



CHANGELING: O SONHO

Tradução por Thiago Coutinho

INTRODUÇÃO

Duvidar, sonhar sonhos que nenhum mortal ousou sonhar antes.
— *O Corvo*, Edgar Allan Poe

Os portões para os Reinos das Fadas estão fechados. A humanidade virou suas costas para a mágica em favor de um novo sonho — um sonho de um mundo estéril e banal com nenhum mistério ou maravilha. Um mundo onde todas as perguntas foram respondidas e todos os enigmas do universo foram resolvidos. E ainda, na busca por essa Utopia, muito da humanidade perdeu um pouco de si mesma. Eles esqueceram como sonhar...

Quando os últimos caminhos para Arcádia fecharam e os portões se trancaram, ainda permaneceram alguns do Povo Honesto vivendo entre a humanidade. Essas fadas encalhadas foram forçadas a adotar uma nova forma de viver para sobreviver ao forte poder da descrença humana em todas as coisas mágicas: eles se tornaram mortais eles próprios, abrigando suas frágeis almas fadas em carne mortal. E ainda essas fadas continuam a sonhar do dia em que a humanidade uma vez mais irá retornar ao místico. Nos séculos que seguiram o Despedaçar, as fadas tem alimentado quietamente os sonhos dos mortais, tentando conduzir o retorno aos dias quando as fadas eram bem vindas e podiam andar abertamente entre os mortais.

Changeling é um jogo de contar histórias sobre o Sonho. É sobre inocência perdida, sobre o cinismo da maturidade e sobre faz-de-conta trazido a vida, sobre imaginação se tornar realidade. Aqui você irá encontrar um mundo invisível de fantasia que existe ao largo de nossa realidade — um lugar de delícias, mistério e perigos enormes.

Quando você joga **Changeling**, você entenderá que contos de fada não são só para crianças (não que eles já tenham sido), e que eles nem sempre tem finais felizes. Você irá descobrir o que é ser exilado de sua terra natal, separado de sua natureza verdadeira e incapaz de expressar a beleza jorrando de sua alma. Você saberá como é estar sozinho em uma multidão, ser ciente do poder dos sonhos e ser capaz de canalizar o poder da mágica. E aprenderá o que é estar nas mãos do Destino e incapaz de deter o peso esmagador da Banalidade de roubar de sua memória tudo que você descobriu.

Entre no mundo do Sonho — um lugar de beleza inimaginável e terror impossível.

Sobre Esse Livro

Changeling é um jogo de faz-de-conta, de fingir. Mas não é um “jogo” no sentido normal da palavra; **Changeling** é mais sobre contar histórias que sobre ganhar. Se você nunca jogou um jogo de RPG antes, você pode ficar confuso pela premissa de tais jogos. Uma vez que você entenda os conceitos básicos, todavia, você irá notar que jogos de RPG não são tão estranhos assim.

Você e seus amigos irão contar histórias de delícias e maravilhas, contos de amor e romance, tragédia e perigos, maldade a espreita e triunfo heróico. E no coração dessas histórias estão as fadas perdidas.

Essas histórias irão capturar sua imaginação mais rápido que qualquer peça ou filme. Do mesmo modo, elas terão um tom mais sombrio que os contos de fadas de crianças que você possa se lembrar (apesar de que esses, também, eram bem ruins em alguns lugares). Isso porque você estará *dentro* da história, não apenas assistindo. Você a está criando conforme você vai em frente, e o que vai acontecer é sempre incerto.

O que você precisa agora é ler esse livro, um pouco de cada vez, e aproveita-lo. Você não tem que estudá-lo como um livro ou devorá-lo como um jornal. Apenas navegar. Mais tarde, quando você estiver jogando, você pode consultá-lo e procurar o que precisa. Você não tem que memorizar nada — apenas ter uma idéia do que seu personagem pode fazer e entender o mundo em que ele se aventura. Não deixe nada nesse livro desviá-lo de ter uma boa diversão — contar histórias é, principalmente, sobre diversão.

Os Changelings

Você vive em uma vida dupla, alternando entre realidade e fantasia. Pego no campo central entre sonho e consciência, você não é completamente fada nem completamente mortal, mas enterrado entre as aflições de ambos. Encontrar um meio comum entre o mundo selvagem e insano das fadas e o mundo sem saída e mundano dos humanos é essencial se você quer permanecer inteiro.

Tal síntese não é de forma alguma fácil. Afazeres mortais parecem efêmeros e triviais quando você está entre a magnificência imortal da

Corte Seelie. Quando você veste roupas feitas de luar e bebe vinho destilado de névoa da montanha, como voltar para o polyester e refrigerante?

Mas, você não tem saída. Apesar de sua metade fada ser imortal e eterna, seu corpo e mente mortal envelhece e se torna menos resistente conforme passam os anos. Mais cedo ou mais tarde, praticamente todos os Changelings sucumbem a uma das duas terríveis condições: Banalidade, a perda da magia fada; ou Tumulto, a perda da razão mortal.

Mas esse destino é inevitável? Você pode reter sua admiração de criança enquanto luta contra a fria Banalidade que procura enevoar sua mente e roubar seu passado? Você pode cavalgar as correntes do Sonho sem ser arrastado para a tempestade do Tumulto?

Você permanece sozinho no mundo mundano. Nenhum mortal irá entender a profundidade de sua alienação, estranheza e singularidade. Apesar de você poder tentar comunicar sua condição através de arte (e muitos tentaram e falharam), apenas aqueles com sangue de fada irão ver, entender e apreciar o que você é.

Um exilado entre exilados. Perdido entre perdidos. O estranho em qualquer multidão.

Saudações, amigo viajante — bem vindo ao Sonho.

Contar Histórias

Muito tempo atrás, antes dos filmes, da TV, rádio e livros, nós contávamos uns aos outros histórias: histórias da caçada, lendas de deuses e grandes heróis, épicos bardos e contos de monstros assustadores. Nós contávamos essas histórias alto, como parte de uma tradição oral — uma tradição que nós praticamente perdemos.

Hoje nós não mais contamos histórias — nós as ouvimos. Nós esperamos para sermos escolhidos e enviados a mundos pré-embalados. Nós nos tornamos escravos de nossas TVs e VCRs, permitindo uma oligarquia de fazedores de mitos ditar o conteúdo de nossas imaginações.

Não precisa ser dessa maneira. Contar histórias em um nível pessoal pode retornar a nossa cultura. Isso é essencialmente sobre o que **Changeling** é: não histórias contadas para nós, mas histórias que nós contamos para os outros. Através do jogo e arte de contar histórias coletivamente, nós criamos novas histórias e clamamos os antigos mitos e lendas para nós mesmos.

Contar histórias nos permite entender nós mesmos nos dando um meio de explicar nossos triunfos e derrotas. Olhando para nossa cultura,

nossas famílias e nós mesmos em novos contextos, nós podemos entender coisas que nunca notamos. Contar histórias é divertido porque é tão revelador, excitante porque é tão verdadeiro. Nossa fascinação por histórias tem um propósito — disso não há dúvida.

Representar

Changeling é um jogo sobre contar histórias, mas também é um jogo de representação. Como um jogador de **Changeling**, você não só conta histórias, mas na verdade atua por elas assumindo os papéis dos personagens principais. É muito parecido com o teatro, mas você inventa as falas.

Para entender representação, você precisa apenas se lembrar de sua infância e essas incríveis tardes gastas brincando de Polícia e Ladrão, Cowboys e Índios, ou Barbie. O que você estava fazendo era representar, uma espécie de atuação espontânea e natural que ocupava completamente sua imaginação. Essa brincadeira de atuação lhe ajudou a aprender sobre a vida e o que significava ser um adulto. Foi uma parte essencial da infância, mas só porque você cresceu não significa que tem que parar.

Em **Changeling**, diferente de fingir, há algumas regras para ajudar você a interpretar. Elas são usadas normalmente para evitarem brigas — “Bang! Bang! Você está morto!” “Não eu não estou!” — e para adicionar um senso de realismo para a história. Regras direcionam e guiam o progresso da história e ajudam a definir as capacidades e fraquezas dos personagens.

Changeling pode ser jogado com praticamente qualquer número de jogadores, mas jogos de RPG normalmente funcionam melhor com seis ou menos jogadores. Mistério e sabor são diminuídos quando os jogadores tem que competir por atenção.

As regras essenciais de Changeling estão descritas no Capítulo Seis.

O Narrador

Changeling é estruturado de uma maneira um pouco diferente dos jogos que você deve estar acostumado. Em primeiro lugar, não há tabuleiro. Segundo, um jogador precisa assumir o papel de Narrador — a pessoa que cria e guia as histórias.

Ser o Narrador é um pouco como ser o Banqueiro em *Monopólio*, mas trás grandes responsabilidades e recompensas que o controle de algumas notas de dinheiro de brincadeira. O

Narrador descreve o que acontece aos personagens como resultado das palavras e ações dos jogadores. Ele decide se os personagens são bem sucedidos ou falham, sofrem ou prosperam, vivem ou morrem. Narrar é uma tarefa muito exigente, mas é igualmente recompensadora, pois o Narrador é um tecedor de lendas.

O dever principal do Narrador é ter certeza que os outros jogadores estão se divertindo. A maneira de fazer isso é contar uma boa história. Diferente dos Narradores tradicionais, todavia, o Narrador não conta simplesmente a história. Ao invés, ele cria um esqueleto de história, e então deixa os jogadores a terminarem assumindo os papéis de seus personagens.

Narrar em **Changeling** é um balanço cuidadoso entre narração e julgamento, entre história e jogo. Algumas vezes o Narrador terá que montar a cena ou descrever o que acontece, mas na maior parte do tempo ele deve decidir como o ambiente responde aos personagens. Ele deve ser realista, imparcial e criativo o máximo possível.

Como Narrador, você está encarregado de interpretar e reforçar as regras, apesar de você também ser um recreador — você tem que lutar para balancear seus dois papéis. Esse livro foi escrito para lhe ajudar a fazer exatamente isso. Ele não faz ser um Narrador fácil, porque nunca será fácil, mas ele o fará melhor nisso.

O papel do Narrador é explicado em mais detalhes no Capítulo Nove.

Jogadores

A maioria dos jogadores de **Changeling** não serão Narradores. Eles ao invés irão assumir os papéis dos personagens principais na história. Ser um jogador não requer tanta responsabilidade quanto ser um Narrador, mas requer tanto esforço e concentração quanto.

Como um jogador em uma crônica de **Changeling**, você assume a persona e o papel de um changeling — uma fada que você inventa e representa pelo curso de uma ou várias histórias. A vida do seu personagem está em suas mãos, pois você decide o que o personagem diz ou faz. Você decide que riscos tomar ou não. Tudo que você disser ou fizer enquanto jogando com seu personagem tem um efeito no mundo.

Você precisa ser também um ator. Você fala por seu personagem e atua o que for que você queira que seu personagem faça ou diga. O que você disser, seu personagem diz, a menos que você esteja perguntando especificamente ao Narrador algo ou esteja descrevendo suas ações.

Como um jogador, você tenta fazer coisas que permitam seu personagem ser bem sucedido e assim “ganhar o jogo.” Esse elemento estratégico do jogo é essencial, pois é isso que normalmente cria a emoção e excitação de um momento dramático.

Normalmente, depois de descrever as ações que “você” quer fazer, você pode ter que fazer jogadas de dados para ver se seu personagem conseguiu realizar com sucesso o que você ilustrou com palavras. As Características de seus personagens — números quantificando suas forças e fraquezas — ditam quão bem seu personagem pode fazer certas coisas. Ações são elementos básicos de **Changeling**, pois é por ações que os personagens mudam o mundo e afetam o curso da história.

Personagens são o centro da história, pois eles alteram e direcionam a aventura. Sem personagens você não pode ter uma história. Conforme a história flui, os personagens, não as decisões do Narrador, direcionam e energizam o progresso da aventura.

Até algum ponto, cada jogador é um Narrador assistente. Jogadores devem se sentir livres para adicionar idéias e elementos para a história, apesar do Narrador poder aceita-las ou rejeita-las como achar melhor. No fim, uma boa história é o objetivo mais importante. Jogadores e Narradores trabalham juntos para trazer a história a vida.

Personagens

Muitos elementos diferentes compõem o que nós pensamos como sendo o “eu” — muitos, de fato, para separar ou identificar. Nós realmente não sabemos quem ou o que nós somos. É dessa diversidade essencial que nosso desejo e habilidade de fingir ser outro alguém se origina.

Personagens são as versões literárias de pessoas reais — eles não são reais, mas eles captam alguns aspectos da realidade. Apenas quando você entra no mundo da história pode seu personagem se tornar completo. Eles são reais apenas com você como força animadora — a alma, se você preferir. Trate seus personagens como indivíduos únicos, como trabalhos de arte, ou como expressões frágeis de sua sensibilidade poética. Você deve amar os personagens que você cria.

Personagens de **Changeling** são fáceis de serem criados. Demora menos que meia hora para escolher todas as Características que descrevem seu personagem. Toma mais tempo e esforço para transformar essa coleção de números em um

personagem vivo e respirando. Você tem que alcançar bem fundo em você mesmo para produzir um personagem completo. O monstro Frankenstein foi facilmente montado de partes corporais disponíveis; foi o sopro da vida que se provou difícil.

Criação de personagens é discutido em detalhes no Capítulo Quatro.

Ganhadores e Perdedores

Não há um único “ganhador” em **Changeling** pois o objetivo não é derrotar os outros jogadores. Para “vencer” na verdade, os jogadores precisam cooperar uns com os outros. Por esse ser um jogo de RPG, não há jeito de uma pessoa clamar vitória. Ainda mais, o mundo de **Changeling** é cheio de perigo: quimeras monstruosas, Dauntain implacáveis, sempre presente Banalidade e as maquinacões da Corte Unseelie. Jogadores não podem dar-se ao luxo de brigar com seus irmãos, pois fazer isso leva a morte — e a única marca de sucesso real em **Changeling** é a sobrevivência.

Se, todavia, um personagem tem algumas motivações mais importantes (como uma necessidade por vingança), conseguir esse meta também se torna uma marcação de sucesso. Histórias e crônicas estendidas normalmente chegam a conclusões que tanto beneficiam quanto prejudicam os personagens. Se os jogadores conseguirem virar a história para a vantagem do seu personagem, eles “ganham,” pelo menos por enquanto. Quando um grupo de changelings consegue recuperar um outro changeling que foi capturado por um dos Dauntain, pode ser considerado que esses changelings “ganham” temporariamente. Se o Dauntain tinha amigos poderosos entre o submundo, todavia, atacar tal indivíduo pode se provar um exercício perigoso a longo prazo. Uma “vitória” em tais circunstâncias pode se tornar pior que derrota.

Para alcançar até vitórias parciais, personagens tem que normalmente se tornar amigos, ou pelo menos se preocupar e ter alguma confiança uns pelos outros. O Mundo das Trevas é um lugar perigoso, então aliados confiáveis são essenciais. Um grupo dividido não irá sobreviver por muito tempo.

Guias de Jogo

Changeling foi desenvolvido para se jogar em uma mesa. Apesar do jogo não necessitar de um tabuleiro, um número de objetos precisam de

uma mesa para serem usados. Dados, lápis, papel, e cópias da ficha de personagem são os únicos itens necessários. Os dados necessários são de dez lados; esses você pode comprar em qualquer loja de jogo. O Narrador pode também querer papel (para desenhar um ambiente, assim tornando mais fácil a descrição para os jogadores) e alguns outros objetos para mostrar aos jogadores o que os personagens vêem (fotos, fósforos — qualquer coisa para fazer a experiência mais vívida).

Como Usar esse Livro

A informação em **Changeling** foi dividida em três livros para acesso mais fácil:

- **Livro Um: Childling:** Esses três capítulos de ambientação oferecem muita informação sobre a história, sociedade e cosmologia dos changelings. As regras para jogar o jogo podem ser achadas mais tarde, mas ler esses capítulos permite a você entender sobre o que **Changeling** é sobre. **Capítulo Um: O Sonho** examina os reinos do Sonho tanto quanto as criaturas quiméricas que os changelings normalmente interagem com. **Capítulo Dois: Um Mundo de Sonhos** oferece uma história completa das fadas tanto quanto uma visão profunda da sociedade changeling. **Capítulo Três: Os Kithain** detalha as várias raças das fadas como também as casas nobres dos Sidhe.
- **Livro Dois: Wilder:** Esses três capítulos contêm as regras principais necessárias para se jogar **Changeling**. **Capítulo Quatro: Criação de Personagens** contem toda a informação que você vai precisar para criar um personagem. **Capítulo Cinco: Artes e Reinos** explica os poderes mágicos das fadas, conhecidos como as Artes e os Reinos. **Capítulo Seis: Regras Básicas** cobre as idéias básicas de como jogar o jogo, convertendo idéias e situações em jogadas de dados.
- **Livro Três: Grump:** Esses capítulos finais contêm alguns

sistemas extras e ajuda ao Narrador para adicionar alguns sinos e assovios em seu jogo de **Changeling**. **Capítulo Sete: Sistemas de Glamour** oferece todas as regras pertinentes a mágica changeling. **Capítulo Oito: Drama** delineia um número diferente de maneiras para resolver conflitos durante um jogo e também como as Características dos personagens aumentam ou diminuem no decorrer da crônica. **Capítulo Nove: Narrando** é pretendido como sendo uma introdução a Narração, dando tanto a novos e experientes Narradores idéias para crônicas e conselhos de como manter as coisas fluindo. O **Apêndice** provê uma gama de inimigos potenciais e outros personagens para changelings interagirem com, incluindo mortais, bestas quiméricas, fantasmas, vampiros, magos e lobisomens.

Outros Livros Changeling

Os seguintes livros oferecem a você algumas possibilidades além das regras básicas, e são recomendados para jogadores sérios de **Changeling**.

Nobres: Os Anfitriões Brilhantes oferece uma visão detalhada sobre a nobreza das fadas, mais uma casa nobre e novas Artes.

A Corte das Sombras é um livro sem preço para os Narradores que querem ter uma forte presença Unseelie na crônica. Esse livro não só oferece informações completas sobre a Corte Unseelie, mas também tem informações completas sobre as três casas Unseelie e novas Artes Unseelie.

A Trilogia dos Olhos Imortais (A Caixa de Brinquedos, Sombras na Colina e Corte de Todos os Reis) é uma série de ambientações e aventuras que espelham a série de novelas de mesmo nome. Cada um desses livros oferece um ambiente completo para **Changeling** como também mini aventuras que podem ser inseridas em qualquer crônica.

Sonhos e Pesadelos apresenta uma visão profunda nos reinos do Sonho.

Léxico

As fadas tem uma *patois* distinta que reúne muitas línguas diferentes e dá muitas novas formas de significado a palavras mortais. Alguém pode normalmente identificar a idade de um changeling ou estatura ouvindo ao dialeto que ele usa.

Dialeto Comum

A seguir estão os termos gerais mais comuns em uso entre os Changelings.

Arcádia — A terra das fadas; o lar de todas as fadas no Sonho.

Artes — Os meios de moldar Glamour.

Outono — A era moderna.

Balefire — O fogo que é o foco de Glamour em um Domínio.

Tumulto — Uma espécie de loucura que recai em changelings que ficam muito distanciados do mundo mortal.

Banalidade — Descrença mortal, como ela afeta os changelings e seu Glamour.

Bunk — O preço que o Glamour pede por seu poder.

Cantrip — Uma mágica criada através de Glamour usando-se uma combinação de Artes e Reinos.

Campeão — Um guerreiro escolhido por alguém de posição maior para lutar em seu lugar. Um campeão sempre usa um símbolo de seu patrão, que ele mantém se ganhar o duelo.

Changeling — Uma fada que tomou a forma mortal para sobreviver na Terra.

Childling — Uma criança que veio totalmente a sua natureza changeling; isso dura até ela se tornar um wilder, por volta dos 13 anos de idade. Childlings são conhecidos por sua inocência e afinidade com Glamour, e são bem protegidos por outros changelings.

Quimera — Um pedaço do Sonho feito real; invisível para os mortais, quimeras são partes do mundo encantado. Quimeras podem ser objetos ou entidades.

Plebeu — Qualquer kith changeling que não os sidhe.

Dauntain — Caçadores de fadas, muito alterados pela Banalidade.

Sonho Profundo, O — O mais profundo alcance do Sonho. Os mais poderosos Reinos dos Sonhos, como Arcádia, existem aqui.

Sonho, O — Os sonhos coletivos da humanidade. Changeling normalmente viajam nesses reinos tanto para procurar aventura e para

conseguir a matéria prima dos sonhos que pode ser usada para se fazer quimeras.

Reino dos Sonhos — As áreas compreendendo Arcádia e os outros reinos do Sonho.

Encantar — Imbuir um mortal com o poder de ver o reino das fadas.

Escheat — As maiores leis das fadas.

Fada — Um ser do Sonho (apesar de nem sempre um residente).

Fae Mien — A aparência fada de um changeling, visível apenas para outros changelings e seres encantados.

Sonho Distante, O — O Sonho Distante só é alcançável através do Sonho Próximo. Muitos Reinos dos Sonhos existem aqui.

Sondar — Uma busca profunda, uso da Arte de Adivinhação. Também chamado de *Taghairm*.

Fior — Um campeonato, o ponto que é usado para determinar justiça.

Novato — Um changeling recém acordado de qualquer idade.

Domínio — Um lugar que imbuído de Glamour. Importante para todos os Changelings, domínios são a prova de Banalidade — por algum tempo.

Gallian — 1) “Os Forasteiros,” aqueles que podem ser Kithain mas que origens, costumes e caminhos mágicos não são compreendidos. 2) Qualquer criatura impenetrável do Sonho.

Glamour — A força viva do Sonho; mágica changeling.

Grump — Um changeling de idade avançada, normalmente começando aos 25 anos. Muitos poucos changelings alcançam tal idade — a maioria sucumbe a Banalidade muito antes.

Corar e Chorar — 1) Uma caçada contra um criminoso. 2) O chamado para todos os changelings virem defender um domínio.

Parentes — Pais humanos de um changeling que não tem sangue de fada.

Kinain — Parentes humanos de um changeling que possuem sangue de fada e freqüentemente tem estranhos “dons” mágicos por causa disso.

Kith — Todos os changelings de um tipo, ou raça. O Kith de alguém determina a aparência e a natureza da alma changeling.

Kithain — Termo auto referencial dos changelings.

Senhor — Soberano nobre a qual alguém fez votos, seja ele conde, duque ou rei.

Longo Inverno, O — A erradicação profetizada de todo Glamour.

Névoa, A — Uma cortina metafísica da descrença humana. A Névoa são responsáveis pelo seguinte: 1) A tendência dos mortais em esquecer os efeitos do Glamour e a presença de changelings em pouco tempo; 2) A tendência de changelings maculados com Banalidade em esquecer suas vidas como fadas.

Aparência Mortal — A aparência mortal de um changeling. É assim que os mortais percebem um changeling.

Motley — Uma família ou gangue de plebeus.

Sonho Próximo, O — O reino do Sonho mais acessível da Terra, normalmente por um portão.

Nobre — Qualquer changeling com um título de nobreza; apesar de nobres serem tradicionalmente sidhe, ultimamente plebeus começaram a receber posições nobres.

Jura — O laço místico criado fazendo-se um juramento.

Reinos — Os cinco aspectos do mundo com os quais os changelings tem afinidade.

Ressurgência, A — Quando os sidhe retornaram em 1969.

Servos — Quaisquer servos de um senhor.

Saining — “A Nomeação”; um ritual feito em um changeling recém acordado para determinar seu kith, seu Nome Verdadeiro e seu lugar no Sonho.

Despedaçar, O — Quando os últimos sidhe partiram e os últimos portões para Arcádia se fecharam.

Separação, A — Quando a humanidade começou a se afastar dos sonhos; a Idade do Ferro.

Tara-Nar — O grande domínio castelo de Grande Rei David. Abaixo dele está o Poço de Fogo, de onde todos os balefires vem.

Tempo de Lendas — A época em que os poderes mágicos corriam livres pelo mundo.

Trilhas — Passagens mágicas, estradas de fadas; alguns levam para outros domínios, alguns para o Sonho.

Tuatha De Danann — Os misteriosos progenitores das fadas.

Súdito — O servo jurado de um senhor.

Vellum — Uma pele quimérica especialmente preservada nas quais escribas changeling escrevem.

Wilder — Um changeling adolescente, normalmente entre 13 e 25 anos de idade. Conhecidos por suas ações selvagens e

temperamento forte, wilders são os changelings mais comuns.

Anseio — Também chamado de “os Melancólicos,” o Anseio é o desejo total por Arcádia que toma conta dos grumps conforme a Banalidade os invade.

Jargão Vulgar

Essas são as palavras usadas mais freqüentemente por plebeus, e é muito usado entre os wilders (mesmo aqueles das casas nobres). Elas tendem a ser cruéis e abruptas, e carregam um certo desagrado por tradição e posição. Muitos desses termos são muito antigos, outros bem novos, mas todos eles estão em moda entre a nobreza wilder. Durante o Interregnum muitos plebeus formaram ou se juntaram a circos para escapar da Banalidade da sociedade humana, e muito do jargão vulgar se originou dessa cultura.

Churl — Um súdito; insultoso se usado para descrever um nobre.

Codger — Uma palavra para *grump*.

Callowfae — Fadas preocupadas com sigo mesmas com nenhum propósito maior do que brincar; normalmente usado em referência a childlings, insultoso se usado para descrever qualquer outro changeling.

Cebolar — Suplicar, covardemente ou com medo.

Chummery — Um domínio particularmente hospitaleiro.

Cozen — Trapacear alguém ou roubar algo.

Calça-Estranha — Um apelido para os sidhe ou qualquer nobre preocupado com sigo mesmo.

Destruição Futura — Quando o uso de Adivinhação indica notícias muito más.

Jimp — Criar uma lembrança ou um encanto de fada.

Mew — Um domínio plebeu, tipicamente controlado por um motley.

Mux — *Realmente* estragar algo; adicionar caos e desorganização as coisas. “Você realmente muxou as coisas dessa vez!”

Beberrão — Pessoas mundanas; “cabeça bêbada” e “cérebro bêbado” são apelidos comuns.

Forma Antiga

Esses são os termos usados pela nobreza (especialmente sidhe) e *grumps* mais sofisticados. Essas palavras são raramente usadas pelos jovens,

mas ainda são vernáculos entre os membros mais antigos.

Burgess — Um mortal; algumas vezes usado para se referir a plebeus.

Crepusc — O período ao final de qualquer festividade quando as atividades começaram a diminuir, mas a noite ainda não acabou. Dizem que é uma ocasião particularmente mística, quando os perceptivos irão descobrir muitos segredos.

Clarion — Um chamado para guerra feito por um nobre a seus súditos.

Covey — Um grupo de changelings unidos por um juramento.

Crisálida — O amanhecer da consciência, o grande acordar para a natureza changeling.

Dán — Destino; o destino e o karma de alguém.

Draocht — Cantrips e outras mágicas changeling.

Driabhar — Um tesouro, normalmente um de grande poder.

Entrant — Um rival digno, alguém merecedor de luta prolongada e respeito.

Gosling — Um changeling childling ou uma fada muito jovem.

Fychell — 1) Um jogo parecido com xadrez jogado pelos nobres. 2) Uma dança estilizada muito popular entre nobres *grumps*.

Fuidir — Os súditos para quem alguém deve lealdade.

Brilho, O — 1) A parte mais escura da noite. 2) a Noite do Meio do Inverno, também chamada de “o Brilhar.”

Barba Cinzenta — Um grump; um termo de respeito.

Grandame — Uma sidhe poderosa, normalmente usado quando falando de uma rainha.

Knarl — Um nó mágico especial que serve como uma espécie de proteção.

Louvor — Receber a glória da aclamação da corte. Normalmente alguma espécie de símbolo é entregue também.

Mot — Um adágio, um conceito ou citação.

Concelho Privado — O concelho interno de um senhor e seus súditos de alto posto.

Retroceder — Reverter a aparência mortal.

Reunir — Uma reunião de nobres, normalmente uma negociação secreta.

Trollop — Uma fada promíscua.

Voile — Roupas, jóias e vestimentas quiméricas.

O Jovem Guerreiro

Era uma vez em uma terra não muito mágica chamada Suburbia vivia um garoto perfeitamente ordinário chamado Justin. Justin vivia com seu pai e com a segunda mulher de seu pai em uma casa de campo com laterais de alumínio, um gramado com três árvores e uma entrada que o pai de Justin recuperava a cada dois verões. Justin tinha um quarto no fim da casa que tinha duas janelas; ele decorou as paredes com desenhos de dinossauros. A mãe adotiva de Justin desaprovava os dinossauros e disse que as paredes do quarto de Justin deveriam ser apenas brancas, mas o pai de Justin deixou ele ficar com os dinossauros. Era melhor assim, disse o pai de Justin, do que tentar manter as paredes brancas, então um dia voltar para casa do trabalho e descobrir que Justin cobriu as paredes com desenhos de dragões e guerreiros. Pelo menos era o que Justin dizia que eles eram. Verdade seja dita, eles pareciam mais manchas verdes e vermelhas, ou talvez pasta muito agressiva, mas para Justin, eles eram dragões. E dragões, como beleza e mágica, vivem nos olhos do observador.

A mãe de Justin morreu quando Justin ainda era muito pequeno. Seu pai, cujo nome era Jake, se casou novamente quando Justin era apenas um pouco maior, e Justin mal pode se lembrar de sua mãe. Sua madrastra, cujo nome era Leah, não parecia gostar muito dele, e algumas vezes Justin podia ouvi-la brigando com seu pai. Nessas noites, Justin fechava a porta de seu quarto e colocava seu travesseiro sobre sua cabeça, fingindo não ouvir e desejando que estivesse em outro lugar. Ocasionalmente ele desejava estar na terra de seus dragões desenhados, mas a maioria do tempo ele só desejava estar em outro lugar.

Havia outro pequeno garoto que vivia no quarteirão de Justin, e seu nome era Devin. Devin e Justin eram muito amigos, o que era engraçado porque eles eram opostos completos de várias maneiras. Justin era alto e desajeitado, com cabelo loiro e olhos azuis, enquanto Devin era pequeno e rápido, e tinha pele escura e cabelo preto. Justin e Devin faziam tudo juntos; eles corriam de triciclo, cavavam buracos no jardim, exploravam os mistérios de Além da Esquina, desenhavam e assistiam desenhos — tudo. Justin algumas vezes tinha a sensação que sua madrastra não

gostava muito dele ser amigo de Devin, mas ele não ligava.

Assim foi a Devin que Justin contou quando ele começou a ver coisas pela primeira vez — flashes de asas de borboletas e rostos curiosos olhando de traz das árvores. Devin contou a Justin que ele via essas coisas também, e as estava vendo a algum tempo. Depois disso, sempre que um visse uma forma mágica, ele iria rir e apontar para o outro. Isso se tornou mais um segredo para ambos dividirem. “Mas,” Devin disse, “você não pode contar a seus pais sobre isso, ou algo ruim irá acontecer.”

“O que eles podem fazer?” perguntou Justin.

“Eu não sei,” disse Devin, “Mas eu posso dizer que isso seria mau.” E ele foi para casa abanando a cabeça, pois ele já sabia que Justin não seria capaz de guardar o segredo.

Com certeza, Justin esqueceu o aviso de Devin e contou a seu pai sobre o que ele havia visto. No segundo que ele fez isso, Justin notou que havia cometido um erro. Mais tarde naquela noite, ele escutou seu pai e Leah conversando. Eles usaram palavras que ele não entendia, como “terapia” e “internato.” Leah as usava muito, ele notou.

No dia seguinte, o pai de Justin lhe contou que ele poderia estar indo para uma nova escola, longe. Justin perguntou se Devin estaria indo com ele, mas seu pai disse que não. “Isso será uma aventura só para você,” ele disse.

E assim Justin foi para a escola longe. As visões de estranhas coisas mágicas, apesar — elas não desapareceram. Ele via mais e mais delas a cada dia. Ele sonhava acordado por um momento, e repentinamente sua professora tinha dois metros e meio de altura e era azul — com chifres! Ou, tarde da noite, depois de todas as luzes terem sido apagadas e ele ter sido posto na cama, Justin podia ouvir as estranhas vozes dos Monstros de Baixo da Cama em conversação secreta.

Justin aprendeu por experiência. Dessa vez ele não contou a ninguém o que ele via.

Então, um dia no pátio do lado de fora, Justin viu algo incrível e terrível. Conforme ele brincava com as outras crianças, ele ouviu passadas fantasmagóricas altas como trovões. Finalmente, ele não podia ignorar mais. Ele olhou para cima, e ali ele viu todos

os seus sonhos e pesadelos se tomarem realidade — um dragão! Ele era verde e dourado, e onde a luz do sol se refletia em suas escamas era tão claro que era como uma faca para os olhos. Seu pescoço era longo e fino, suas garras grandes e afiadas, e seu rugido alto o suficiente para convocar uma chuva dos céus.

Justin achou que era o único a ver o dragão, mas sua professora o viu também. Sra. Lombard correu para onde o dragão estava, e conforme ela corria Justin viu que sua professora usava armadura e segurava uma grande espada que era tão reluzente que brilhava. Nenhuma das outras crianças viu, mas Justin observou Sra. Lombard (que era azul, claro — Justin não esperava menos) lutava com o dragão. Atacava e contra-atacava, desafiava e ecoava — Justin observava tudo com fascinação.

Sra. Lombard ganhou a batalha, e o dragão se virou para correr. Sangrando de vários cortes, ele se virou para ela um pouco antes de desaparecer e falou três palavras. “Eu vou retornar,” ele disse, e então desapareceu no milharal por traz dos campos de futebol distantes. Sra. Lombard embainhou sua espada, então voltou para seu trabalho. Ela pareceu muito surpresa quando Justin veio para ela e falou, “Eu não sabia que dragões podiam falar.”



Mais tarde naquela noite, quando todos estavam dormindo, Justin se sentou em sua cama. Ele sabia que era importante estar acordado, da mesma maneira que Devin soube tanto tempo atras que dividir seus segredos de alguma maneira seria tolo. Silenciosamente ele se vestiu e esperou a porta se abrir.

Ele teve que esperara apenas alguns minutos. Sra. Lombard veio até ele, bela e fria em sua armadura. Ela não estava surpresa em ver Justin esperando por ela, e ele não estava surpreso em notar que sua pele era da mesma cor do céu. “Venha comigo,” ela disse, e ele obedeceu. No corredor outros dois, vestidos como Sra. Lombard estavam esperando, também com armaduras e sem sorrir. Eles tomaram posição na frente e atrás de Justin, e se recusaram a falar uma só palavra. De alguma forma ele sabia que o homem que marchava em sua frente era o Sr. Simms, o zelador, e a mulher atrás dele era Sra. Loveless, que professora de ginástica feminina. E mesmo apesar de ninguém dizer

uma palavra ou mesmo olhar agradavelmente para ele, Justin podia sentir uma alegria secreta borbulhando nos três que o escoltavam.

Eles o guiaram para fora do prédio na noite, e globos de fogo voadores apareceram para iluminar seu caminho. Através do campo principal eles caminharam, através dos campos de futebol e através do campo de milho. Finalmente, eles chegaram a um lugar que Justin nunca tinha visto antes, onde risadas e música anunciavam sua chegada.

No fim da floresta estava a coisa mais maravilhosa e mais terrível que Justin podia imaginar. Sentado em um trono de vidro que brilhava como se tivesse aprisionado milhares de estrelas estava o homem mais bonito que Justin já vira. Os cabelos do homem eram negros e delicado, e sua face era fina e pálida. Ele usava armadura negra e dourada, e uma espada nua fina como um sussurro estava sobre seu colo. Em sua testa o homem usava uma auréola de ouro, adornada com uma única pedra verde.

Ao redor do trono dançarinos rodopiavam, homens e mulheres graciosos como o homem com a auréola. Em um círculo mais externo giravam outros dançarinos, mas dançarinos como nenhum que Justin já tenha visto. Homens com feições de animais dançavam com mulheres elegantes de pele escura, enquanto músicos faziam sons que poderiam chamar as próprias árvores para dançar. Magros e tristonhos estranhos com roupas rasgadas porem elegantes valsavam enquanto vinho era bebido e música era cantada. Lanternas brilhantes estavam penduradas em cada galho de árvore, e a própria grama parecia brilhar como prata pura.

Os dançarinos abriram caminho para Justin e sua escolta, apesar da musica nunca diminuir. Para a base do trono os quatro caminharam, e o homem que sentava nele os saudou. “Prazer,” ele disse, “e boas vindas para você e sua encarregada, Anneke.”

“Eu rezo para que ele possa ser sempre bem vindo aqui, Duque Hamish, pois eu acho que a dele é uma antiga alma, uma que tem grandeza,” a mulher guerreira respondeu.

“Nós iremos ver o que o futuro aguarda para ele, Anneke,” disse o duque. “Mas há algo mais importante.”

“Sua graça?”

“Eu soube de fontes seguras,” disse o duque, acenando com a cabeça para um par

com rosto pálido e roupas flutuantes que estavam dançando a alguns paços de distância, “que você enfrentou e derrotou sozinha um dragão quimérico de algum poder hoje — e que você o fez sem a ajuda de nenhum cantrip ou encanto, mas apenas com a força da lâmina e do braço. Isso,” ele disse, levantando-se, “é um feito de grandeza! Para honrar você, e seu feito, Anneke, eu declaro que essa noite seja uma noite de festividades! Que todos que estão aqui banhem você com elogios e presentes, pois você os merece. E com orgulho do lugar que é meu, eu dou a você o primeiro presente dessa noite. Pagens!”

De trás do trono vieram dois jovens, magros e imperiosos como seu mestre. Eles traziam em seus braços um grande escudo que brilhava como prata, e tinha as formas de muitos animais sobre ele. Os pagens trouxeram o escudo até Anneke, que o pegou deles. Eles se curvaram, e desapareceram novamente nas sombras.

“Esse escudo foi tomado de um campeão troll durante a Guerra do Acordo, Anneke, e ele tem feitiços e encantos tecidos firmemente ao seu redor. Você mereceu o seu retorno a seu povo, e o conhecimento de seus poderes. De todas as imagens de animais que dançam em seu escudo, você pode escolher uma essa noite da qual você será protegida. Eu garanto a você escolher qualquer uma, menos o dragão, pois você mostrou que você não necessita de mágica para derrotar um dessa espécie,” o duque declarou.

“Eu lhe agradeço, meu duque,” disse a mulher que Justin um dia conheceu como Sra. Lombard. Ela se ajoelhou então, e obedeceu o homem no trono brilhante, então se levantou e se afastou. Os outros se afastaram com ela, e repentinamente era apenas Justin e o homem que usava a coroa.

“E você, meu jovem guerreiro,” disse o homem muito suavemente, “você já sabe seu nome? Seria uma coisa muito boa se você já soubesse.”

E repentinamente Justin soube — soube que ele trazia um nome uma vez e novamente, em muitas peles e em muitas vidas. Os detalhes desses outros dias eram uma mancha de sangue e céu azul, de aço retinindo e vidro quebrando, mas eles eram reais, ele soube de alguma maneira.

Mais ainda, ele soube que nessas vidas passadas, ele era chamado de “Ulf,” que significa “o lobo” em muitas terras e muitas

línguas, e que uma vez, era um nome para ser temido.

“Eu conheço meu nome, Sua Graça,” disse Justin. “E eu posso estar a seu serviço, se você me quiser.”

“Palavras corajosas, garoto. Diga-me seu nome, e eu irei considerar.”

“Ulf, Sua Graça.”

O homem no trono ficou em silêncio por um minuto. “Ulf,” ele disse suavemente. “Bem, então, Ulf, se você quiser me servir, diga essas palavras: Eu juro lealdade para com você, Duque Hamish Starguided. Seu comando é meu desejo e seu pedido meu desejo. Possa meu serviço sempre agradar, e que minha visão escureça se não. Como as marés para a lua, minha vontade para vós, meu senhor.”

E assim Ulf fez o Juramento da Fidelidade, e se tornou uma parte da corte do Duque Hamish. Então Duque Hamish fez o Juramento da Obrigação Nobre para Ulf, e o aceitou como um súdito, e ali começou a verdadeira jornada de Justin nas terras das fadas.



Foi mais tarde no mesmo ano que problemas vieram para Justin. Ele tinha passado seus dias na escola, aprendendo o que a Sra. Lombard ensinava a ele sobre ler e escrever e aritmética. Ele passou suas noites aprendendo o que Anneke podia ensiná-lo, e isso (quanto a ele, pelo menos) era muito mais divertido.

Ela o instruiu ao uso da espada e do escudo, até que sua habilidade foi elogiada por ninguém mais que o próprio Duque Hamish. Ela o ensinou as regras da corte e os costumes das fadas, e ele aprendeu muito do que ela não lhe contava também. Ele aprendeu as pequenas mágicas chamadas cantrips, e os usava de modo a tornar sua fatigante escola em um lugar muito mais interessante e mágico. E ele aprendeu sobre honra, e o que isso pode custar a ele.

Justin — ou Ulf — era um pupilo muito apto, e nunca teve que ser ensinado algo duas vezes.

Ocasionalmente, Justin ia para casa em um feriado, mas ele percebeu mais e mais que a escola era seu lar, e a casa em que ele viveu era apenas o lugar onde seu pai morava. A escola era muito mais mágica nesses dias, e Justin preferia muito mais quando seu pai ia visita-lo lá. Sua madastra, claro, nunca veio visita-lo.

A primeira vez que Justin foi para casa, ele tentou se encontrar com Devin, mas estranhos agora viviam no lugar onde a família de Devin uma vez morou. Justin perguntou a seu pai o que aconteceu, e o pai de Justin disse que eles se mudaram. Justin perguntou se eles deixaram um endereço para que ele pudesse escrever para Devin, mas o pai de Justin disse que eles não deixaram. E assim, Justin se convenceu que ele havia perdido seu melhor amigo. Quando ele retornou para a escola, ele contou aos Kithain que ele conhecia da corte sobre o que aconteceu — Melinda a sluagh, e Desmond o satyr, e Sir Reginald o cavaleiro pooka, que tinha as feições de um esquilo. Eles todos disseram que isso parecia uma busca em formação, e que eles tinham certeza que não demoraria muito para que Ulf achasse uma razão para procurar seu amigo. Duque Hamish, por outro lado, afirmou que mágicas maiores estavam se aproximando, e recusou o pedido de Ulf para fazer uma cruzada de busca ao bom companheiro de seus dias de caixa de areia.

Ulf até mesmo tentou pedir ajuda a Anneke na busca, mas ela se recusou. “Você fez um juramento,” ela o lembrou, e sua face ficou envergonhada. “Seria uma desgraça para todos de sua raça se você abandonasse seu juramento para procurar seu amigo. Além disso, o mundo é grande; você ainda é pequeno. Você ainda não está preparado para os perigos que ele contém.”

“Mas você poderia vir comigo,” disse Ulf.

“E o que,” respondeu Anneke com um olhar de censura, “diria seu pai sobre isso?”

E com essa repreensão ressoando em suas orelhas, a mágica fugiu de Ulf, escorrendo em pequenos jorros de Glamour por todo o chão. Ele foi para a cama naquela noite apenas o triste pequeno Justin uma vez mais.

Não foi muito depois disso, todavia, que um tap-tap veio a janela de Justin uma noite. Todos os outros garotos estavam dormindo, assim Justin não ousou ascender a luz para ver o que estava fazendo as batidas. Ele se virou, e na janela havia uma criatura de encantamento — uma quimera, como Anneke havia lhe ensinado. Tinha grandes olhos redondos, e dedos oblíquos com pontas de sucção que lhe permitia se segurar no vidro da janela de Justin. Seu corpo era pequeno e cinza, e coberto com pelugem suave. Em sua cintura ele usava um cinto, e no cinto havia um

bolso que estava inchado, sem dúvida escondendo um tesouro dentro.

Quando ela viu a face de Justin, a criatura fez gestos frenéticos para que ele abrisse a janela. Ulf (pois ele notou que havia assumido seu lado fada enquanto observava a criatura fascinante) o fez, e foi recompensado com um suave “ker-thump” quando a criatura caiu nos arbustos abaixo. Todavia, ela logo escalou novamente até a janela, onde ela se curvou muito cortesmente.

“Eu tenho a honra,” ela disse em uma voz que alguém pode imaginar que esquilos tenham, “de me dirigir a um certo Justin, amigo de um Devin?”

“Tem,” Disse Ulf.

“Ah, então eu trago grande coisas para você! Primeiro, eu trago notícias que seu amigo está vivo e bem, apesar de a muitas milhas da terra onde você uma vez o conheceu. Ele deixou palavras de seu destino com a rainha do lugar onde você uma vez morou, mas através de suas artes poderosas descobriu que ela escondeu em segredo sua missiva.”

Ulf concordou, ele tinha suspeitado de sua madastra.

“Mas isso não é tudo que eu trago! Ceeker é meu nome, pois eu fui tecido de sonhos e dos pequenos barulhos da noite. Eu também trago para você dois presentes de Devin, se você os quiser.”

“Eu os quero, Ceeker, apesar de temer não lhe ter nada a oferecer em retorno.”

“Não,” e os olhos da quimera cresceram ainda mais, “nem nozes? Ah, bem, isso não é mais do que a fantasia de um momento. O primeiro presente que eu lhe trago é o de profecia. Devin deseja que você saiba que você e ele irão se encontrar novamente, e não se incomodar com nenhuma notícia que você escute sobre ele nos dias que virão. Ele previu o futuro, e sabe que essas coisas são verdade.”

“O segundo presente que eu tenho para você, todavia, é algo mais tangível.” E com isso, a quimera procurou em seu bolso e puxou um anel de prata. O anel estava polido, e uma ametista morava no topo em uma moldura parecendo as garras de um dragão. “Devin disse que você pode precisar disso,” disse Ceeker em um tom mais sóbrio. Silenciosamente, Ulf pegou o anel e o colocou em seu dedo. A pedra começou a brilhar suavemente; o brilho era mais intenso quando Ulf apontou sua mão na direção do nascente.

“Obrigado, Ceeker. Se você vir Devin antes de mim, diga que eu sinto sua falta.”

“Ah, eu certamente direi, certamente direi,” disse a quimera, com um salto, uma cambalhota e nenhum movimento nas folhas, a criatura tinha se ido.

Justin fechou a janela e foi dormir. Na manhã ele acordou para descobrir que tinha um anel de cola e arame em seu dedo. Sabiamente, ele decidiu contra tira-lo. Sra. Lombard olhou estranhamente para ele durante a aula, mas não disse nada. Ela era uma troll, apesar de tudo, e sabia o valor do silêncio.

Mais tarde nesse mesmo dia, Justin recebeu uma ligação de emergência de seu pai. Ele estava muito chateado, e não queria alarmar Justin, mas precisava contar a ele notícias muito más: os pais de Devin ligaram porque seu filho tinha fugido. Eles estavam esperando que Devin achasse seu caminho de volta até a antiga vizinhança, e se ele o fizesse, o pai de Justin ficaria com ele até que eles pudessem vir busca-lo. O pai de Justin disse para ele não se preocupar, e que tudo acabaria bem.

“Eu não estou preocupado,” disse Justin e desligou.



Falar sobre o desaparecimento de Devin era a fofoca da corte por vários dias. Foi dito por Isidore Webbery, a outra sluagh que os visitava ocasionalmente, que Devin deveria ser um changeling, possivelmente um contador de histórias eshu. Os outros encheram as orelhas de Ulf com simpatias e palavras de apoio. Duque Hamish, claro, meramente ofereceu sugestões de maneiras nas quais Ulf poderia executar suas tarefas mis eficientemente.

Mas a conversa sobre Devin sumiu a quarta noite, quando notícias vieram que um dragão quimérico estava mais uma vez solto na terra. Sussurros corriam como adagas: a criatura queria vingança por alguma afronta imaginária; a criatura nasceu dos sonhos do Duque Hamish; era a criatura que destruiu Caer Dhomnaill e todos que moravam lá!

Mas Duque Hamish não prestava atenção em rumores, ou talvez ele soubesse precisamente a quais prestar atenção. Ele convocou os serviços de um de seus cavaleiros que já havia derrotado um dragão desse tipo, e colocou uma *geas* nela para destruir o dragão para que ele não mais incomodasse as fadas. Anneke, quando foi

informada de sua *geas*, meramente acenou com a cabeça, então se retirou para sua casa para afiar sua lâmina quimérica. O dragão, ela tinha certeza, iria acha-la logo.

Ele realmente veio a passar. No dia seguinte depois do fim da aula, Justin ouviu o rugido familiar nos campos e viu e imensa cabeça do dragão, atravessando as ondas de milho como a proa de um navio Viking antigo. A besta gritou um desafio como trovão vindo dos céus, e esperou por uma resposta.

Anneke se aproximou para responder ao desafio logo, com a espada em uma mão e o escudo na outra. Ela andou até onde o dragão estava e ordenou que ele se retirasse para um lugar onde não incomodasse mais nem humanos nem fadas nunca mais. O dragão apenas riu, todavia, e a atacou com uma garra cruel. Anneke esquivou-se do golpe facilmente, e insultou o monstro enquanto o fazia. “É o melhor que você pode fazer, minhoca?” ela gritou. “Eu tenho um estudante que só tem sete verões; ele poderia ter evitado isso!” Então ela levantou sua espada e atacou o ventre do dragão; apenas por recuar como uma serpente fugindo do fogo a besta evitou a morte certa.

Então a batalha ficou séria, com Ulf observando com horror e fascinação. Ele desejava descer para o campo e ajudar Anneke, lhe dar um aliado, ou, pelo menos, uma distração que poderia lhe permitir acertar um golpe fatal. Mas ele sabia que suas habilidades ainda não estavam prontas para tal desafio. Além do mais, tinha sido a *geas* de Anneke lutar contra essa besta, não a dele. Se ele interferisse, ela não ficaria satisfeita.

Com jatos de fogo e brilho de prata, a batalha continuou por uma hora inteira. As chamas e garras do dragão não encontravam seu alvo e o dragão sempre conseguiu ficar fora do alcance da lâmina brilhante da mulher troll. Para frente e para trás através do campo de futebol e da plantação de milho o conflito continuou, até que o desastre atacou. Retrocedendo até um caminho de terra onde ela previamente cortou o dragão com golpes poderosos, a mulher troll escorregou. Antes que ela pudesse levantar, o dragão colocou uma de suas garras sobre ela e a pressionou para baixo com todo seu terrível peso.

“E então, pequena valquíria,” o dragão murmurou, “termina.” Com isso, ele abaixou sua cabeça e pegou Anneke com suas terríveis presas. O presente do duque, encantado contra outras criaturas, amassou

como uma lata vazia, e a armadura da mulher dobrou-se também. Ulf não agüentava ver, então ele se virou.

Ele não podia, todavia, bloquear os sons da destruição de sua professora — o barulho de metal, o som afiado de ossos quebrando. Ela gritou, uma vez, antes do fim, então o dragão levou-a para o chão e a deixou lá, murmurando uma canção conhecida apenas pelos dragões.

Antes da besta ter saído do campo, Ulf se arremessou colina abaixo para o lado de sua professora. Correndo aterrorizado, ele a alcançou antes de qualquer um de seus colegas notarem que ele tinha partido.

Sra. Lombard estava estendida ali deitada sobre alguns pés de milho. Seu vestido estava enlameado, e um de seus sapatos ortopédicos estava faltando, deixando seus dedos na terra. Ela parecia confusa, ao invés de ferida, e nem sangue nem armadura estavam em nenhum lugar. “Porque, Justin,” ela disse quando o viu, “o que nós estamos fazendo aqui? Eu devo ter caído. Venha,” e ela se levantou da terra, limpando seus joelhos conforme se erguia, “vamos voltar para onde os outros estão brincando. Não é bom estar aqui longe de todos.”

Justin deixou ela o levar de volta para onde as outras crianças estavam brincando, e até conseguiu se juntar a seus jogos por algum tempo.

Essa noite, antes de poder dormir, Justin chorou por um longo tempo. Ulf chorou por muito mais.



Na manhã seguinte, Justin acordou com uma resolução nova e mortal. Ele encontraria a criatura que tinha feito tal mal a sua amiga e professora, e ele o mataria. Era apropriado que ele tomasse o manto de sua professora, não é?

Sua resolução não foi nem abalada quando na aula, Sra. Lombard pediu para que ele tirasse o anel bobo que ele estava usando. Ele se recusou e ela agiu confusamente, mas não insistiu.

Essa noite, Ulf foi até o duque para pedir liberdade para perseguir o dragão que havia derrotado Anneke. O duque ouviu o pedido de Ulf, então balançou a cabeça.

“Há muitas razões pelas quais eu não posso garantir isso, Ulf. Eu já perdi um de meus melhores cavaleiros; eu não quero perder os seus serviços também. Você não está preparado para enfrentar a besta, nem

um pouco. Então há o problema de onde a besta mora. Ela se foi agora, foi-se novamente. Mesmo na derrota Anneke cumpriu sua *geas* — o dragão se foi, não é? Eu não posso aprovar você invadindo as terras de outro. Glamour, a substância de sonho que nutre a alma das fadas, é preciosa e rara. Outros lordes e damas podem não considerar agradável a presença de um guerreiro corajoso,” e ele disse isso com um sorriso superior, “como você invadindo seus domínios. Não, Ulf, eu não posso deixar você procurar esse dragão. Sirva, e fique contente com isso.”

“Então eu posso lhe fazer uma pergunta, meu duque, antes de retornar a meus deveres?”

O duque abanou sua mão magnanimamente. “Eu lhe garanto esse prêmio. Pergunte.”

“Porque você proibiu Anneke de tomar a proteção contra os dragões?”

Um murmúrio correu a corte. O sorriso do Duque Hamish desapareceu como a última folha de uma árvore no outono. “Ela derrotou o dragão uma vez; ela parecia não precisar de tais proteções. Assim é o jeito das coisas entre nós, changeling! Você faz perguntas acima de sua posição!”

Mas Ulf apenas balançou a cabeça. “Eu acho que nós dois sabemos a resposta verdadeira para essa pergunta, Sua Graça. Um juramento foi quebrado essa noite. Foi agradável a seu serviço. Eu não acho que iremos nos encontrar novamente.”

E ante os rostos da multidão estupefata, Ulf marchou para fora daquele lugar, olhos brilhando com lágrimas. Pois ele sabia que seu mestre havia traído sua professora, e que o seu caminho era o de vingança e de tristeza.

Da corte Ulf retornou para o lugar onde Anneke caiu. Lá, no chão, pedaços de seu escudo quebrado ainda brilhavam levemente. Guiado apenas pela luz das estrelas, Ulf procurou até encontrar o que procurava: um fragmento do escudo que trazia a imagem de um dragão. Ele guardou o metal amassado, então ele levantou a mão que trazia o anel de Devin. Lentamente ele girou em um círculo, e o fogo da pedra no anel brilhou com mais força quando Ulf se virou para o leste. E assim, com um coração pesado e poucos suprimentos, Ulf caminhou firmemente para o leste. Sabendo que esse dia iria chegar, ele havia preparado alguma

comida e água para a jornada, mas ele sabia que suas rações não durariam muito tempo. Sucesso teria que vir logo, ou senão haveria perigos muito piores que dragões para enfrentar.

Mas foi dragões que Ulf enfrentou, ou pelo menos um. Pois com três dias de caminhada entre ele e a corte do duque, Ulf se encontrou face a face com o dragão. Foi em uma estrada, e muitos transeuntes riram do pequeno garoto que se balançava e esquivava entre os carros estacionados, mergulhando e rolando como um acrobata ou um louco. Claro, eles não podiam ver o dragão, nem podiam ver a verdadeira face de Ulf. Eles simplesmente viam um garoto pequeno fazendo um jogo perigoso.

Mas Ulf via a face do dragão, e ele o via. Pior, de algum modo ele conhecia-o pelo que ele era. “Você tem o cheiro daquela mulher troll que eu matei em você, fedelho!” o dragão rugiu. “O senhor dela irá enviar bebês de fralda da próxima vez?” E com isso ele expirou fogo que engolfou Ulf completamente. Ele queimava como o sol, como sal em uma ferida aberta, como nada que Ulf havia sentido antes. Ele queimou e queimou, e queimando, o consumiu. Mesmo quando Ulf caiu, coberto em fogo, o dragão riu e se virou.

Um passante viu o estranho garoto gritar e cair, batendo em si mesmo como em agonia. Com muita preocupação, o homem levantou Justin da rua e o levou para dentro de uma loja próxima. Ele verificou nos bolsos de Justin e achou lá a carteira do garoto, e dentro da carteira achou o endereço e o telefone do pai de Justin. Com preocupação maior (pois o endereço na carteira era a muitas ruas de distância), o homem chamou o pai de Justin.

Foi a madrastra de Justin que atendeu o telefone, mas foi o pai de Justin que correu em seu encontro o mais rápido que pode. Ele embrulhou Justin em seus braços, agradeceu profundamente o homem que tomou conta dele, e levou Justin de volta para a casa que ele um dia conheceu.

Mas ninguém mais viu o dragão ir, e ninguém teve a consciência de tirar o anel de arame e cola do dedo de Justin.



Foi vários dias depois, e Justin estava deitado acordado na cama ouvindo seu pai e Leah discutindo. Leah estava completamente a favor de manda-lo de volta para a escola imediatamente, enquanto o pai de Justin queria mante-lo em casa. Era óbvio, ele disse,

que a escola não podia tomar conta da maneira correta do garoto. Dessa vez eles tiveram sorte e Justin não tinha sofrido muito dano. E se houvesse uma próxima vez?

“bem, então,” disse Leah, “talvez nós devêssemos procurar um tipo diferente de escola.” E com isso, houve silêncio na casa.

Justin franziu as sobrancelhas. Ele sabia que não podia retornar para as terras do Duque Hamish; esse caminho estava fechado para ele agora. Nem ele queria ficar lá pois, apesar de amar seu pai, a mera presença de sua madrastra afastava seu lado sonhador. Era como se mesmo a sua voz fosse o vento frio do outono que avisava da vinda do inverno para sua alma. Ulf parecia muito pequeno e longínquo sempre que Leah falava.

Mas essa terceira escolha, esse novo tipo de escola que sua madrastra ameaçou tão vagamente — parecia cheio de significado também. Encurralado de todos os lados, Justin fechou seus olhos e tentou dormir.

Repentinamente, seu quarto estava vivo com uma luz purpura brilhante. Era a pedra de seu anel, dançando com fogo e brilho que ele nunca, jamais havia visto antes! Todo o quarto estava iluminado como o dia com o brilho da pedra, e Justin olhou para ela com admiração. Ele estava seguindo o brilho para achar Devin, o que significava que se ele estava brilhando tanto agora, Devin deveria estar —

Houve uma batida na janela. Animadamente, Justin saiu de suas cobertas para abri-la. Lá, vestido com roupas de uma era já passada, estava Devin. Seus olhos pareciam guardar mais sabedoria do que nunca, mas ele estava sorrindo com pura alegria em ver seu amigo uma vez mais.

“Entre, entre!” e Justin o puxou para dentro. “Me conte tudo!”

E Devin o fez. Sentado de pernas cruzadas na cama, ele contou a Justin como sua família se mudou, e como suas estranhas visões continuaram. Então, uma noite um tio seu, um homem que nem ele nem seus pais haviam visto por anos, reapareceu em sua porta. Os pais de Devin, naturalmente, se excitaram com seu retorno, mas Devin estava ainda mais excitado.

Seu tio, você pode notar, era um dos eshu, os contadores de lendas ambulantes das fadas. Com alguma mágica ou encanto ele pressentiu que seu sobrinho, a muito esquecido Devin, também continha uma alma eshu, e com isso tinha se aventurado em

longas estradas para achá-lo. E esse tio, cujo nome Devin nunca revelou, os visitou muitas vezes durante os meses seguintes, ensinando Devin (ou Ismail, como ele era conhecido entre as fadas) os caminhos dos eshu.

Foi quando esse tio misterioso levou Ismail para seu Saining — sua iniciação formal nos caminhos do mundo changeling — que os pais de Devin acharam que ele tinha fugido. Ele retornou, mas de algum modo seus pais acharam que seu tio era a raiz do “problema” e barraram o homem de sua casa.

E então Devin fez a única coisa lógica — ele fugiu de verdade.

“Mas,” ele disse quando sua história tinha terminado, “há outras coisas se aproximando. Uma traição para ser vingada. Um dragão para ser derrotado. Honra para ser sustentada. Eu tenho ouvido todas essas coisas, Ulf — seu conto ecoa mais alto do que você imagina. Então, que estrada você tomara daqui?”

Justin olhou para seu amigo com olhos tristes. “Eu não sei. Anneke se foi, e não há lugar para mim com o duque mais. Eu não sou forte o suficiente para lutar contra o dragão também.”

“Não é forte o suficiente *sozinho*,” corrigiu seu amigo.

Esperança apareceu nos olhos de Justin. “Isso significa que você virá comigo?”

“Você duvidava disso?”

Justin riu em pura felicidade. “Eu esperava, mas oh, isso é tão maravilhoso!” E os dois changelings começaram a rir tão alto que balançou as vigas da casa do pai de Justin.

“Você poderia fazer menos barulho, Justin? Alguns de nós precisam dormir!” veio a voz de trovão de Leah. Então com quietude e cortesia exagerada, os dois garotos ajudaram um ao outro pela janela, pela calha, através do jardim até o grande mundo a procura de um dragão.

Na manhã seguinte, quanto eles acordaram e descobriram que Justin havia partido e a janela estava aberta, Leah e o pai de Justin tiveram outra briga. Mas isso não é realmente parte de nossa história.



Conforme eles viajavam nos dias seguintes, Ismail contou a Ulf tudo que ele aprendeu de seu tio sobre a arte de matar dragões quiméricos. Houveram muitas criaturas nos anais das fadas, e a maioria foi despachada da maneira usual: colocando-se

dezenas de cavaleiros de armadura no campo contra ela. Matadores de dragões solo eram mais raros, mas não totalmente desconhecidos. Esses guerreiros normalmente tinham espadas mágicas, escudos, elmos e muito mais, que não estavam a disposição de Ulf ou Ismail. Mais ainda, na menção de escudos mágicos, Ulf gritou ferozmente com seu amigo, e assim Ismail deixou o assunto em paz. O eshu podia se lembrar de uma ou duas histórias de heróis que confundiram dragões para se devorarem, mas como o jovem troll sempre tivera problemas em descobrir porque exatamente a galinha cruzou a rua, ambos concordaram que essa não era uma opção.

“Mas porque você não confunde o dragão?” perguntou Ulf. “Você é bom nisso.”

“Sim, mas é a sua cruzada, Ulf,” respondeu Ismail pela milésima vez. “Eu já tive a minha, achei minha própria mágica, ganhei meu próprio nome. Agora é tempo para você fazer o mesmo. Eu posso lhe ajudar, sim, mas a mão que derrotar o dragão tem que ser a sua.”

E com isso, Ulf caía em um silêncio mau humorado. “Não é justo,” ele falava com frequência, e Ismail abanava a cabeça concordando.

Foi apenas de sete dias de viagem, esquivando-se de policiais amigáveis e quimeras nem tanto, encontrando as fadas ocasionais ou humano sonhador, deliciando-se com barras de chocolate roubadas e as doces fantasias dos mortais, que os dois fugitivos acharam a trilha do dragão. Uma imensa marca de queimado no centro de um parque marcava um ponto onde o dragão havia passado a noite. Ulf era a favor de avançar contra o monstro imediatamente, mas Ismail tinha outras idéias. “Vamos passar a noite aqui,” ele aconselhou, “dormindo onde ele dormiu. Talvez nós possamos pegar algo de seus sonhos. Fazendo isso, nós podemos aprender suas fraquezas.”

Então os dois se deitaram para a noite no fedor de dragão quimérico e fecharam seus olhos. Quase imediatamente, Ulf começou a sonhar sonhos de dragão. Eles eram sonhos de dor e fogo, banhado de ouro e partido em pedaços por aço. Mais de um sonho mostrou Anneke, ali triunfante, ali derrotada. Mas uma face aparecia em todos os sonhos — a face sem sorriso do Duque Hamish. A luz de seus olhos eram frias nesses sonhos, mais frias que gelo, e Ulf provou o medo do dragão.

Ismail, de sua própria parte, clamou não ter sonhado nada, mas olhou estranhamente para seu amigo todo o dia.

Assim os dois continuaram sua jornada, que durou muitos dias mais. Eventualmente, Ulf notou que o continente estava se tornando familiar. Logo as colinas e estradas se resolveram na terra ao redor da escola onde tanto havia acontecido, aparentemente tanto tempo atrás.

Ulf comentou tal fato, e Ismail respondeu, “Ele está voltando para casa. Essa é a terceira vez que ele faz isso, você sabe — terceiras vezes são sempre finais.” Ulf perguntou a ele como ele sabia tais coisas, mas Ismail apenas deu de ombros e disse que era mágica.

Foi nessa noite que eles acharam o dragão, finalmente, no campo onde Anneke havia caído. Ele estava deitado, seu grande peso estendido no pedaço de terra onde a cavaleira troll caiu, roncando com pequenos jatos de fogo enquanto dormia um sono preocupado. Ele era grande! Da cabeça ao rabo o dragão devia ter uns trinta metros, e Ulf desanimou-se de conseguir derrota-lo. Então Ismail cutucou-o. “Eu estou com você. O espírito de Anneke está com você. Essa façanha é sua, e você deve fazê-la com tal glória que eu lhe juro, as canções que eu irei cantar sobre essa noite vão ecoar por cem anos. Vá!”

E com o encorajamento de seu amigo ecoando em suas orelhas, Ulf desembainhou a espada quimérica que ele havia carregado com ele durante todas as suas jornadas e cutucou o dragão bem no nariz. Apenas uma gota de sangue negro jorrou para fora do corte, e o dragão ergueu sua cabeça com um terrível rugido. “QUEM OUSA?” o monstro chamou aos céus, então ele olhou para baixo e viu Ulf. “Então você retornou, criança troll, retornou para provar a morte! Bem, eu devo ser misericordioso essa noite; a sua será menos dolorosa do que a da sua professora!” Então, como uma serpente dando o bote a grande cabeça escamada avançou, mandíbula aberta, diretamente para onde estava Ulf.

Mas, Ulf estava preparado para essa batalha de seu próprio modo; ele havia visto os sonhos do dragão e testemunhou suas batalhas, então ele estava preparado. Assim conforme a grande mandíbula veio para baixo, Ulf rolou para a direita e ficou em pé; sua espada acertou a bochecha do dragão enquanto a cabeça da criatura passava. O

dragão urrou novamente, então a batalha começou.

Ah, mas que briga foi! A despeito do bom senso, a despeito da razão, a despeito até da mágica, Ulf era capaz de aparar cada golpe que a serpente dava, e dava mais do que tomava. Não demorou muito para Ulf notar que sua batalha estava sendo observada: Isidore e Melinda, e Desmond, e Sir Reginald, e todos os outros membros da corte do Duque Hamish. O próprio duque veio por último e ficou só, sua espada fina como chicote desembainhada e brilhando na luz do fogo do dragão. Mas de Ismail, não havia nenhum sinal.

Então veio o momento pelo qual o dragão estava esperando. Ulf tinha tola mente pressionado um ataque até que ele ficou no mesmo lugar em que Anneke havia caído, e, como ela, ele também escorregou. A platéia prendeu a respiração em terror; o dragão rugiu em triunfo e preparou para abaixar uma garra fatal.

E precisamente nesse momento, Ismail puxou de seu bolso um pino de aço que ele mantinha para tais ocasiões, e atacou a cauda do dragão.

O grito que se seguiu teria derrubado casas, se alguma fosse capaz de ouvi-lo. Esquecido por um eterno segundo estava Ulf, e ele tomou tal oportunidade para levantar-se. Todavia, conforme ele o fazia, Ulf sentiu algo afiado pressionando em suas costas: o pacote do escudo de Anneke. Foi quando e apenas ali que ele se lembrou o que ele carregava consigo, e soltando sua espada, ele puxou o fragmento do escudo de seu embrulho. Quando o dragão recuperou seu raciocínio e inclinou-se novamente para devora-lo, Ulf gritou uma maldição em todos os dragões e seus criadores, e arremessou o metal quebrado na boca da besta.

Os efeitos foram tanto imediatos quanto profundos. Com um grito como milhares de dedos em milhares de quadros negros, o dragão caiu pesadamente na terra. Ele ficou lá em sua agonia final, conforme Ulf e Ismail escalaram para a segurança

mas o que era mais interessante, pelo menos para Ismail, era que no momento que Ulf pronunciou sua maldição, o duque jogou sua espada no chão e foi embora, nunca pare ser visto novamente por fada ou mortal. E nas celebrações que seguiram o triunfo de Ulf e Ismail, nenhuma fada sentiu a falta do duque, nem qualquer um comentou o fato.

E se alguém ouvir o conto que Ismail fez essa noite, cantado por eshu e sussurrado por sluagh uma vez e novamente através dos anos, você ouvirá outras coisas: que Isidore Webbery contou para Ulf que o escudo fatal havia sido dele em outra vida, tomado no campo de batalha pela traição de Hamish; que a lâmina do duque, agora negra das chamas do dragão, ainda descansa no lado do morro em que Hamish a jogou, e que ninguém foi

capaz de retirá-la dali; que Ulf fez para si armadura de escamas de dragão que nenhuma chama ou lâmina pode penetrar; e muitas outras coisas.

Mas a parte da história que Ismail não conta é que quando as façanhas de matar dragões e banir traidores estava feita, Ulf se voltou para seu amigo e na voz ainda pequena de Justin disse, "Devin, vamos para casa."

Livro Um: Childling

Eu AMO aniversários!!!

Tudo é tão grande e brilhante, como flores rosa do lado de uma árvore. Bucky me mostrou essas flores quando nós fomos para o parque hoje, e ele disse que elas eram como eu. Ele é bobo, mas talvez não tão bobo. Bucky é meu irmão maior, e ele sabe das coisas.

Mamãe e Papai fizeram uma grande festa para mim. Jeff e Mary e Bucky e sua amiga Jasmine estavam todos lá, e eles cantaram para mim "Feliz Aniversário." Nós jogamos até anoitecer. Mamãe me pôs na cama, mas eu ainda me sentia elétrica. EU NÃO PODIA DORMIR!!!

Bucky veio com Jasmine, e eles estavam muito silenciosos. Eles disseram que era hora para uma festa secreta. Nós fomos até ao bosque. Os amigos de Bucky haviam feito uma grande fogueira, e eles estavam dançando e agindo engraçado. Bucky fez bolas de luz, como faíscas, e ele desenhou no ar. Jasmine criou asas, e Tom ganhou chifres, e quando eu olhei para os meus pés, MEUS DEDOS TINHAM SUMIDO e eu tinha CASCOS como um CAVALO!

Isso me fez ficar com medo e feliz, como você se sente quando você está num balanço que esta indo muito alto. Eu comecei a chorar, mas Bucky me abraçou e me disse para não ter medo. "Lembre-se das flores," ele disse. "Elas são como você. Não comum como o tronco, mas brilhante e especial." Eu parei de chorar, e eles me cantaram uma canção e me chamaram de "Nimue." É um nome bobo, mas eu gosto dele. Antes de nós irmos para casa, Bucky pediu para mantermos nossa festa um

segredo. Eu vou. Eu amo aniversários. Eu amo canções. E eu AMO segredos!!!

CAPÍTULO UM: O SONHO

Eles esperavam ver a velha colina do mouro subindo e subindo para se juntar ao estúpido céu de outono. Ao invés, um brilho de sol os encontrou. Ela vazava pelo arco como a luz de Junho escorre pela garagem quando você abre a porta. Ela fez as gotas de água na grama brilharem como pérolas e lavou a sujeira da face marcada pelas lágrimas de Jill. E a luz do sol estava vindo do que certamente era um outro mundo — o que eles podiam ver dele. Eles viram relva macia, mais macia e brilhante do que Jill já tinha visto antes, e, correndo para cá e para lá, coisas tão brilhantes que elas podiam ser jóias ou grandes borboletas.

— C.S. Lewis, *The Silver Chair*

O Mundo das Trevas

Lixo de lanchonetes e jornais amassados vivem pelas ruas, empurrado pelo vento frio do dia cinzento. Vendedores de terno e secretárias, liberados pela hora de seus cubículos, correm para as ruas, casacos colocados firmemente ao seu redor conforme eles fazem seu caminho para suas caixas suspensas. Tráfego para a cada luz, nuvens de fumaça de exaustão quase escondendo os pedestres trabalhadores. Uma caveira vadia próxima a uma lata de lixo seu cabelo escasso colado a seu escalpo por neve suja. Enquanto isso, muito acima da cidade, seguros em fortalezas de metal e vidro, capitães de indústria contam suas moedas, olhos gananciosos brilhando em seus escritórios estéreis. vendedores de armas riem, balançando mãos cheias de dinheiro, pouco se importando pelo massacre trazido pelas suas vendas. Crianças góticas, enfaixadas em preto, faces brancas procurando em algo para acreditar, giram desesperadamente para a música saindo do vazio. Deslizando entre sombras escondidas, vampiros sorriem sádicos para essas futuras almas negras, esperando a refeição que virá. Uma criança espancada geme em seus pesadelos, puxando sua caixa de papelão mais perto conforme ela chora. O cenário é o começo do inverno, o Mundo das Trevas. Mundano como nosso mundo, mas um pouco mais sombrio, um pouco mais terrível.

ritmo da música não ouvida conforme elas entram em suas casas com muitas janelas. Insetos de metais brilhantes manobram através de rituais elaborados, seu hálito bufando alegremente. Um velho satyr olha por trás da esquina, rindo para os flocos de neve que caem suavemente sobre ele. Sonhos tomam forma, nascidos de esperanças e medos. Dragões com olhos gananciosos voam acima da brisa fresca do inverno, alertam por moedas cintilantes derrubadas na escuridão abaixo. Um artista, inspirado pela neve recém caída, começa a pintar uma cena de torres cheias de neve numa terra de beleza fantástica. Empurrada contra a parede pelo terror, uma criança cria um horror com presas imaginário que a persegue e a assusta. Crianças dançam alegremente na neve, dividindo passeios de trenós enquanto eles descem a colina, seus gritos de alegria ecoando através do parque. Este é o cenário changeling no inverno. Parecido, ainda que diferente, do resto do Mundo das Trevas, é um pouco mais brilhante, um pouco mais colorido, mas algumas vezes não menos amedrontador.

O Mundo Encantado

Folhas de cores brilhantes e balões dançam no vento, caindo e rolando pela rua. Bonecas pálidas e sombrias marcham no

Tocar o sonho é acessar a fonte principal da criatividade de onde todas as histórias, sonhos, artes nascem. Changelings são partes dessas histórias — apesar de seus corpos serem de carne mortal, suas almas são formadas de sonhos. Todo changeling que passa pela Crisálida traz uma pequena parte do Sonho de volta a esse mundo. Como uma borboleta emergindo de um casulo, a descoberta de sua natureza changeling coloca sua alma para cima.

Essa transformação permite que um changeling ver além da fachada mundana e observar as fronteiras infinitas do Sonho. Presenteados com o poder de ver tanto o que é quanto o que pode ser, um changeling vive num mundo de possibilidades sempre crescentes, limitadas apenas por sua própria imaginação e criatividade. Essa diferença de percepção não é uma simples sobreposição como uma mancha de olho sobre uma poça. Um mundo efusivo de mágica existe ao lado e dentro do mundo mortal, uma parte dele. É dentro dessa realidade quimérica que os changelings vivem.

Realidade Quimérica

...uma vez provado os lábios da excelência, uma vez se dado a sua perfeição, quão sombrias e penosas e cheias de anonimato são o restante das horas acordadas trancafiado na algema do ordinário, do somente aceitável, do apenas bom e nem um pouco melhor. Tristemente, muitas vidas são criadas desse padrão. Se contentando com o que é possível; comprando o clichê porque o grande sonho está fora de estoque...

— Harlan Ellison, Introdução, *The Sandman: Season of Mists*

Antes de suas Crisálidas, os changelings ficam suspensos em uma meia realidade, vendo o mundo como os outros, mas tendo flashes de outras coisas. Eles experimentam visões momentâneas da realidade quimérica sem entender o que estão vendo, ou ouvem sons estranhos sem reconhecer sua origem. Algumas vezes é um cheiro ou gosto ou mesmo uma diferença tátil que é incongruente com o que é experimentado por todos ao seu redor. Crianças, muito novas para saber que essas alterações não são normais, simplesmente as aceitam. Adolescentes e adultos, mais enraizados no mundo “real,” normalmente tomam essas experiências como alucinações, frequentemente negando as ocorrências para que eles não sejam rotulados como “estranhos.” Alguns respondem ao estímulo que “não está ali” e terminam consultando

um psiquiatra. Mas o que eles experimentam é real — para changelings.

Esse mundo de fantasia ilusória é chamado de *quimérico* porque mortais não encantados normalmente não podem experimentá-lo. Apesar deles terem ocupado corpos mortais para sobreviver a Banalidade, o lado verdadeiro dos changelings mora dentro de suas frágeis e glamourosas almas. Como changelings, eles vêm o mundo ao seu redor dentro de uma casca quimérica. Todo o mundo tem uma realidade quimérica para as fadas. Eles não mudam pontos de vista para frente e para trás entre banal e quimérico, vendo primeiro uma rua com pavimento quebrado, então mudar com um piscar de olhos para a visão de uma avenida dourada. Ao invés eles naturalmente vêm a verdadeira mágica que existe dentro de cada objeto, lugar e pessoa. Eles pegam a natureza inerente das pessoas, lugares e coisas, tecendo essas percepções em um todo maior.

Assim eles não vêm o esfarrapado e velho livro de contos de fadas com a capa rasgada, mas o calor e o prazer que milhares de crianças tiveram o lendo. Cada criança deixou alguma impressão no livro, alguma pequena fagulha de imaginação ou inspiração que o livro invocou nelas. Changelings vêm e festejam tal resíduo, que pode fazer o livro parecer novo, com cores recém pintadas. Do mesmo modo, eles podem sentir o cheiro de morangos em um prato “vazio,” sentir o peso de veludo no que parece um uniforme escolar, e dançar uma sinfonia tocada nas pernas de um grilo.

Perspectiva Changeling

*Nada além de receitas e lixo sem valor;
velhas e pegajosas notas fiscais;*

*Mas nas profundezas de um tronco torto,
um estranho presente partido em dois.*

— Ruth Comfort Mitchell, “The Vinger Man”

Quando imbuídos de Glamour, changelings experimentam o mundo como um lugar mágico e místico, cheio de coisas incríveis e excitantes. Eles vêm tudo com a perspectiva das fadas que colore tudo ao seu redor. Árvores não são meramente uma coleção de madeira e folhas, mas pilares brilhantes de topo verde sustentadas por seiva dourada. Além disso, se um changeling com sua visão mágica, olhar profundamente dentro da essência da árvore em procura da sua natureza mágica, ele poderia achar a árvore como sendo uma criatura de sonhos adormecida, braços jogados para os céu, pés plantados dentro da terra quente. Facas de manteiga podem ser adagas de prata, enquanto

uma velha capa de chuva se torna uma armadura ornada. Como a maioria das pessoas não pode perceber isso, eles consideram as reações dos changelings ao seu ambiente quimérico como sendo brincadeiras, mímica ou apenas loucuras.

Há aqueles que clamam que a realidade quimérica é realmente é uma realidade maior ou mais expandida. Nem pré concebida nem presa num consenso comum do que seja “real,” esse estado alterado de sensibilidade dá as boas vindas a histórias, contos, lendas, mitos, brincadeiras de crianças, esperanças e sonhos. Ela também incorpora medos, horrores monstruosos e as criações mais negras da humanidade. Todos existem dentro de uma realidade quimérica, e todos são reais como qualquer objeto encontrados nos limites do mundo mundano. Essa “realidade” é tudo do que sobrou da era das lendas — o pedaço de Arcádia ainda na terra. Como um rei das fadas disse uma vez, “Tudo é possível dentro do Sonho.”

Interagindo com o Mundo Real

Changelings podem viver em um mundo quimérico próprio, mas isso não é dizer que eles não percebem que eles também existem dentro de uma realidade mais restrita. Se fosse assim, eles não seriam capazes nem de dirigir um carro sem sair da estrada. Kithain respondem a estímulos que pessoas mais mundanas não podem ver, mas isso não significa que eles não percebem objetos, pessoas e perigos do mundo real. Eles não cavalgam suas montarias mágicas por uma pista de pouso de um aeroporto sem perceber os aviões decolando e pousando a sua volta, ou ignoram um ladrão com uma arma.

Isso não é dizer que eles tenham uma espécie de visão dupla que os deixa ver mundano e mágico ao mesmo tempo. Ao invés, o aspecto mágico se torna superior, sobressaindo a realidade mundana de objetos e pessoas com as quais o changeling interage, mas não erradicando sua presença. É quase como se o corpo do changeling lembrasse dos detalhes mundanos enquanto sua mente vê através do ordinário para a essência interior. Um carro ainda é um veículo para ser dirigido sobre ruas, mesmo que para changelings o carro pareça ter um brilho abóbora e tenha antenas na parte de cima.

Objetos sólidos existem no mundo real e devem ser considerados. Isso normalmente causa problemas para changelings cujos corpos fada ocupam mais massa que suas contrapartes mortais. Isso é especialmente verdadeiro para um kith como os trolls, cujos corpos quiméricos podem ocupar

muito mais espaço que suas conchas mortais. Em tais casos, um changeling que está imbuído com Glamour irá sempre se referir a seu fae mien e irá fazer todas as tentativas de compensar a massa maior; fazer de outro modo seria um ato próximo de não acreditar em uma quimera. Assim é possível para um troll de dois metros entrar na traseira de um fusca, mas fazendo isso ele nega sua existência mágica, assim desistindo para a realidade mundana. Tais atos podem ser perigosos para qualquer changeling, pois voltar para o mundano traz a Banalidade inerente de tal ato.

Quimeras

Sonhos são apenas interlúdios com produção fantasiosa;

Quando Razão-Monarca dorme, essa mímica acorda;

Compõe uma confusão de coisas separadas,

Um populacho de sapateiros e uma corte de reis:

Fumaças leves são alegres, fumaças grossas tristes;

Ambas são a alma razoável enlouquecida:

E muitas formas monstruosas no sono nós vemos,

Que nem foram, não são, e nunca poderão ser.

— Dryden, “The Cock and the Fox”

Algumas vezes pensamentos criativos ou sonhos tomam forma sólida ou são formados deliberadamente em objetos, lugares ou criaturas. O não real trazido a realidade, essas criação de fantasia são chamadas de *quimera*. Criados por changelings ou outras criaturas tocadas pelo Sonho durante momentos particularmente intensos., quimeras podem ser tanto animadas ou inanimadas.

Algumas são formadas deliberadamente, enquanto outras nascem com um pensamento. Outras parecem nascer quase contra a vontade do sonhador. Quimeras raramente são o que seus criadores esperam; algumas podem ser belas e amigáveis, enquanto outras são sombrias, retorcidas e hostis. Quimeras podem até ser perigosas para os changelings, especialmente aquelas dadas forma através de medos não resolvidos ou pesadelos vívidos.

Independente de como elas vieram a existir, quimeras criadas dentro dos limites da realidade tem que se relacionar com o mundo de alguma forma. Quimeras inanimadas tem pouca escolha com relação a interação. Sonhos tornados realidade animados normalmente tomam uma vida

própria. Em raras ocasiões, eles podem até mesmo se tornar reais para os humanos.

Armas Quiméricas e Dano

Armas quiméricas como espadas, machados de batalha e coisas assim estão em uma classe própria. Eles tem realidade apenas para os changeling e aqueles mortais encantados por eles. A maioria é criada inteiramente de sonhos, não tendo nenhuma realidade fora de suas existências quiméricas. Eles não podem ser vistos ou sentidos por mortais. Algumas armas quiméricas são o resultado de tecer o Glamour em itens do mundo real de uma maneira muito parecida de como roupas quiméricas são criadas. Esses itens podem ser vistos por mortais, que podem se perguntar porque alguém esta abanando uma vareta acima da cabeça e “fingindo” aparar com ela. O dano que ambos desses tipos de armas quiméricas infringem é quimérico (ou “não real”). Enquanto parece bem real para o changeling acertado por tal arma, e pode até mesmo convence-lo que seu braço ou perna foi arrancado, sua espinha quebrada ou sua cabeça esmagada. O dano não é real no mesmo senso que dano mortal infringido por armas do mundo real.

Ao invés de machucar, cortar ou perfurar, armas quiméricas arrancam pedaços do Glamour de um changeling, despedaçando pedaços de seu fae mien e a levando a inconsciência pelo choque. A dor é tão devastadora quanto qualquer uma causada pelas armas mundanas, mas o que o changeling sente é na verdade o assassinato temporário do espírito fada dentro de sua carne mortal. Muitos descrevem a sensação como a morte de seus sentidos, uma dor profunda e uma dormência fria que alcança até seus ossos — todos sentimentos gerados pela Banalidade penetrante.

Quando acordam, changelings “mortos” por armas quiméricas lembram-se apenas de suas vidas mortais. Eles não tem nenhuma lembrança de suas vidas como Kithain ou da existência de tal coisa como changelings. Separados de seu Glamour, eles forçosamente retornaram ao mundo mundano. Eles não podem interagir ou ver quimeras — até mesmo suas próprias roupas e armas quiméricas — até eles serem preenchidos por Glamour novamente e lembrarem sua herança fada. Um changeling que é separado de seu Glamour tão repentinamente pode acordar para se perguntar porque ele está deitado em uma vala numa área não familiar da cidade segurando uma faca de manteiga.

Quando um objeto do mundo real serve como base para a construção de uma arma quimérica, normalmente não é um objeto perigoso. Assim uma vareta, barbante e penas podem ser feitas quiméricamente em arco e flechas, ou um lápis sem ponta pode ser recriado como uma cimitarra. Do mesmo modo, um martelo de carpinteiro poderia ser um martelo de guerra em seu aspecto quimérico, ou um canivete poderia ser um facão mortal.

É raro, mas não totalmente desconhecido, de alguns changelings colocarem aspectos quiméricos sobre uma arma mundana. Dano quimérico é a norma aceita entre os Kithain, todavia. Aquele que matar outro changeling ganha Banalidade quando o fazem, pois eles roubaram do mundo e do Sonho um de seus sonhos. Uma espada verdadeira pode matar um changeling tão facilmente quanto pode matar um mortal. Um aspecto quimérico sobre uma espada real irá simplesmente infringir dano quimérico sobre o dano mortal real (i.e., dano quimérico separa a fada de sua identidade enquanto o dano físico da espada fere seu corpo). Desde que o changeling pode concentrar sua vontade para dar dano real com quimeras de qualquer modo, raramente há qualquer utilidade para adicionar um aspecto quimérico sobre uma arma mundana, a menos que o aspecto quimérico tenha algum efeito adicional. Carregar por ai espadas do tamanho de um homem que todos podem ver normalmente atrai a atenção desnecessária da lei de qualquer modo.

Quimera Inanimada

*Eles são melhores que estrelas ou água,
Melhor que vozes de vento que cantam,
Melhor que a filha de qualquer homem,
Suas pérolas de vidro verde em um anel
de prata.*

— Harold Monroe, “Overhead on a Saltmarsh”

Enquanto pode-se dizer que poucas quimeras possuem consciência, quimeras

inanimadas tem ainda menos chance que as animadas de desenvolver inteligência. Normalmente, quimeras inanimadas são achadas como objetos que são usados por changelings. Elas podem ser armas ou armaduras, roupas ou jóias, mobília fina, talheres de ouro, até mesmo jogos e brinquedos.

Alguns desses tem uma realidade mundana também, como quando um changeling cria uma espada quimérica brilhante de um galho ou de uma espada de madeira. Pode-se criar também um

vestido quimérico usando sua saia e blusa como um padrão sobre o qual colocar sua roupa de sonhos. Alguns changelings tem uma afinidade em criar objetos quiméricos, usando suas habilidades em forjar espadas quiméricas ou armaduras de fantasia.

Adorno Pessoal

Roupas quiméricas são provavelmente o tipo mais comum de quimera inanimada. Quando um changeling passa por sua Crisálida, e descobre seu *fae mien*, ele normalmente descobre que já está vestido em roupas quiméricas apropriada para sua nova persona. É como se parte de sua lembrança de quem realmente é se tornasse mais real se vestindo assim. De alguma forma ele se lembra e recria a vestimenta que sua contraparte fada se sente mais confortável. Tal roupa é conhecida como *voile*.

Jóias normalmente são incluídas com vestimentas quiméricas como parte dos acessórios, especialmente se for usado como cordões, pulseiras, cintos ou adorno de cabelo. Alguns *voile* brilham com centenas de gemas ou pérolas quiméricas espalhadas pela roupa. Mais comumente, todavia, jóias, são posteriores, adicionadas quando o changeling precisa “um algo mais” para ajustar. Aqueles que não tem acesso a tesouros podem ainda se adornar com quimeras inanimadas na forma de jóias, coroas, tiaras e coisas assim. Um pouco de sonho, um pouco de trabalho, e uma nova quimera nasce.

Alguns changelings descobrem que eles emergem em suas contrapartes fadas vestidos não elegantemente, mas em armadura quimérica. Apesar de não comum, isso denota um changeling cujas habilidades marciais (e a necessidade de usá-las) são extraordinárias. Armaduras e armas são itens quiméricos secundamente mais comuns, e quase sempre precisam ser feitos ao invés de aparecer como parte da vestimenta do Kithain. Armaduras podem ser vestidas sobre roupas mundanas ou se usar junto com vestimentas quiméricas. Como roupas quiméricas, a vestimenta quimérica que é usada com armadura normalmente ainda é colocada acima da roupa real. Alguns changelings preferem roupas modernas, e alguns *voile* são extremamente modernos, até mesmo futuristas.

O *Voile* não é evidente para os mortais, nem a armadura quimérica. Pessoas nuas andando

por ai criam um tumulto; pessoas peladas pulando por ai e usando espadas imaginárias enquanto dando gritos de batalha perturbam os mundanos, e normalmente acabam trancados no hospício mais próximo. Isso pode ser facilmente evitado usando-se roupas mundanas em adição ao *voile*.

Itens, Objetos e Lugares

Itens de casa, como travesseiros luxuosos e cortinas, utensílios pessoais e toalhas de mesa, tapetes com desenhos intrincados e cadeiras confortáveis podem ser criados quiméricamente. Enquanto podem ser dados aspectos quiméricos para esconder os objetos mundanos abaixo, muitos não são mais do que a matéria-prima dos sonhos dada forma. Por enquanto que os changelings sejam os únicos a usá-los, há pouca diferença se esses itens são “reais” no sentido mortal. Se changelings podem ver e sentir tais objetos, eles podem sentar neles, deitar neles, se cobrir com eles e comer com eles.

Da mesma forma, prédios inteiros podem ser encantados pelo Glamour das fadas, tomando a decoração de abobadas quiméricas, paraísos acolhedores e lugares de encontros amigáveis. Lugares mais fantasiosos, como um castelo sobre um lago, podem ser feitos totalmente de Glamour, sonhado e esculpido por mestres entre os artesãos e arquitetos fadas. Tais moradias não podem ser vistas ou sentidas por quem não for encantado. Eles não são normalmente construídos onde o tráfico de mundanos é freqüente, para que um mortal cheio de Banalidade não passe através, trazendo-os ao chão.

A maioria das estruturas quiméricas são colocadas sobre estruturas já existentes, muitas das quais são antigas, propriedades abandonadas que atraem pouca atenção. O que parece uma biblioteca maltratada com uma placa que sempre diz “Fechada” pode ser um confortável bar das fadas ou a casa de um nobre. Para os changelings, o prédio parece recém pintado, com janelas novas e bem lavadas. Dando um passo a frente, changelings as vezes formam cidades inteiras ou vilas, apesar disso estar se tornando cada vez mais incomum na era moderna. Ainda, o que parece uma cidade fantasma para mortais pode ser uma próspera comunidade Kithain.

Decoração Quimérica

Quando criando ou acordando um domínio, um changeling precisa investir Glamour permanente (veja “Domínios,” pg. 216). Ele pode então formar o domínio até um certo ponto, o alterando para

se adaptar a seus desejos e necessidades. Assim uma duquesa pode criar um aviário com aves quiméricas, enquanto o duque que reina depois dela pode decidir que o espaço poderia ser melhor usado como um canil. Um terceiro changeling pode utilizar o espaço para criar um jardim. Tudo depende do humor do dono e de suas preferências. Alguns nunca mudam nada, achando que o que era bom para o regente a 600 anos é bom o suficiente para hoje. Até mesmo esses tradicionalistas deixam algumas impressões de suas personalidades no domínio, todavia. Apesar de deixarem tudo exatamente como eles as acharam, os residentes atuais do domínio podem descobrir que os contornos e as cores dos objetos quiméricos normalmente mudam levemente para serem o mais agradável possível. Tais efeitos podem ser mudanças de padrão, as rosas do jardim se tornando mais leves, ou uma cadeira não confortável “adquirindo” um novo encosto.

Quando vários changelings se reúnem mas não podem encontrar um domínio próprio, eles ainda podem usar seu Glamour para colocarem decorações quiméricas sobre um lugar mundano, seja uma casa, um quarto, uma clareira ou um parque. Isso lhes dá um lugar próprio onde eles podem se sentir confortáveis. Por causa de que cada changeling cedeu um pequeno pedaço de Glamour temporário para o empreendimento, o encantamento é mais forte e mais resistente de ser destruído por mortais banais que atravessarem a vizinhança. O changeling não pode conseguir nenhum Glamour do lugar, por esse não ser na verdade nenhum domínio ou glade. Apesar disso, o lugar provê aqueles que o visitam com uma casa, lugar de trabalho ou área de diversão onde eles podem relaxar e serem eles mesmos longe dos olhos curiosos dos mortais.

Ruínas antigas podem ter uma nova vida quando são refeitas da matéria dos sonhos, e círculos de cogumelos podem ser transformados em área de dança das fadas. Tais lugares podem ter um que de outro mundo com eles muito tempo após os changelings tenham partido, ou seus aspectos quiméricos podem ser destruídos pela descrença de apenas um céptico.

Veículos quiméricos são as mais raras quimeras inanimadas porque normalmente tem uso limitado. Como outros objetos, changelings podem dar a seus skates, motocicletas e carros aspectos quiméricos, mudando sua aparência para impressionar, amedrontar ou divertir outros changelings. Tais usos são muito mais comuns que imbuir um veículo com poderes do Sonho como vôo ou a habilidade de escalar paredes. Engarrafamentos são eventos bem banais, significando que aspectos quiméricos de veículos podem desaparecer repentinamente, e a descrença mortal deve ser sobrepujada ou a área inundada de Glamour para permitir um Kithain usar um tapete mágico através do ar.

Se a descrença mortal sobrepujar o Glamour changeling enquanto ele estiver voando no tapete mágico, ele é imediatamente removido do mundo real (como se a Banalidade estivesse se protegendo da intrusão) e depositado em algum lugar do Sonho. Já que o changeling está então efetivamente perdido — por horas, dias ou mesmo anos — conforme ele luta para descobrir exatamente onde ele está na vastidão do Sonho, muito raramente arriscam coisas tão gritantes. Apesar de tudo, há uma variedade de carruagens e

coisas parecidas criadas para levar nobres Kithain para a core no estilo ao qual estão acostumados.

Criando Quimeras

Nockers são artesãos mestres quando o assunto é fazer objetos e itens, apesar dos boggans serem também serem notados por suas habilidades. Ambos os kith se deliciam criando objetos quiméricos, mas eles não são apenas os únicos changelings que podem fazê-lo. Qualquer changeling que possua as habilidades pode criar quimeras das matérias-primas do Sonho. Criar exatamente o que tem em mente as vezes é mais difícil do que parece, e muitas quimeras mal formadas ou parcialmente formadas aparecem das seções de treino.

Muitas quimeras inanimadas tem uma vida muito curta ou construídas apenas quando necessárias. Exceções são prédios quiméricos ou itens que são de uso freqüente, como roupas. Tais quimeras servem para o propósito pelo qual foram criadas e nunca saem do controle de seus mestres. Outras podem adquirir consciência e fugir para o Sonho.

Túneis, Portais e Masmorras Quiméricas

Enquanto é possível construir túneis quiméricos, portais e mesmo castelos no ar, o espaço aberto para tais coisas precisa existir. Realidade sólida sempre precisa ser levada em conta quando no reino mortal. Portais quiméricos não podem ser colocados em paredes reais e

usados para passar através delas, apesar da ilusão de uma passagem poder ser feita aparecer. A parede ainda é sólida apesar da adição de uma “decoração” quimérica. Da mesma maneira, túneis quiméricos ou masmorras não podem existir em terra sólida. Um domínio subterrâneo só é possível se ele estiver em um espaço vazio existente, como uma caverna ou mina, ou porque entrar pela porta do domínio na verdade leva ao Sonho Próximo. No Sonho, quase qualquer coisa é possível. Masmorras quiméricas com chão sólido, escadarias de luar em espiral para cima até as nuvens, e casas voadoras feitas de doces estão entre as estruturas menos fantásticas lá.

Quimeras Animadas

Desde que o mundo começou

Eles tem dançado como um arco de fogo,

Eles tem cantado através dos séculos,

E nunca é a mesma canção.

— Rose Fyleman, “The Fairies Have Never a Penny to Spend”

O outro lado da moeda são as quimeras animadas. Desde amigos imaginários e companheiros de brincadeiras invisíveis até ursinhos de pelúcia animados. Childlings são especialmente apegados a quimeras animadas que consideram seguras e controláveis. Claro, eles também tem medo de monstros quiméricos, que definitivamente não são amigáveis (exceto nas mais raras circunstâncias). Quimeras não tomam a forma humana, apesar de aparências humanóides como pessoas com azas são populares — novamente, principalmente entre childlings, que assim “conseguem” um irmão ou irmã que estão dispostos a brincar com eles.

Amigos e Ajudantes

Quimeras animadas quase nunca são criadas deliberadamente. Ao invés elas aparecem da mente inconsciente do changeling. Muitos changelings criam conselheiros para si mesmos, falando para criaturas aparentemente humanas, animais ou fantasiosamente moldadas, e revelando seus problemas e aspirações para eles. Algumas dessas quimeras tem o poder de falar, que eles podem usar simplesmente para concordarem ou, no caso de quimeras conscientes, dar bons conselhos. Essas quimeras companheiras podem viajar com aqueles que as sonharam ou podem agir como servos, guardas ou residentes decorativos na casa de um changeling.

Uma forma de companheiro muito popular (especialmente entre os sidhe) é a montaria mágica. Esses animais são normalmente retratados como belos cavalos com crina e rabos esvoaçantes. Enfeitados com elegância quimérica, como rédeas, sela com jóias e coberto com roupas de sela de veludo, animais quiméricos provêm uma montaria vaidosa para a nobreza quando eles cavalgam para a caçada ou para o combate. Alguns poucos podem ser unicórnios, grifos ou outras criaturas fantásticas diferentes de cavalos, mas esses são bem menos comuns e normalmente não duram muito conforme a Banalidade corrói sua natureza mágica delicada. Alguns dentre esses animais quiméricos conseguem consciência. Esses podem assumir os papéis de conselheiros ou deixar seus criadores Kithain para viajar no Sonho.

Adversários e Inimigos

Algumas quimeras animadas se tornam inimigos ou adversários para os changelings que as criaram. Tenha forma humana, Kithain, animal ou fantástica, elas basicamente servem de bucha de canhão para fadas que querem praticar sua habilidade de esgrima, justa ou caça. Rastrear uma quimera “selvagem e perigosa” através da floresta é um passatempo favorito de alguns nobres.

Monstros quiméricos

Enquanto mortais zombam de filmes de monstros japoneses, histórias de bestas com garras e presas, ou do Bicho-papão, changelings não tem esse luxo. Monstros quiméricos não só existem, mas podem prejudicar seriamente Kithain. Quimeras podem interagir com o mundo real, abrindo portas e usando objetos do ambiente mundano por enquanto que mortais não estejam presentes. Isso significa que changelings não podem escapar de quimeras inimigas simplesmente passando pela porta mais próxima e fecha-la atrás deles — a menos que a sala na qual ele entre esteja cheia de humanos mortais. Claro, fugir para uma sala de mortais altamente criativos (como os que podem ser encontrados em estúdios de efeitos especiais ou numa colônia de artistas) pode provar não ser tão efetivo. Quimeras procuram por Glamour da mesma maneira que os changelings, e algumas vezes podem se projetar no mundo mundano na presença de mortais criativos.

Como armas quiméricas, as garras e os dentes de um monstro quimérico podem arrancar a memória de seu verdadeiro eu de um changeling enquanto rasga sua fae mien. Apesar disso parecer uma pequena penalidade comparada com a “morte”

de um herói dentro das presas de um dragão, o changeling ainda sente a dor como se fosse real e perde sua identidade como fada. Ele pode recuperá-la tendo tempo e uma infusão de Glamour, mas também é possível que ele nunca mais se lembre quem realmente era. Monstros podem ser criaturas de fantasia, mas eles representam ameaças sérias para os changelings.

Possivelmente o menos controlado e mais perigoso dos inimigos sejam os monstros quiméricos conhecidos como *nervosa*. Nascidos da loucura, essas criaturas assustadoras podem parecer humanos normais, animais ou criaturas alienígenas estranhas — ou eles podem não ter nenhum corpo de todo. Pela natureza de sua própria criação, essas quimeras são insanas. Suas ações não fazem sentido, seus poderes podem bem ser incomparáveis, e as regras que governam sua existência normalmente mudam de momento em momento.

Como a loucura que as trouxe, nervosa raramente se encaixa em qualquer padrões ou formas. Elas não podem ser classificadas de acordo com que tipo de loucura as formou ou como elas podem reagir a estímulos diferentes. Algumas são conhecidas por desenvolver inteligência além da garantida a elas pela loucura. Criaturas tão raras podem se tornar ainda mais perigosas, ou com medo de ter sua existência terminada. Muitas desaparecem no Sonho logo depois de se tornarem conscientes.

Entre as quimeras mais temidas estão as *noctnitsa*, que tomam suas formas dos pesadelos dos changelings. Elas normalmente assumem formas que diretamente ou simbolicamente ecoam com a maior e mais debilitante fobia de um changeling (como se transformar em uma gigantesca aranha gotejando veneno para aqueles que são patogenicamente temerosos de aracnídeos). Dotadas de malícia obsessiva, noctnitsa são em sua maioria sem mente, mas guiadas para atormentar seus criadores. Alguns acreditam que noctnitsa são uma forma de nervosa, apesar de que ambos os são e os loucos podem criá-las.

Muitos monstros tomam a forma de criaturas místicas ou legendárias, como dragões ou grifos. Outras formas possíveis são goblins, animais ferozes ou coisas que nunca existiram além do reino da imaginação humana. Criados por changelings ou pelo subconsciente da humanidade, eles normalmente não estão sobre o controle de ninguém. Alguns são realmente amedrontadores, imensos e incrivelmente velhos. Algumas quimeras clamam que elas são o resto de criaturas fantásticas

que existiam antes do Despedaçar. Outras afirmam que elas foram criadas pelos sidhe para testar seus cavaleiros, e manter os plebeus na linha e implorando por proteção.

Visível e Invisível

Qual é pior, o monstro que você pode ver ou o que você não pode? Alguns changeling temem nervosa que tem corpos físicos, porque elas podem fazer ferimentos mortais. Muitos changelings, todavia, acreditam que nervosa que não tem corpo são as mais perigosas e potencialmente as mais enlouquecedoras. Imagine uma criatura que você sabe ser insana estar exatamente atrás de você a qualquer lugar que vá. Você pode ouvir seus passos, sentir sua respiração em seu pescoço, sentir seu cheiro e sentir suas intenções malévolas, mas você não pode nem ver nem toca-la. Claro, ela não pode toca-lo também — a menos que as regras que governam seu comportamento mudarem repentinamente, e ela descida arrancar sua cabeça enquanto você não está olhando.

Banalidade e Coisas do Sonho

A criança da casa ao lado tem uma grinalda em seu chapéu;

seu vestido de tarde desse modo,

Todo sedoso e enfeitado;

Ela não acredita em fadas

(Ela me contou pelo muro do jardim) —

Ela acha que elas são bobas.

— Rose Fyleman, “The Children Next Door”

Banalidade é descrença, pura e simples — descrença no que as pessoas não podem ver ou ouvir, descrença em mágica, monstros e fadas. Descrença no extraordinário. Ela deliberadamente separa da mente qualquer coisa que possa desafiar conceitos pré definidos. É a destruição da individualidade e fantasia infantil, que mata a criatividade e nega que qualquer coisa exista além do que é evidente e explicável. Inventada para isolar mortais dos terrores do Mundo das Trevas, Banalidade erradica beleza e vibração e nubla os medos.

Da mesma forma que as crenças e os sonhos humanos criaram o Sonho, sua negação despedaçou a mágica, separando o Sonho do mundo mundano. Essa mesma força destrutiva continua a perseguir os changelings. Ela pode corroer a sensação da alma fada de um changeling, e ferir esses objetos e criaturas feitas de Glamour,

algumas vezes os destruindo. Quimeras inanimadas possuídas por um changeling (como sua roupa ou armamentos) podem estar um pouco mais protegidas. Aquelas que não estão atualmente em posse do changeling, todavia, podem ser destruídas quando expostas a muita Banalidade.

Por muitas pessoas carregarem a semente da Banalidade dentro de si, quimeras animadas evitam humanos sempre que possível. A maioria desaparece de vista sempre que qualquer humano está próximo, esperando se preservar. Essas quimeras podem ser destruídas também pelo toque da Banalidade, que as fere, rasgando o Glamour do qual elas são feitas.

Alguns mortais não tem nenhuma criatividade. Essas criaturas desprovidas, conhecidas como *Povo do Outono*, na verdade sugam o Glamour de qualquer coisa que toquem, deixando cinza e Banalidade em seu lugar. O Povo do Outono são muito temidos pelos changelings (e quimeras inteligentes), pois eles são a antítese de tudo que os Kithain acham sagrado. Pessoas com Banalidade muito alta, como Povo do Outono ou *Dauntain* (changelings que rejeitaram sua natureza fada), podem algumas vezes destruir quimeras meramente por estarem próximos. Quimeras são frágeis e efêmeras em face da Banalidade, como elas normalmente só tem uma pequena quantidade de Glamour para sustenta-las. Essa é outra razão para que quimeras conscientes deixem o mundo mundano em favor do Sonho.

A Névoa e Encantamento

Banalidade tem outros efeitos também. Um deles é conhecido como a *Névoa*. Quando descrença baniu muitas das fadas desse mundo e destruiu muito do Glamour que as sustentava, ela também ergueu uma “cortina” entre o mágico e o mundano. Esse escudo nebuloso e invisível impede changelings de lembrarem-se de Arcádia, fazendo com que suas vidas como verdadeiras fadas sumam da lembrança. A Névoa também cega as atividades de Glamour dos mortais, destruindo suas memórias de qualquer ocorrência sobrenatural que eles tenham presenciado.

Lugares de Glamour

E havia jardins iluminados com morros sinuosos,

Onde floriu muito numa árvore com incenso

E havia florestas tão antigas quanto os morros,

Envolvendo clareiras ensolaradas.

Mas oh! aquela fenda romântica que descia

Até a colina verde até a cobertura de cedro!

Um lugar selvagem! tão sagrado e encantado

Quanto sempre sob uma lua minguante foi caçada

Pela mulher chorando por seu amante demoníaco!

... E todos que escutaram deve vê-la lá,

E todos devem gritar, Cuidado! Cuidado!

— Samuel Taylor Coleridge, “Kubla Khan, or A Vision in a Dream”

Apesar de changelings serem criaturas do Sonho, eles são barrados de sua terra natal. Arcádia está além de seu alcance, tanto pelo fechamento de todos os portões e estradas que levavam para o reino (pelo menos dessas do lado da Terra), e através da Banalidade que changelings assumem quando eles vestem corpos mortais para protegerem sua essência mágica dos braços gelados da descrença. Com a Banalidade sendo uma grande ameaça para sua essência física, changelings tem grande necessidade de lugares onde eles possam se retirar. Eles também almejam repouso mental dos rigores do mundo mundano, que ameaça comer suas personalidades a qualquer momento. Eles tem alguns lugares que são ligados ao Sonho, um lugar que os permite ser o que eles realmente são sem se esconderem por trás das máscaras mortais que eles usam em público. Changelings que não tem refúgios próprios normalmente encontram abrigo e companhia temporária dentro de uma variedade de refúgios.

Muitos lugares assim existem (apesar de bem menos agora do que antes do Despedaçar), todos contendo Glamour dentro deles. Seus laços com o Sonho estão mais apertados do que o do resto do mundo mundano. E eles mantêm mais aspectos quiméricos que lugares menos “mágicos.”

Domínios

Eu imagino sobre as colinas verdes através de vales de sonhos

E acho um lugar uma paz que nenhuma outra terra pode conhecer

Eu escuto as aves fazerem música de anjos

E observo os rios rirem enquanto fluem.

— Richard Farrelly, “Isle of Innisfree”

Através dos séculos, a Banalidade tem corroído os lugares naturais de poder mágico que uma vez proliferavam no mundo. As florestas

encantadas, cavernas sagradas, lugares secretos e cirandas das fadas se foram. Desaparecidos estão os grandes castelos das fadas e as fortalezas dos trolls. As ilhas mágicas desapareceram por trás da Névoa, escondidas até do olhar das fadas pelas nuvens do esquecimento. A maioria das estradas mágicas, ou *trilhas*, que uma vez conectaram esses lugares místicos com Arcádia agora estão fechados pelo peso da descrença humana.

Apesar de sua raridade, alguns poucos lugares no mundo ainda retêm o Glamour original como também suas conexões com o Sonho (**ver “Trilhas,” pg. 33**). Changelings podem encontrar refúgio da berreira incessante da negação e racionalidade nesses lugares. Banalidade tem pouco poder aqui. Por causa da liberdade da infecção da descrença, essas áreas cheias de Glamour são chamadas de *domínios*.

Tocados por Glamour, domínios existem dentro do mundo real. Eles tem uma identidade mundana da mesma forma que os changelings, aparecendo no reino mortal como casas mortais, lojas ou hospedarias de beira de estrada. Muitas delas são protegidas por defesas mágicas que as transforma em inofensivas aos olhos dos não encantados. Humanos podem passar rotineiramente por uma taverna de fadas e não ver nada além de um prédio abandonado, empoeirado e precisando de reparos, e totalmente indigno de sua atenção ou interesse. Do mesmo modo, o palácio quimérico do duque pode ter a “aparência mortal” de uma velha casa vitoriana mal assombrada, causando sensações de desconforto em qualquer humano que se aproximar muito.

Domínios formam os pilares da sociedade Kithain, e provêm a base da estrutura feudal sobre a qual os changelings modernos vivem. O Glamour de um domínio dá poder e influência aos nobres ou plebeus que o dominam. **Domínios** algumas vezes cruzam as fronteiras entre os mundos para ter uma existência quimérica no Sonho. Normalmente esses domínios servem de passagens levando ao Sonho Próximo.

Domínios também servem de coração para a existência fada dos changelings. Enquanto a maioria dos changelings ainda vivem no mundo mundano, eles normalmente consideram um domínio em particular sendo seu verdadeiro lar, o lugar no qual eles se sentem mais confortáveis e onde eles podem ser eles mesmos sem medo de atrair ridículo ou negação da descrença mortal. Poucos changelings, particularmente os nobres, vivem o tempo inteiro nos limites de um domínio, apesar de tal constante exposição carregar consigo

o perigo de se tornar incapaz de enfrentar o mundo “real.”

Pelos domínios terem tanto valor, os changelings são profundamente leais a eles. Muitos se tornam obsessivamente interessados em cada detalhe, algumas vezes transformando disputas triviais de como mobiliar suas casas em confrontos maiores. Ameaçar o domínio de um changeling é motivo para um desafio pessoal. Defender um domínio é a tarefa mais sagrada de um changeling.

A maior concentração de Glamour em um domínio mora em seu *balefire*, ou *Ignis Vesta*. Considerado o coração do domínio, essa chama quimérica é o foco de mágica dentro da estrutura. Por enquanto que o *balefire* queimar, um domínio permanece em existência. Se algum dia o *balefire* se extinguir, o domínio se perderá para a Banalidade. Quando os sidhe se foram na época do Despedaçar, muitos fecharam seus domínios, mas deixaram os *balefires* acesos. As brasas normalmente ardiam, esperando seu retorno. Durante a Resurgência, muitos desses domínios acordaram novamente, dando as boas vindas a seus residentes sidhe. A fonte de todos os *balefires* na América do Norte é o Grande Balefire que queima no poço sagrado abaixo de Tara-Nar, a fortaleza do Grande Rei David. Na Irlanda afirmam que seu Grande Balefire é o coração sempre ardente de Emain Macha, domínio do Rei Finn de Ulster.

Incrível esforço é esperado para se criar um domínio. Depois do lugar ter sido cuidadosamente escolhido (uma tarefa que pode levar anos ou décadas), o criador precisa trazer balefire de outro domínio e enche-lo com seu Glamour, que é permanentemente sacrificado no esforço. Normalmente hoje em dia, domínios são simplesmente acordados. Esses “domínios adormecidos” ficaram vazios, abandonados na época do Despedaçar, com seus balefires reduzidos a meras brasas, esperando o toque de um changeling para trazer as chamas de volta a vida novamente.

Muitos changelings descobrem domínios ou são presenteados com eles (tanto como uma recompensa por serviço ou como parte do serviço para um lorde maior, ou como uma herança). Quando um changeling descobre ou é presenteado com um domínio, dele é requerido um juramento de proteção do domínio e investir Glamour no lugar. Uma vez que um domínio for assim clamado, nenhum outro pode clama-lo até a morte do possuidor, a menos que ele próprio descida entregá-lo. O dono de um domínio pode ganhar Glamour dele ou garantir tal privilégio para alguém de sua

escolha. Alguns changelings roubam o Glamour de um domínio através de um processo chamado de *Reaver*, mas tal conduta fere o lugar e pode até destruí-lo.

O aspecto quimérico de um domínio pode ter pouco a ver com sua aparência mundana. O castelo de um duque pode ser uma mansão abandonada, enquanto uma duquesa pode criar seu palácio de um galpão sem uso ou de uma igreja abandonada. Até algum ponto o gosto do changeling, que pressupostamente possui o domínio, determina como será sua aparência quimérica. O Sonho reconhece o direito do changeling de fazer sua determinação e a reforça com Glamour.

Um aspecto incrível dos domínios que quase sempre surpreende jovens fadas é a questão do “espaço interno contra o espaço externo.” Enquanto que um domínio pode ter o aspecto mundano similar a um vagão de trem (assim chamado porque cada cômodo se liga ao da frente como vagões em um trem) com cômodos de três metros entre dois outros prédios, ele não precisa ser tão comprimido. Na verdade, atravessar a porta pode levar um changeling a um grande salão com uma escada em espiral. Claro, até certo ponto o tamanho do domínio é determinado em quão poderoso ele é. Um pequeno domínio com apenas um pouco de Glamour nele nunca será tão grande quanto um com poder legendário. Tal quebra de espaço é apenas possível se a entrada do domínio é na verdade uma passagem para o Sonho Próximo, onde quase tudo é possível dentro dos limites do domínio. Domínios que existam inteiramente dentro do mundo real estão limitados pelo espaço e tamanho que realmente existem.

Estranhamente, changelings que são donos de domínios tem um efeito similar no Sonho Próximo que provê um pano de fundo para sua estrutura. Assim, um tema de branco e dourado usado para decorar um domínio no mundo real pode passar para o Sonho Próximo, onde não só o aspecto quimérico do domínio é branco e dourado, mas também a grama, as árvores, pássaros e animais que vivem próximos.

Domínios são vitais para changelings não apenas pelo refúgio e Glamour que eles provêm. A maioria dos changelings considera algum domínio sua casa. Apesar deles poderem não viver na estrutura, eles afirmam que eles podem ir em horas de necessidade, onde os outros changelings irão tomar conta e defende-los. Domínios provêm estruturas dentro das quais changelings podem se encontrar, tanto formalmente quanto

informalmente. Alguns deles servem como côrtes de nobres, e por extensão, funcionam como centros do governo para os changelings na área. Finalmente, domínios servem como repositórios de conhecimento e tesouros. Sem um domínio, uma comunidade changeling pode murchar lentamente como plantas morrendo por falta d’água.

Glades

Enquanto domínios são contraídos, *glades* são fontes naturais de Glamour. Alguns domínios são criados dentro de glades, mas nem toda glade é um domínio. Esses lugares silvestres são usados principalmente para refugio, contemplação quieta e recuperação de Glamour. Encontrados apenas nos lugares mais escondidos do mundo, glades existem porque elas foram sonhadas. Tais pequenos bolsos de paraíso tem sido cobiçados por quase toda a humanidade, descritos por escritores de segunda e novelistas sérios, e algumas vezes “descobertos” por seitas religiosas. Quando encontrados, elas são estimadas como nenhum outro lugar na Terra, e seus limites fortemente protegidos.

Glades não precisam ser pequenas, nem são sempre encontradas nas florestas. Elas podem ser colinas gramadas, campos abertos, pequenos pomares, campinas nas montanhas, até mesmo praias de cachoeiras ou lagos escondidos. Qualquer forma que elas tenham, todas tem algo em comum: a pedra sagrada da qual elas retiram sua mágica. Algo como balefire, a pedra sagrada serve como o coração da glade, agindo como repositório para Glamour. Menos aberta para ser clamada por um único indivíduo, Glades garantem seu Glamour para qualquer um que sonhe primeiro dentro delas (pelo menos por essa noite).

Escondendo a Pedra Sagrada

A maioria das pedras sagradas estão normalmente completamente escondidas, ou pelo menos feitas menos perceptíveis, para preservar as glades de saques. Uma lenda da Cornuália conta sobre a procura de Merlin por uma grande pedra para agir como centro de poder para Stonehenge. Como Merlin viajou pelas ilhas britânicas em busca por tal pedra, ele descobriu que a pedra chave para um lugar sagrado não era sempre aquela a mostra. A lenda diz que os sacerdotes de um círculo de pedras na Irlanda observaram com deleite conforme Merlin estudava o grande altar de pedra que formava o centro do lugar. O deleite dos sacerdotes se transformou em aflição quando o grande mago passou pelo altar de pedra em

favor de uma pedra menor que ficava em um canto do grande círculo. Alguns dizem que as outras pedras choraram antes de se desfazerem em pó quando a pedra sagrada foi tomada e levada através do oceano.

A pedra sagrada nem sempre é a que chama mais atenção em uma glade. Na verdade, apesar de algumas glades terem círculos de menhir (pedras solitárias e altas ou rochas em forma de altar), essas normalmente não são as pedras sagradas. Tais pedras são impressionantes e atraem muita atenção, mas isso não quer dizer que pedras impressionantes não são nunca as pedras sagradas de glades. A Lia Fail da Irlanda é um exemplo, mas essas são as menos prováveis de serem a verdadeira fonte de poder simplesmente porque elas chamam muita atenção. Elas são muito óbvias, e por isso, elas podem ser roubadas muito facilmente, furtando o poder da glade. Candidatas muito mais prováveis podem ser encontradas inclinadas sobre árvores ou descansando entre as raízes, juntando musgo.

Trilhas

*A estrada estava indo e indo
Através para alcançar outro lugar.
Eu vi uma árvore que olhou para mim,
E ainda ela não tinha um rosto.*

— Elizabeth Madox Roberts, “Strange Tree”

Como uma teia de auto-estradas, trilhas uma vez conectavam domínios e serviam como ligação com Arcádia e outros pontos dentro do Sonho. Esses caminhos mágicos, apesar de em menor número que os de antigamente, ainda dão aos Kithain um meio de viajar de um lugar para outro. Por 600 anos depois do Despedaçar, poucas trilhas funcionavam. Quando a Banalidade fechou os portais para Arcádia, a maioria dos caminhos para o Sonho se fecharam com eles. Esses que permaneceram abertos normalmente eram difíceis de se encontrar, praticamente impossíveis de se abrir sem os rituais e o tempo corretos, e extremamente perigosos de se usar. Nem nenhum deles levava para Arcádia mais. Aqueles procurando por essa terra maravilhosa normalmente se encontravam presos em algum lugar do Sonho Profundo ao invés.

Estradas do Sonho, trilhas (pelo menos aquelas dentro do Sonho Próximo) permitem que um changeling viaje de um lugar a outro e use suas Artes livremente sem medo da Banalidade. Mesmo quando viajando de um domínio para outro,

changelings deixam o mundo real quando eles dão o primeiro passo em uma trilha. O caminho leva pelo Sonho Próximo e emerge novamente no mundo real em outro domínio. Algumas trilhas terminam abruptamente em locais especiais dentro do Sonho. Tais locais podem conter sérios perigos para changelings desacomodado a viajar pelo Sonho depois de ter sido separado dele por 600 anos.

Raramente uma trilha leva diretamente de um lugar para outro, e viajantes não aparecem instantaneamente em seu destino. Ao invés, aqueles que usam trilhas precisam adotar uma jornada, uma que normalmente envolva algum tipo de aventura. O Sonho é feito de histórias, afinal.

A jornada pode ser rápida e fácil, com o changeling chegando quase imediatamente, ou pode ser árdua, desafiadora e bem longa. A maioria das viagens através de trilhas parecem tomar a mesma quantidade de tempo que levaria para viajar para o destino no mundo real, apesar que cantrips e outros meios mágicos podem ser usados bem mais facilmente dentro do Sonho para acelerar a viagem. Também, changelings particularmente bravos (ou desesperados) podem ir ao Sonho Distante para procurar atalhos. Ocasionalmente Kithain podem descobrir que uma jornada que levou vários dias ou semanas levou apenas alguns momentos no mundo real. Assim é a natureza do tempo no Sonho.

Algumas trilhas não estão sempre acessíveis. Muitas abrem apenas quando se fala uma frase mística; outras permitem a entrada apenas em certas estações ou horas do dia. Algumas requerem algum tipo de sacrifício ou uma charada tem que ser resolvida antes de permitirem serem usadas. Qualquer que sejam as condições que precisam ser encontradas antes da trilha poder ser usada, normalmente haverá mais charadas, quebra-cabeças ou distrações pela própria trilha.

Quando os sidhe retornaram na Resurgência, eles tomaram conta das trilhas que se abriram em resposta ao fluxo de Glamour que os permitiu sair de Arcádia. Rápidos em notar seu potencial, os sidhe protegeram trilhas para seus domínios recentemente reclamados e reabertos, assegurando-se de caminhos secretos nos quais eles poderiam mover tropas, mandar mensagens secretas, conduzir comércio e explorar o Sonho.

Alguns lordes sidhe tem encorajado certos de seus súditos a formarem residência dentro do Sonho em pontos onde trilhas terminam. Essas servem como casas, lugares de trabalho onde Glamour é mais disponível e mais facilmente usado para trabalhar, mercados para mercadorias de fadas,

pontos de reunião secretos e lugares de diversão onde um changeling cheio de Banalidade vai para repor seu Glamour. Outras moradias tem aparecido também, povoadas por changelings que não tem nenhum laço com os nobres. Muitos desses plebeus tomam residência no Sonho em resposta ao retorno dos Sidhe. Ainda outros changelings tem estado no Sonho todo o tempo — e muitos deles estão ressentidos com a intrusão dessa nova onda de Kithain.

Trilhas aparecem em todas as formas e tamanhos. Elas podem ser paralelas a estradas no mundo real ou ignorar completamente o terreno, subindo sobre o oceano ou para o céu. Algumas passam por cavernas ou levam para as profundezas de lagos ainda cristalinos. Uma vez em uma trilha, o changeling está escondido do mundo real e não interage com ele. Eles entraram no reino do Sonho, e agora são súditos de suas peculiaridades.

Cada trilha tem uma sensação diferente nela. Pode ser algo tão tangível quanto uma sensação de frio e um aspecto de inverno, ou tão nebulosa quanto uma nota quase intangível está no ar. Trilhas normalmente (mas nem sempre) refletem facetas dessas coisas ou pessoas que podem ser achadas pelo caminho ou a seu final. Assim uma trilha que levasse a uma motley de pookas pode ter aspectos que lembrem piadas colossais, como tortas quiméricas na cara por falhar em responder as charadas, ou perguntas requeridas para a passagem que só permitam aqueles que mentem passar.

O Caminho Prateado

O único aspecto que se mantém constante em toda a trilha é o *Caminho Prateado*. Como uma linha estendendo-se pela extensão da trilha, esse caminho prateado se torna visível para os viajantes quando eles dão o primeiro passo em uma trilha. O Caminho Prateado é o guia de um changeling para seu destino e lhe garante alguma proteção dos perigos do Sonho. Por enquanto que o viajante permanecer no caminho, monstros quiméricos descubrem ser muito mais difícil ataca-lo. Monstros mais inteligentes entendem isso, e podem inventar truques e *cantrips* para enganar changelings descuidados para abandonarem o caminho ou acreditar que eles estão nele. Como se já não fosse difícil o suficiente, muitos lugares existem nos quais o caminho parece desaparecer ou se torna muito difícil de se seguir. Normalmente viajantes descobrem que tem que resolver charadas, montar quebra-cabeças ou sobrepujar guardiões se eles quiserem permanecer no Caminho Prateado.

Aqueles que ficam desencorajados ou acreditam que podem achar atalhos pelo Sonho estão quase sempre condenados. Reinos de pesadelos e criaturas horríveis espreitam no Sonho, desejando o gosto de carne de fada. Armadilhas terríveis e destinos horrendos esperam o changeling que sai do Caminho Prateado. Ele pode ficar perdido em algum lugar do outro mundo, enlouquecer no processo e se tornar mais um morador do Sonho. Pior, ele pode ser encontrado (quem sabe quanto tempo depois) encolhido em terror na entrada da trilha, sua natureza fada temporariamente (ou permanentemente) perdida.

Portais Selvagens

Descobertos apenas recentemente (ou redescobertos), *portais selvagens* abrem parecendo ser trilhas completas com Caminho Prateado. Na realidade, eles levam apenas para as partes mais selvagens do Sonho Distante ou do Sonho Profundo. Tais passagens traem sua natureza de diversas maneiras. Elas podem parecer tortas, com folhagens supercrescidas de uma cor diferente de qualquer coisa na vizinhança, ou ter um cheiro estranho. Um changeling sem cuidado que passe por um portal selvagem (acreditando ser a abertura de uma trilha) rapidamente descobre que ele está perdido. Encalhado com nenhuma idéia de como alcançar uma trilha verdadeira para voltar para casa, ele pode esperar dias (ou anos) de aventuras selvagens enquanto tenta encontrar seu caminho através dos reinos caóticos que constituem essa parte menos compreendida do Sonho.

Ninguém tem certeza de como portais selvagens vieram a existi. Os Seelie afirmam que eles são criações dos Unseelie, enquanto os Unseelie culpam os Seelie. Essas afirmações clamam que fadas poderosas criaram deliberadamente portais selvagens para atrair seus inimigos, esperando prende-los no Sonho em pontos particularmente perigosos. Outros afirmam que os portais selvagens são criações do próprio Sonho, um mecanismo de defesa iniciado durante o Despedaçar. Portais selvagens foram o último suspiro de mágica tentando permanecer em contato com o mundano criando novas aberturas no Sonho quando as antigas falharam e se fecharam.

O Sonho

*Uma flor floriu, o coração do mundo,
As pétalas e folhas eram uma lua de fogo
branco.*

Um obtendo a flor, o conhecimento sem cor

A medida abundante de destino e fama.

— W. B. Yeats, “A Flower Has Blossomed”

O *Sonho* é um reino que é separado, ainda que ligado, ao mundo mundano. Criado por sonhos, criatividade, medos e esperanças dos mortais, ele excedeu suas dimensões originais e se tornou um reino de possibilidades infinitas. Qualquer coisa que possa ser imaginada pode ser encontrada em algum lugar do sonho — para encontrar você deve saber onde procurar. O *Sonho* existe ao lado do mundo mortal, entrelaçado nele, penetrando-o em lugares e refletindo alguns aspectos de seu vizinho menos mágico.

Uma vez o lar de todas as fadas, através dos últimos séculos o *Sonho* se tornou um lugar de estranheza para a maioria dos plebeus. Separados da maioria do reino desde o Despedaçar, muitos estão o redescobrimdo só agora. Outros, que tiveram acesso aquelas poucas trilhas que permaneceram abertas, estão agora explorando o *Sonho* mais profundamente. A maioria nunca vai além do *Sonho Próximo*, que retém alguns ecos do reino mortal próximo. Quase todos os changelings entram no *Sonho* através de uma trilha. Alguns festejam positivamente seu lar recém encontrado; outros estão começando a entender que ele possui tantos perigos para eles quanto o mundo real.

O *Sonho* e o plano mortal eram um dia o mesmo. A Separação separou os dois, criando um lar separado para as fadas. O Despedaçar isolou Arcádia e a maioria do *Sonho* do mundo mundano. As verdadeiras fadas, grandes fadas da antiguidade cujos poderes eram lendários e cujos corpos eram feitos da essência do *Sonho*, fugiram do reino mortal. Aqueles que não puderam (ou não queriam) escapar ficaram, mas foram forçados a usar o Caminho Changeling para sobreviver. Aprisionando suas almas fada dentro de capas mortais era o único jeito deles poderem sobreviver a Banalidade.

Enquanto o maior perigo para os changelings no mundo mortal é a Banalidade, o *Sonho* os expõe para novos perigos que ironicamente são trazidos pela *falta* de Banalidade. Quimeras monstruosas, capazes de existir no ambiente rico em Glamour do *Sonho*, ameaçam changelings que desviam de caminhos pré definidos. Realidades mutantes, que são possíveis apenas porque não há Banalidade para controlá-las, confundem e desorientam muitos viajantes nas terras do *Sonho*. Enquanto os changelings

enfrentam a perda de suas contrapartes fada para a Banalidade no mundo mortal, a falta de Banalidade na maioria das áreas do *Sonho* pode mandá-las para Tumulto por causa de uma overdose de Glamour. Suas almas precisam lutar para viver no mundo mundano, mas suas essências mortais sofrem enquanto estão no *Sonho*.

Aqueles que estudam esse reino mágico ainda tem que começar a descobrir os muitos e diversos lugares a serem encontrados dentro dele. A natureza do *Sonho*, com seu terreno mutante, tempo caótico e fenômenos inexplicáveis, faz tal categorização uma tarefa impossível de qualquer modo. “Possibilidade ilimitada” normalmente é simplesmente outro termo para “completamente confuso.” Independente da dificuldade em determinar onde uma parte do *Sonho* termina e outra começa, eruditos geralmente concordam com uma divisão em três partes do reino. Essas são conhecidas como o *Sonho Próximo*. O *Sonho Distante* e o *Sonho Profundo*.

O *Sonho Próximo*

O *Sonho Próximo* é a parte dos outros reinos que está mais próxima ao mundo mortal. Ele sobrepõe partes da realidade, e em alguns lugares até imita alguns aspectos do reino terreno. Assim entrar no *Sonho Próximo* através de uma trilha nas montanhas pode muito bem colocar o changeling em um ambiente do *Sonho* similar ao que ele acabou de deixar. Picos e penhascos formam o terreno imediato, e a trilha corresponde a uma estrada ou rio que corta as montanhas do lado mortal da cortina.

Essas partes do *Sonho Próximo* que não imitam os reinos mortais próximos são algumas vezes moldados pelos governantes dessas terras. Como a personalidade e bem estar do governante afeta seu reinado no mundo mortal, eles também afetam essa parte do *Sonho* que encobre seu domínio ou reino. A maioria dos domínios tem uma existência quimérica dentro do *Sonho Próximo*, permitindo Kithain entrarem em um domínio no lado mortal, atravessar o domínio e sair da morada no *Sonho*. Por causa dessa existência ambígua, o domínio responde as emoções e saúde de seu regente em aspectos ambos o mundano e mágico.

Outras áreas do *Sonho Próximo* podem ser moldadas por várias forças. Algumas respondem a itens feitos por humanos, tomando formas similares a prédios, parques ou até mesmo vizinhanças. Geralmente, para isso acontecer, a construção em questão deve ser o resultado de grande quantidade de imaginação e emoção. Uma pequena clínica

fundada com dinheiro economizado por famílias de pacientes críticos pode convocar um prédio quimérico no Sonho Próximo, especialmente se a clínica se tornar realidade depois de anos de economia e sonho por aqueles que a fundaram. Eles não apenas a tornaram real no mundo mortal, eles criaram um sonho dela no outro mundo também.

Pode-se chegar ao Sonho Próximo através de trilhas, que normalmente vão de um domínio para outro. Já que muitos domínios existem dentro do Sonho Próximo, até mesmo plebeus se acostumaram a usar esses caminhos de entrada e saída desde que os sidhe os abriram para o uso.

Apesar do tempo ser aproximadamente o mesmo usando-se uma trilha ou meios mais mundanos no mundo real, muitos changelings descobriram que há outros meios de viajar no Sonho. A falta de Banalidade faz com que uso de Artes como Viagem muito mais fácil, permitindo viagens mais rápidas de um ponto a outro dentro do Sonho. Então há criaturas mágicas, algumas que possuem suas próprias Artes ou possuem asas. Elas também podem acelerar a jornada de um changeling. Mais importante, todavia, o Caminho Prateado no Sonho Próximo é quase sempre seguro, largo, fácil de achar e seguir, e mais bem cuidado que em qualquer lugar da terra dos Sonho. Apenas nas fronteiras mais distantes do Sonho Próximo que o Caminho Prateado começa a falhar.

Muitas áreas do Sonho Próximo servem de domínios e moradas. A presença de changelings que cuidam dessas áreas tende a fazê-las mais estáveis e resistentes a alguns dos efeitos mais estranhos que infestam as partes mais distantes do reino. Apesar desse aspecto estático, todavia, o Sonho Próximo não deve ser confundido com a realidade mundana. Cores são mais vívidas, cheiros mais fortes, gostos mais tangíveis e o tempo mais puro. Uma tempestade no mundo mortal não pode se comparar com os raios brilhantes, o abalo do trovão, lençol de chuva e ventos fortes que é a essência da tempestade na terra do Sonho. Tudo que é quimérico entra melhor em foco, enquanto objetos da Banalidade se tornam enevoados ou desaparecem completamente.

Emoções são muito mais puras aqui. Raiva se torna uma chama luminosa quase com corpo físico, e alegria manifesta-se como uma sensação tangível que propaga-se de uma pessoa para outra. Romances florescem do menor gesto, e paixões correm fogosas; do mesmo modo, prazer é muito mais atrativo no Sonho. Infelizmente, o contrário também é verdadeiro. Medo corta como faca quente, e ódio tem gosto de cinzas amargas. Dor

também é acentuada no Sonho, e dano infringido em um Kithain, seja por Artes, criaturas ou objetos quiméricos, se torna real ao entrar no mundo mundano novamente.

Perigoso, porém atrativo e delicioso, o Sonho Próximo e suas estranhezas são mais reconhecíveis e mais facilmente assimilado por changelings que outras partes da terra do Sonho. Isso porque alguma Banalidade vaza através do reino mortal próximo, ajudando a modelar o caos em padrões. Banalidade normalmente perde seu poder antes de ter muito efeito nas fronteiras mais distantes. Assim, o Sonho se torna mais estranho e tem menos sentido conforme Kithain viajam para seu interior. Poucos tentam ir além do Sonho Próximo. Esses que o fazem normalmente estão loucos. Se eles retornarem, eles normalmente merecem esse rótulo.

Sonho Distante

O *Sonho Distante* começa onde o Sonho Próximo acaba, apesar das fronteiras entre os dois normalmente serem difíceis de julgar. Essa parte da terra do Sonho só pode ser alcançada viajando-se por uma trilha, mas mesmo assim pode ser perigoso e confuso. Aqui o Caminho Prateado se torna mais difícil de se seguir e algumas vezes parece desaparecer totalmente ou pular de um lugar para outro. Viajar pelo Sonho Distante é perigoso mesmo por trilhas por causa da natureza caótica e imprevisível. Apenas trilhas muito poderosas se estendem até essa distância no Sonho.

Entre os muitos perigos desse reino estão as criaturas de pesadelo que espreitam em lugares escondidos dentro do Sonho Distante. Coisas estranhas de Arcádia podem ser encontradas aqui também, soltas pela fraqueza dos portões de Arcádia desde seu fechamento 600 anos atrás. Predizer suas naturezas, através de procedimentos ou reações aos changelings que possam interagir com elas é quase impossível. Enquanto algumas podem oferecer conselho e refúgio, outras podem desejar escravos changelings ou ver visitantes a seus territórios como um jogo ou sua própria versão de esporte sangrento.

Se experimentar o Sonho Próximo é como estar em uma história, viajar pelo Sonho Distante é como cair em um mito ou lenda. Alguns changelings vem ao Sonho Distante para escapar do governo da nobreza, apesar disso poder sair pela culatra pois são os sidhe que clamam maior conhecimento desse reino. Além do mais, aqueles

que permanecem muito tempo no Sonho eventualmente sucumbem ao Tumulto. Poucos além das fadas e quimeras mais poderosas podem sobreviver a esse reino misterioso tempo o suficiente para formar residência dentro dele. Aqueles que moram no Sonho Distante deixam sua marca no território adjacente. Quimeras conscientes podem rondar muitas partes desse reino. As vezes é difícil dizer se a terra responde as necessidades das criaturas quiméricas ou as criaturas gravitam em redor de terreno confortável. Nada é certo no Sonho Distante, exceto que incerteza cobre todo o lugar.

Apesar disso, Artes parecem ser mais efetivas aqui, com alguns cantrips clássicos revelando efeitos raramente vistos no mundo mundano. Cantrips de Viagem podem ser acompanhados por nuvens de fumaça, um trovão ou o assóvio do ar; efeitos de Soberania podem incluir uma auréola de luz súbita ou uma fanfara audível quando usados. Se isso é a presença de tão pouca Banalidade, uma propriedade do Sonho Distante ou o resultado das imaginações superativas dos changelings ainda não foi determinado.

Esse reino caótico pode ser usado para viajar o mundo muito mais rapidamente do que seria possível. Claro, se perder é uma possibilidade distinta também. Alguns changelings que viajaram o Sonho Distante contam experimentarem o que parecia anos de jornadas árduas apenas para voltarem para o Sonho Próximo e de volta para o reino mortal alguns momentos depois de terem partido.

O Sonho Distante é também o ponto de início para portais antigos para o Sonho Profundo, apesar desses portais quase sempre serem quase sempre guardados tanto por criaturas mágicas ou armadilhas e testes deixados pelos sidhe para proteger seus reinos. Aqui pode-se encontrar uma esfinge cujas charadas escondem a chave para abrir um portal — ou para a morte do changeling. As charadas, todavia, não precisam fazer sentido. A lógica desaparece tão longe do mundo mundano, e dois mais dois nem sempre somam quatro. Armadilhas podem aparecer apenas para aqueles que procuram por elas, e testes podem estar mais preocupados com evocar reações do que fazer a coisa certa. Novamente, fazer a coisa errada pode levar ao desastre. Criaturas como dragões e unicórnios abundam nesse reino, algumas com poderes nunca imaginados exceto nos contos antigos de onde elas nasceram.

Sonho Profundo

Os reinos do *Sonho Profundo* são os menos estruturados. Apenas algumas poucas trilhas percorrem todo o caminho até o Sonho Profundo, e esses poucos podem ser usados por aqueles que conhecem o segredo de sua abertura. Isolados da Banalidade, os reinos do Sonho Profundo estão em constante tumulto, respondendo as necessidades do momento. Raramente essas necessidades levam em conta visitantes do reino. Ao invés elas servem para proteger os lugares escondidos dentro do Sonho Profundo de intrusões, cobrindo as rotas para eles com ilusões ou realidades mutantes para confundir aqueles que não pertencem ao lugar. Alguns moradores podem ser pegos por esses campos de caos também.

Acredita-se que Arcádia está no centro desse reino, mas isso também pode ser outra ilusão. Ninguém jamais conseguiu chegar tão longe, ou pelo menos ninguém que tenha começado sua jornada do mundo terreno retornou para contar. Arcádia pode até não ser o lar verdadeiro das fadas, mas uma ilusão conjunta conjurada pela Névoa. Há muitos paraísos dentro do Sonho Profundo, e um número de reinos inspirados em pesadelos de crueldade infernal e feiura nauseante.

Literalmente *qualquer coisa* pode acontecer aqui. Quão menos lógicas as coisas são, mais provável de acontecerem. Lógica de sonho (se existe tal coisa) prevalece no Sonho Profundo porque esse reino é a manifestação física e espiritual do poço mais profundo da criatividade inconsciente. Sonhos mortais poderosos que conflitam um com o outro encontram expressão aqui, algumas vezes dentro do mesmo lugar. Como o terreno visitado em sonhos, lugares aparentemente sem ligação se sobrepõe com pouca razão para sua justaposição. Coisas acontecem que no mundo acordado não teriam nenhuma ligação umas com as outras. Quase não há cause e efeito aqui. Algumas ações não tem consequências ou reação relacionada, algumas vem em resposta a consequências que ainda não aconteceram. Pessoas se juntam em representações simbólicas e assumem relações que não existem.

De uma forma bizarra, o Sonho Profundo é mantido unido por conexões “cósmicas,” seus padrões dado significado apenas pela proximidade um do outro. Algumas criaturas e objetos existem dentro do reino independente das fadas. Eles são parte da área, e não podem ser rejeitado só porque um changeling não quer encontra-los. Por outro lado, realidade é algo subjetivo afinal de contas. Changelings normalmente encontram nesse reino o que eles esperam (ou temem) encontrar. Se essas

coisas existiam ou não antes do changeling entrar na área está aberto para debate. Se alguém pode pensar em algo, ele pode encontra-lo no Sonho Profundo, quase como se fosse criado em resposta aos seus pensamentos. A parte assustadora é que essa formação de Glamour criativo nem sempre corresponde as expectativas e desejos conscientes de seu criador. Ao invés, ele toma uma vida

própria, respondendo aos desejos ocultos do changeling, medos bem enterrados e tão ilógico quanto seus desejos. Se o Sonho Próximo é uma história e o Sonho Distante é um mito, o Sonho Profundo é a personificação dos próprios sonhos, e sonhos raramente podem ser controlados ou direcionados — essa é uma função da Banalidade.

CAPÍTULO DOIS: UM MUNDO DE SONHOS

*Ele irá com Fergus agora,
E perfurar a sombra da floresta profunda,
E dançar na praia?
Jovem, erga sua sobancelha enferrujada,
E levante suas pálpebras delicadas, madame,
E não preocupem-se mais com esperanças e medos.*
— William Butler Yeats, “Who Goes With Fergus?”

Nascidos de imaginação e alimentados nas chamas da criatividade, changelings são criaturas de fogo e paixão, mas também de profunda tristeza e saudade inexprimível. Todos esses aspectos das criaturas que são os descendentes modernos das raças antigas das fadas vem a luz nas páginas que se seguem. Nesse capítulo você irá aprender como os changelings apareceram, sua complexa história e sua sociedade atual. Adiante está um mundo vestido de sonhos, visões, ilusões e esperança.

Mundo Mortal contra o Mágico

*Isso é beleza verdadeira: perguntam
Ser divino e nascido e semente celeste:
Derivado desse Espírito fada, de onde
toda verdadeira*

E perfeita beleza veio da primeira vez.
— Edmund Spenser, “Amoretti”

O mundo mortal e mágico existem lado a lado em justaposição tênue. A maior parte do tempo os dois reinos se ignoram, mas algumas vezes eles colidem. Fronteiras escorregam e elementos mágicos acham seu caminho para a consciência mortal, ou moradores do mundo “real” repentinamente se encontram cercados de visões estranhas e enigmáticas.

As fadas estão sempre lutando para trazer de volta a *Terra do Verão*, o continente perfeito que uma vez personificava a união perfeita entre os sonhos e a realidade — a realização dos sonhos. Alguns acreditam que assim, o reino fada de Arcádia irá novamente se juntar ao mundo humano, marcando uma renascença de possibilidades mágicas que irá salvar reino mundano de sua própria espiral decadente para a estagnação e decadência.

Apesar dos humanos negarem a existência das fadas, as relegando para a esfera de lendas e contos de fada, o fato que essas histórias persistem revelam um desejo desesperado de acreditar no

inacreditável. Muitos humanos querem acreditar que criaturas extraordinárias como fadas existem, mas não tem a capacidade de sustentar fé em que eles não podem perceber diretamente ou abraçar através da razão. Na verdade, a maioria dos mortais mal se lembram do que eles tem saudades, de tão cegos que eles estão por um mundo banal que lhes diz que procurar pelo intangível ou realização espiritual é uma perda de tempo e energia.

Papel dos Changelings

O Mundo das Trevas tem pouco espaço para sonhos. Humanos existem em uma realidade na qual eles podem explicar racionalmente mas ainda não podem entender. Todas as “grandes” instituições conspiram para dizer a eles que os bons morrem cedo, os bravos vivem em caixas e apenas os financeiramente fortes sobrevivem. Sonhos — como eles são — vem em pacotes sanitizados e pré-programados: o sonho corporativo, o sonho da aposentadoria e o sonho virtual.

Para a maioria das pessoas, sonhos são um luxo que eles não podem pagar. Os jovens não tem nada a procurar a frente exceto desemprego ou, se eles forem sortudos, empregos sem sentido por salários mínimos. Quando uma carreira militar parece atrativa, coisas são estúpidas, realmente. Os velhos enfrentam desapontamentos e uma sociedade que vira suas costas a eles. Mesmo aqueles que a fizeram — estrelas de rock, lordes das drogas, políticos — se encontram cercados por vulgaridade e coisas comuns. Os altos objetivos que um dia alimentaram as descobertas e a criatividade humana tem se degenerado nas expectativas mais baixas e comuns.

A Luz na Escuridão

Changelings irradiam esperança em um mundo cinza. a personificação da criatividade e o poder do sonho, esses remanescentes das fadas

protegem e nutrem esses pedaços ainda remanescentes de imaginação e maravilha. Sem eles, a realidade iria ruir sobre o peso de sua própria Banalidade, desacreditando em qualquer coisa que não pudesse ser vista ou tocada ou experimentada pelos sentidos físicos.

Em um tempo antigo, as fadas serviam como musas para a humanidade, inspirando artistas e músicos, artesãos e filósofos, poetas e líderes para expandirem as fronteiras de suas mentes e corações para englobarem novos pensamentos e novos trabalhos de beleza. Agora, changelings cumprem uma tarefa ainda mais importante. Em uma era em que ciência ameaça a mágica, a reduzindo a uma série de reações químicas ou progressão mecânica de causa e efeitos, changelings proclamam a realidade do inexplicável. Eles apontam o balanço dos sentidos, chocam os limites das mentes e desafia as “leis naturais” que prendem as criaturas do mundo a uma forma fixa.

Changelings anunciam no Mundo das Trevas que sonhos existem. Como seu nome sugeri, eles representam a essência da mutabilidade. A realidade não deve ficar estagnada ou conformada as regras. Os filhos do Sonho, pela sua própria existência, quebram as regras e despedaçam as convenções da vida diária. Suas vidas testemunham o fato de que o que é não precisa ser.

No universo punk gótico, changelings precisam caminhar com cuidado, pois perigos os atacam de todos os lados. Forças poderosas existem que se opõe a qualquer mudança ao status quo. Sonhos são subversivos, pois eles contradizem o mundo como nós o conhecemos. Changelings, até mesmo os mais tradicionais, agem como revolucionários e rebeldes, minando o rígido determinismo moderno. Eles permitem aos humanos a se entregarem a momentos em que parece possível curar a as doenças do mundo — salvar as florestas, alimentar os famintos, encontrar moradia para todos — e trazer a luz da imaginação para as esquinas escuras do reino mundano.

Guardiões do Sonho

Se changelings não existissem, o mundo iria lentamente e inexoravelmente sucumbir a descrença crescente, subsistindo com uma dieta magra de fatos e prováveis observações. Os humanos podiam continuar proliferando e brigando uns com os outros por espaço, lutando em guerras para determinar quem fica com os espólios da terra e das riquezas, mas a esperança que algo mais exista estaria além de suas imaginações.

Como exilados de um mundo que eles não podem mais entrar, changelings anseiam eternamente pelo que está apenas além de seu alcance. Eles são criaturas de tristeza profunda como também de beleza, e nem todos os sonhos que eles representam são felizes. Ainda que seja essa falta que os leve a procurar o incansável — reunir Arcádia e o reino mortal, e assim criar uma nova (ou recriar uma muito velha) realidade na qual sonhos e substância se tornam um só. Isso é o objetivo para o qual os changelings dedicam sua existência, mesmo que eles não notem isso conscientemente. Eles são os guardiões das memórias de um tempo em que qualquer coisa poderia acontecer, por enquanto que alguém sonhasse com ela.

A História das Fadas

Eu normalmente penso que eu poderia acreditar em mágica, pois eu tenho visto ou imaginado, em homens e mulheres, em casas, em objetos, em quase todos as visões e sons, um certo mal, uma certa feiura, que vem com a morte lenta através dos séculos de uma qualidade da mente que faz essa crença e suas evidências comuns pelo mundo.

— William Butler Yeats, “Magic”

Era Mística

Nos tempos mais antigos, o *Tempo das Lendas*, o mundo dos sonhos existia junto ao reino mortal. Nenhuma barreira separava as duas realidades, e energias mágicas corriam livremente através das terras mortais. Quer essas energias tocassem rocha ou árvore ou animal, estranhas e fabulosas criaturas apareciam. As fadas — os filhos do Sonho — passavam desimpedidos pelas fronteiras de ambos os reinos, misturando-se entre as tribos humanas que viajavam pela terra e ensinava a essas criaturas de pouca vida e dinâmicas a arte de sonhar. Essa habilidade de formar novas coisas das esperanças fragmentadas e visões formadas no sono profundo ajudaram a manter as conexões fortes entre Arcádia, o reino dos sonhos, e o mundo mortal. Dando o segredo de seu sangue — sonhos — para a humanidade, as fadas procuravam garantir sua sobrevivência e proliferação. Nascidos de sonhos, eles retiravam sua existência contínua do poder da imaginação para cria-los.

De tempos em tempos os filhos do Sonho se mostravam para os mortais em vários disfarces, pois as formas das fadas eram tão fluidas quanto os

sonhos dos quais elas vieram. Em algumas terras, as fadas se tornaram deuses para os Filhos de Adão e Filhas de Eva; seus poderes de lograr e encantar os tornaram tanto amados quanto odiados por todos que os encontravam. Na Irlanda, as façanhas das fadas antigas que se proclamaram *Tuatha De Danaan* inspiraram inveja e admiração no coração mortal, criando lendas que persistiram muito tempo após sua partida do mundo físico.

Muitas fadas viam humanos como meros brinquedos, conduites de sonhos (ou pesadelos). As mentes impressionáveis dos mortais não tinham defesas contra as afeições e ódios volúveis dessas criaturas divinas. Do mesmo modo que os humanos aprenderam a sonhar, eles aprenderam a temer seus sonhos. Foi esse medo que iria se tornar a destruição das fadas, pois conforme a Era Dourada das Lendas deu lugar as eras da Prata, Bronze e Ferro, os humanos aprenderam a se protegerem de seus medos. O ato de auto preservação, compreensível como foi, deu espaço para a lenta separação entre o Sonho e o reino mortal e trouxe o fenômeno conhecido como a Separação.

A Separação

Alguns dizem que a *Separação* aconteceu simultaneamente com a Idade do Ferro, quando os humanos aprenderam a arte de criarem armas duráveis que podiam causar males sérios a ambos oponentes mortais e imortais. Outros clamam que quando os humanos aprenderam a sonhar, eles também aprenderam a desacreditar seus sonhos, negando a luz do dia os fantasmas que assombravam suas noites. Conforme tribos cresceram em comunidades fixas, cidades ancoravam humanos a um lugar, cercando-os com casas de madeira ou pedra. A realidade começou a se assentar em uma forma única e sem mudanças. Sonhos — e os Sonhadores Verdadeiros — se tornaram a exceção ao invés da regra. Gradualmente o reino mortal e o Sonho começaram a se separar conforme os humanos colocaram barreiras de descrença e muros de explicações entre eles e as criaturas nascidas de suas imaginações. O dano, todavia, já havia sido feito.

Uma vez dado aso humanos, o poder de sonhar não podia ser retirado tão facilmente. Onde uma vez controlaram as visões de homens e mulheres, as fadas agora se acharam presas aos sonhos dos mortais. Suas vidas começaram a imitar a sociedade ao seu redor, e a existência das fadas logo espelhava os sonhos da humanidade em desenvolvimento. Chefes das fadas se tornaram

reis, guerreiros tomaram a forma de cavaleiros, e as terras das fadas se transformaram em reinos e estados. Do mesmo modo, as guerras e conflitos entre as tribos humanas — agora nações emergentes — jogaram seus reflexos negros no mundo do Sonho.

Como resultado, as fadas começaram a erguer defesas para se protegerem contra as vistas indesejáveis da sociedade mortal. A Névoa apareceu para enevoar as mentes dos humanos para que seus sonhos não pudessem penetrar através do reino mortal até Arcádia. Isso só serviu para separar ainda mais os dois reinos.

A inquisição em 1233 trouxe o máximo da Separação, conforme os perseguidores da Igreja buscavam eliminar todos os elementos sobrenaturais indesejáveis — incluindo as fadas — do mundo. Para se protegerem da força e da estaca, as fadas se retiraram mais para dentro do Sonho, em alguns casos se separando totalmente do mundo mortal ou limitando seu tráfego entre as fronteiras dos reinos para certos dias do ano como Samhain (Dia de Todos os Santos), Beltaine e Solstício de Inverno. Outras fadas tentaram a sorte pelas trilhas, fugindo de suas casas na Europa a procura de terras ainda não tocadas pela Banalidade.

O Despedaçar

Eventualmente, as linhas que ligavam o Sonho com o mundo mortal se tornaram tão finas que começaram a se soltar, uma após a outra. Essa quebra final de laços entre os dois reinos se tornou conhecida pelas fadas como o *Despedaçar*, pois não só quebrou as ligações tênues entre Arcádia e o reino humano, mas também despedaçou o sonho que a Separação poderia ser desfeita.

O termo “Despedaçar” lembra um evento repentino e cataclísmico — como um terremoto ou a queda de uma bomba nuclear — mas na verdade, o Despedaçar descreve um processo de pequenas catástrofes conforme, um a um, os portais que ligavam Arcádia com o mundo mortal se tornaram frágeis e desmoronaram, selando o acesso ao Sonho naqueles lugares.

A maioria dos historiadores apontam o aparecimento da Peste Negra em 1347 como o catalisador do Despedaçar. Entre 1347 e 1351, 75 milhões de pessoas através da Europa — incluindo um terço da população da Inglaterra — caíram presas dessa doença virulenta. A onda de medo e desespero que atravessou o mundo nessa época ecoou através da Névoa e se refletiu nos reinos das fadas.

Tir-na-N'og

A Separação emergiu nas terras da Europa e do Leste, onde os impérios da Mesopotâmia, Egito, Grécia e Roma plantaram as sementes que iriam resultar no feudalismo e na onde de “progresso” conhecida como civilização do Oeste. Outras partes do mundo, particularmente os continentes da América do Sul e do Norte, não experimentaram o distanciamento do Sonho até muito mais tarde.

Nessas terras, distantes dos dedos gelados da Banalidade, fadas e humanos ainda viviam em harmonia uns com os outros. Cada um respeitava a sociedade do outro e interagiam pacificamente (na maioria dos casos). Fadas norte-americanas — chamadas de *Nunnehi* — ajudavam os humanos com seu Glamour nos tempos de necessidade. Em retorno, as tribos humanas honravam o “povo invisível” entre eles com seus sonhos e seus rituais. Algumas fadas dessas terras faziam rituais especiais para presentear humanos realmente merecedores com crianças nascidas do Sonho, crianças que cresciam para se tornarem grandes líderes e embaixadores entre os dois mundos.

Lendas dessas terras do oeste alcançaram as fadas da Europa e das regiões do Mediterrâneo. O chamado de Tir-na-N'og, a Terra do Verão, atraiu alguns refugiados da Separação a jornadas por trilhas para as terras pacíficas ainda não tocadas pela descrença e pelo ferro frio. Onde os recém chegados vieram com intenções pacíficas, as fadas nativas deram-lhes as boas vindas e fizeram tratados de amizade, dividindo sua terra com os estranhos Kithain e ensinando-os como conseguir Glamour da nova terra. Logo, fortalezas das fadas apareceram no topo de montanhas e dentro de florestas virgens para competir com os grandes palácios das fadas que permaneceram na Europa e na Ásia, lutando para sobreviver em um mundo que estava se tornando incrivelmente hostil e cheio de Banalidade. Esse êxodo preparou o palco para a próxima fase para a morte da mágica fada — o Despedaçar.

No século 14, o mundo humano sofreu a dor do nascimento de uma nova era. Os profetas da razão, cujos esforços iriam resultar na Renascença e na criação da teoria da ciência moderna, buscavam racionalizar eventos misterioso e incontroláveis como epidemias. O povo comum tomou refúgio na religião, abandonando suas crenças antigas no sobrenatural pelo conforto dado a eles pela Igreja, uma instituição que não tinha lugar para mais nenhuma mágica além de sua própria.

Conforme os portais desapareciam em nada ou se desfaziam em milhares de pedaços ao primeiro contato com a mortalidade, os filhos do Sonho notaram que inatividade iria servir apenas para destruí-los. Nos anos que se seguiram o Despedaçar, todas as fadas fizeram uma das três escolhas que iriam determinar seu destino para sempre.

Alguns se retiraram para seus lugares de poder, seus domínios ou ciranda de fadas, e fizeram grandes rituais de mágica para se selarem fora do mundo mortal. Aqui as fadas conhecidas como Os Perdidos ainda moram, perdidos em sua realidade imutável.

A maioria dos sidhe, com apenas algumas exceções, fugiram para Arcádia através dos portais remanescentes. Em alguns casos, batalhas ferozes foram travadas aos pés de portais rachados conforme sidhe frenéticos lutavam pelo direito de cruzar para o Sonho antes que os portais se fechassem para sempre. Lendas afirmam que o

Portal de Prata, junto com seu domínio, a Corte de Todos os Reis, foi o último desses portais a cair e que seu fechamento assinalou a morte da Era das Fadas.

Muitos dos kith plebeus — como os eshu, trolls, boggans e pooka — se encontraram presos no mundo mortal, deixados para trás por uma nobreza apavorada que se importava menos com o bem estar de seus súditos do que com sua própria sobrevivência. Essas fadas abandonadas tentaram se adaptar ao mundo frio da realidade. Conforme a Banalidade se espalhava pelo mundo, não mais detida pelos agora rompidos laços com o Sonho, as fadas que não puderam ou não quiseram retornar para Arcádia passaram por uma transformação desesperada, cobrindo suas verdadeiras naturezas com um aspecto de Banalidade que as permitiu viver em um mundo que não mais acreditava nelas. Eles se tornaram changelings, e pelos próximos seis séculos, eles lutaram para manterem os fragmentos do Sonho vivos.

O Interregnum

Seguindo o Despedaçar, o período conhecido como *Interregnum* viu grandes mudanças na realidade humana e das fadas. A humanidade redescobriu a sabedoria dos antigos pensadores gregos e romanos, e lentamente se afastaram da superstição religiosa e se aproximaram da experimentação científica e racionalismo. A Era da Exploração e sua

companheira Era da Invenção alimentaram uma a outra; novos mundos foram descobertos, e novas idéias levaram a mudanças de pensamento que tornaram a vida mais fácil e transformou plebeus em trabalhadores e monarcas em barões industriais. A humanidade entrou em uma era de progresso rápido e elevação social.

Changelings, agora presos em carne mortal e apenas levemente ligados a suas contrapartes fadas, experimentaram mudanças que eram mais devastadoras mas não menos desafiantes que as da sociedade humana. A partida dos sidhe deixou as fadas plebéias sem as estruturas sociais das quais elas aprenderam a depender. Perdidas estavam as casas nobres, os lordes e damas, os reis das fadas e o sistema de reinados que tinha mantido a sociedade das fadas unida. Deixados para se defenderem sozinhos, changelings se reuniam em grupos pequenos de proteção mútua, ou tentavam se infiltrar na comunidade humana, escondendo suas verdadeiras formas da humanidade e, algumas vezes, uns dos outros.

Com o aparecimento das cidades para substituir as fortalezas feudais, muitos desses changelings tomaram a estrada. Incapazes de se encaixarem na urbanização crescente da vida humana, eles viajavam de vila em vila, juntando-se a circos, teatros vagabundos e grupos de menestréis. Na companhia da franja da sociedade humana, muitos dos quais eram ou aberrações da natureza ou mal ajustados sociais, os plebeus encontraram refúgio, como também válvula de escape para seus impulsos criativos. Entre os artistas, changelings também descobriram uma fonte de Glamour segura, o suficiente para preservarem suas frágeis ligações com os pedaços do Sonho que ainda permaneciam apesar da determinação do mundo em extingui-los. Muitas das tradições que caracterizam a existência changeling datam dessa época de viagens e redefinições, pegando emprestado a terminologia do circo e do teatro para muitas de suas Artes e costumes.

O Caminho Changeling

Eu fiz um casaco para minha canção

Coberto com bordados

Tirado de velhas mitologias

— William Butler Yeats, “A Coat”

Para sobreviver em um mundo saturado com Banalidade e separado do Sonho, as fadas que estavam encaixadas no reino mortal pelo Despedaçar descobriram um meio de proteger seus

frágeis espíritos. Esse processo, conhecido como *Caminho Changeling*, consiste em criar uma concha de mortalidade para servir como lar para o espírito fada. Da mesma forma que humanos usavam roupas para se protegerem dos elementos, changelings se vestiram de carne mortal como uma proteção contra Banalidade.

Essa primeira geração de fadas ligadas a Terra meramente se disfarçaram como humanos, cobrindo suas naturezas fada com camadas de Glamour tingidas com doses minúsculas de Banalidade. Dessa maneira, eles poderiam se fingir de humanos — exemplos estranhos e excêntricos da espécie. Esse método funcionou apenas enquanto as fadas camufladas limitavam seu contato com mortais, assim minimizando sua exposição a descrença humana. Se adaptar completamente ao novo ambiente necessitava o encontro de uma solução mais durável e permanente.

Através de tentativa e erro, as fadas encaixadas descobriram como implantar com sucesso seus espíritos nos corpos de crianças jovens ou bebês, se fundindo com a mortalidade do hospedeiro sem destruir suas almas. Começando suas vidas em carne humana, changelings podiam evitar ser destruídos pela Banalidade. Para fazer isso, todavia, os Kithain tinham que sacrificar seu conhecimento imediato de sua verdadeira natureza, o forçando a dormência até que pudesse emergir em segurança durante a Crisálida.

Os velhos costumes morreram lentamente, todavia, e muitos changelings ainda sentiam a necessidade de uma classe nobre para erguer objetivos e dar um sentido de estrutura em suas vidas despedaçadas. Elevando-se da posição de plebeus, alguns Kithain assumiram os títulos nobres e clamaram os reinados abandonados, criando uma subcultura que tomou o lugar uma vez ocupado pelos sidhe.

O Pacto

Antes do Despedaçar, fadas Seelie e Unseelie mantinham uma rivalidade constante. Apesar dos acordos entre as duas Cortes que dividiam o ano em duas partes, com Seelie e Unseelie reinando respectivamente nas metades do verão e do inverno, conflitos normalmente apareciam. O Despedaçar mudou esse aspecto da vida changeling também. Para sobreviver, fadas Seelie e Unseelie tinham que colocar suas

antipatias de lado. Em um arranjo sem precedentes, conhecido como o *Pacto*, as Cortes declararam uma trégua e concordaram em cessar todas as hostilidades uma contra a outra “pela duração.” Territórios governados por Seelie permitiam changelings Unseelie viajar livremente por suas fronteiras, enquanto domínios de Unseelie abriam-se para visitantes Seelie.

Conforme as duas Cortes se uniam mais livremente, cada uma adotou alguns costumes da outra, e a sociedade changeling logo se tornou uma mistura de conceitos e comportamentos Seelie e Unseelie. Lei, formalidade e honra aprenderam a coexistir com desordem, caos e impulsividade — uma mistura dinâmica de opostos que persiste até o presente.

A Ressurgência

Os séculos passaram lentamente. Para a humanidade. Para a humanidade, ciência e razão pavimentou o caminho para a Era da Tecnologia. Um por um os mistérios do universo caíram diante do massacre do microscópio e do telescópio, revelando o microcosmo da teoria atômica e o macrocosmo de uma galáxia em expansão. Conforme avenidas de maravilhas se fechavam, explicadas por uma descoberta após a outra, changelings se amontoavam onde quer que pequenas quantidades de Glamour se encontrassem e sussurravam sobre a aproximação do Inverno sem Fim, o tempo da vitória final da Banalidade.

Então o miraculoso aconteceu. No dia 21 de julho de 1969, milhões de pessoas de todo o mundo assistiam suas televisões em fascinação conforme astronautas desciam na lua. Glamour abalou o mundo, solto de séculos de confinamento pelo acordar simultâneo do sentimento de maravilha da humanidade. Do ventre de ferro da ciência, mágica — pelo menos por um momento — renasceu.

Um momento era o suficiente. A onda de Glamour abriu os portais para Arcádia, reabrindo as trilhas das fadas que estavam dormentes desde o Despedaçar. Domínios perdidos reapareceram, sua glória restaurada pelo poder dos sonhos da humanidade de andar na lua.

Do outro lado do Sonho, o renascimento do Glamour no mundo ressoou através dos reinos antigos de Arcádia. Os anfitriões brilhantes dos sidhe retornaram para o mundo, escorrendo pelos portais recém abertos para enfrentar uma realidade muito diferente daquela que eles partiram séculos antes. A maioria desses recém chegados vieram como exilados, o resultado de um tremendo

acontecimento em Arcádia que causou o banimento de cinco das 13 casas que originalmente fugiram do mundo mortal. A Névoa encobriu as memórias dos regressados, deixando apenas o conhecimento que eles foram jogados para fora de Arcádia como punição por sua parte em algum grande distúrbio no lar das fadas.

Infelizmente, o tremor de Glamour causado pelo pouso na lua não podia prevalecer por muito tempo contra os séculos de descrença acumulada que permeava o mundo. As portas para Arcádia se fecharam uma vez mais. Os sidhe tinham que agir rapidamente para evitar que a Banalidade os destruísse. Eles caíram para o método certo de trocar de corpo com mortais, enviando um grupo de mortais desavisados de volta pelos portais que se abriram por pouco tempo. Desde a Ressurgência, a maioria dos sidhe que entraram no mundo como foras-da-lei e exilados ainda usam esse método antigo de se protegerem da Banalidade, pegar corpos mortais convenientes para guardar seus espíritos delicados. Apesar do destino real de tais almas humanas permanecer desconhecido, a maioria dos sidhe acreditam que esses mortais desfrutaram de um acordar no Sonho. Em outros casos, sidhe recém chegados se aproximam da presença de crianças muito pequenas e bebês ainda não nascidos e insinuam sua essência nas psiques dessas criaturas impressionáveis, coexistindo em simbiose ao invés de tomar posse da alma mortal.

A *Ressurgência*, como o retorno dos sidhe foi chamado, ocorreu em todos os lugares, a maioria dos nobres das fadas reentraram no mundo nesses lugares onde o Glamour era mais forte. Irlanda, Ilhas Bretãs e outros lugares através da Europa ainda irradiavam muita mágica de fada para atrair muitos sidhe, mas a maioria dos nobres emergiu na América. Em 1969, a Costa Oeste estava experimentando uma revolução na consciência. Em São Francisco, o Verão do Amor estava em seu auge, fazendo essa cidade um ima de Glamour que serviu como foco para os sidhe.

De seus pontos de entrada, os sidhe se espalharam rapidamente através do mundo mortal revitalizado. Um chamado de clarineta soou, convocando os Kithain plebeus de seus refúgios para reassumir o serviço aos nobres. Reclamando seus antigos domínios, os sidhe Ressurgentes moviam-se com confiança em seu senso de autoridade nato. Apesar do fato que o mundo conheceu 600 anos de mudanças, os sidhe esperavam restabelecer seus antigos reinos de fadas, abandonados tão precipitadamente durante o

Despedaçar. Eles foram encontrados por oposição pela sociedade Kithain.

Por séculos, plebeus sobreviveram sem a liderança dos sidhe. Novos líderes tinham aparecido para preencher o espaço, e muitas fadas plebéias aprenderam a sobreviver sem seus líderes. O sistema feudal, tão amado pelos sidhe Ressurgêntes, não tinha mais utilidade. Em seu lugar, novas formas de governo humano baseadas em pluralidade, democracia, socialismo e outros sistemas populistas minaram a hierarquia restrita dos nobres e plebeus.

Enquanto alguns plebeus se aliaram a nobreza, outros se rebelaram. Um período desconfortável de manobras políticas apareceu, culminando no evento que manchou para sempre a reputação da nobreza. Na América, líderes plebeus, convocados para uma reunião em Beltaine sobre a pretensão de estabelecerem um acordo com os sidhe, encontraram a morte sobre o ferro frio em uma matança que ficou conhecida como a Noite das Facas de Ferro. Qualquer esperança de um acordo pacífico da disputa entre plebeus e nobres morreu essa noite.

A Guerra do Acordo

O poder para sonhar, para reinar

Para liberar a terra de tolos.

Vamos declarar, o povo reina...

— Patti Smith, “People Have the Power”

Plebeus responderam ao massacre com o que foi conhecida como a *Guerra do Acordo*. Através da terra, batalhas entre plebeus e nobres resultaram na destruição de muitos Kithain e ameaçou destruir a sociedade changeling. Por três anos, guerra civil atravessou o terreno quimérico, passando para revoltas e violência de gangues no mundo mortal. Apesar dos plebeus lutarem desesperadamente e terem energia e espírito em abundância, a experiência militar estava do lado dos cavaleiros sidhe, que eram especialistas em táticas organizadas.

Os sidhe se uniram sob o comando do chefe de guerra Lorde Dafyll da Casa Gwydion. Um brilhante estrategista e guerreiro feroz que inspirava uma devoção voraz em seus exércitos e ódio louco em seus inimigos, Dafyll liderou os anfitriões brilhantes a vitória após vitória, metodicamente fazendo seu caminho através costa do Pacífico a leste através do continente. Pelo menos, Lorde Dafyll alcançou Nova York, onde as forças plebéias encontraram seus exércitos com seus batalhões mais ferozes.

Em uma batalha crítica na Ilha de Manhattan, as forças de Dafyll se chocou com o Exército Troll do Leste e com a 4ª. Infantaria Troll Plebéia. A Batalha de Greenwich começou no campo de morangos do Central Park mas se espalhou rapidamente através do centro da cidade de Manhattan, finalmente deteriorando em lutas de rua. Os trolls urbanos lutaram contra as tropas do Lorde Dafyll até que elas foram forçadas a se retirarem e reagrupar, caindo na estação de metro de Times Square. Durante o caos seguinte, Lorde Dafyll caiu, mortalmente ferido por uma espada de ferro. Sua espada encantada Caliburn desapareceu em algum lugar dentro dos túneis escuros abaixo das ruas da cidade. Tropas plebéias procuraram em vão pela arma, esperando usa-la para reunir suas próprias forças. Alguns dizem que Dafyll colocou um encanto na espada, a escondendo de olhos indignos até o aparecimento de seu sucessor.

A morte do Lorde Dafyll deu nova vida aos plebeus rebeldes, e motleys de redcaps e nockers tomaram as ruas, procurando o sangue de qualquer nobre que eles pudessem encontrar. Em meio ao furor, um novo líder dos sidhe apareceu. Sua chegada e a maneira de sua aparição trouxeram os meios para o fim da Guerra do Acordo.

O Aparecimento do Grande Rei David

O hospedeiro mortal de David Ardry nasceu no começo dos anos 60 em Nova York. O David childling e sua irmã Morwen passaram sua criação como parte de um grupo de childlings nobres separados do pior da Guerra do Acordo por Thomas Sincero, o Grande Bardo das fadas. Após a morte do Lorde Dafyll, um recado alcançou Thomas Sincero que seus pupilos estavam em perigo por um grupo de guerra plebeu procurando por sangue nobre. Fugindo desses assassinos, Thomas e seus pupilos foram para o coração do campo inimigo, procurando se esconder bem a vista, onde seus inimigos poderiam não notar sua presença.

Sua fuga os levou a Times Square no dia do Ano Novo, onde uma patrulha de redcaps viram Thomas Sincero no meio dos celebrantes ocupando a praça. No meio da festa de fim de ano, o valente bardo usou todos os seus poderes para defender seus jovens pupilos contra um inimigo superior. Durante essa batalha de um só lado, David Ardry sentiu uma poça de Glamour tão poderosa que ele não podia se negar a segui-la até a fonte. O jovem sidhe retornou ao centro da batalha, segurando uma

espada brilhante — a Caliburn perdida — e lutou ao lado de Thomas Sincero para afastar os atacantes. Nervosos pela visão da arma legendária, agora brilhando com uma luz dourada, os redcaps fugiram em desespero. “Observem!” Thomas gritou para amigo e inimigo. “Pois vós olhais para vosso rei!”

após seu encontro com o destino, Thomas levou David, Morwen e seus outros pupilos para a segurança da corte da Rainha Mab no Reino das Maças. Boatos já os haviam precedido que Caliburn havia sido encontrada e que seu possuidor poderia se tornar o profetizado Grande Rei das fadas. A Rainha Mab se recusava a acreditar nas histórias no início, e desprezou o jovem sidhe quando Thomas o apresentou a ela em sua sala do trono. Quando ela ordenou que o childling fosse removido de sua presença, um magnífico grifo — o símbolo da Casa Gwydion — se materializou ao redor de David, o abraçando com suas asas gigantescas. “Pode você negar o cumprimento da profecia agora?” As palavras de Thomas Sincero ressoaram com a força de seu *geas* da verdade. “O filho do grifo e a espada que foi perdida devem se reunir no arco da maçã.” Em face de tal prova, Rainha Mab reconheceu David Ardry ap Gwydion como o Grande Rei das fadas.

Pelos três anos que se seguiram, David e Morwen viveram com Rainha Mab em seu palácio de Caer Loon no Reino das Maças. Durante esse tempo, o jovem aspirante a rei trabalhou para estabelecer seu direito de governar tanto com plebeus como com nobres. Ele encontrou oposição de ambos no começo. A Guerra do Acordo ainda existia, apesar de presságios envolvendo a descoberta de Caliburn por David ter quebrado a causa plebéia. Apesar de sua idade, David demonstrava um dom político inato e uma profunda empatia por todas as fadas, plebeus residentes de longa data e sidhe recém chegados. Novamente e mais uma vez ele respondeu da maneira correta desafios de raciocínio e combate de nobres que insistiam em testar sua capacidade de reinar. Ele repetidamente enviou mensageiros para líderes plebeus, dialogando com eles para fazer a sobrevivência de todas as fadas uma causa comum. Os pontos de vista equalitários de David e seu respeito pelas conquistas dos plebeus em preservar o Sonho durante o Interregnum eventualmente ganhou o suporte de seus mais ardentes inimigos.

A longo prazo, depois de três longos anos de luta nos campos de batalha e negociações nos domínios das cortes e motleys, a Guerra do Acordo acabou. Um verdadeiro “acordo” entre nobres e

plebeus resultou no Tratado de Concórdia. Os termos do contrato reafirmaram o direito dos sidhe de governarem, mas reconheceu os direitos de plebeus a um grau imprecedented. Os monarcas dos reinos das fadas concordaram em apontar plebeus para seus concelhos privados e de tomar conselhos com grupos de fadas plebéias. O Tratado de Concórdia também requeria nobres a apontarem representativos dos kith plebeus para posições em suas cortes.

Alguns dizem que a paz forjada com tanto cuidado e com visão tão aguçada representava o sonho do Grande Rei David. Certamente, o jovem rei serviu como arquiteto chefe para o Tratado de Concórdia. Unindo os sete reinos da América do Norte sobre seu reinado, David nomeou seu alto reinado de *Concórdia*, em honra do tratado e do espírito de união que ele representava.

O Presente

Hoje, o Grande Rei David governa Concórdia de sua fortaleza de Tara-Nar, um palácio quimérico esplendido feito de seus sonhos cheios de Glamour. Chamado de “o Leão de tara,” “o Rei dos Plebeus,” e “o Filho do Grifo,” David Ardry ap Gwydion representa os princípios da ferocidade em batalha, liberdade de pensamento e guardião de todas as fadas. Sua sabedoria e honra legendárias tem cativado seu s súditos, trazendo alguns dos seus inimigos mais obstinados para seu lado. Ele nunca está sem Caliburn, o símbolo de sua autoridade e a prova de seu destino.

Auxiliado por sua irmã Morwen, que governa em sua ausência, o Grande Rei David deseja exercer um governo benevolente e pacífico sobre as fadas de Concórdia. Em suas terras, as ligações com o Sonho se fortalecem. Apesar de algumas vezes se desagradam com sua política, achando ele ou muito conciliatório para com os plebeus ou muito auxiliar para a nobreza, a maioria das fadas em suas terras desfrutam de liberdade para perseguirem seus sonhos.

A Natureza das Fadas

Eu não posso ver fadas,

Eu sonho com elas.

Não há fada que possa se esconder de mim;

Eu continuo sonhando até encontra-lo:

Ai está você, Primrose! — Eu te vejo, Asa

Negra!

— Hilda Conkling (idade 6), “Fairies”

Parte carne e parte sonho, as aparências dos changelings espelha suas naturezas duais. Changelings vêm um ao outro em suas verdadeiras formas, como representações do Sonho dado forma pela Glamour da mágica fada. Isso é seu *fae mien*. Banalidade cerca essa forma, todavia, a escondendo do mundo com uma aparência humana, chamada de *aparência mortal*. Changelings não mudam entre as duas formas como metamorfos. Como um changeling aparenta depende em quem o percebe e em sua proximidade ao Sonho.

A Crisálida

Oh, como eu posso ter vindo até aqui e ainda estar voando,

E nunca alcançar o fundo mas permanecer caindo,

Apenas relaxado e prestando atenção.

Todas as minhas fronteiras bidimensionais se foram,

Eu perdi para eles alegremente

E eu vi o mundo ruir e pensei que eu estava morto,

Mas eu descobri meus sentidos ainda funcionando...

— The Byrds, “5D (Fifth Dimension)”

Changelings são tanto nascidos quanto feitos. Nascidos em corpos de bebês humanos, a maioria dos changelings passam a primeira parte de suas vidas como crianças normais, algumas vezes alcançando sua adolescência ou até mesmo a maturidade antes da parte deles mesmo que pertence ao Sonho se manifeste. Independente de quando — ou como — o espírito changeling emerge, essa transformação começa com um explosivo, muitas vezes traumático, despertar interior conhecido como a Crisálida.

Dicas do Sonho

A *Crisálida*, ou o momento de se tornar, quebra a casca de Banalidade que esconde o verdadeiro eu do changeling do mundo mortal. Como o Big Bang que criou o universo, esse evento propele o changeling recém consciente ao primeiro contato real com o Sonho. Assaltado por todos os lados por uma onda de visões, cheiros, gostos e experiências tácteis que contradizem a realidade fria e áspera de sua vida até aquele ponto, o novo changeling pode acreditar que ele está enlouquecendo. De certa forma, talvez, ele está — de acordo com a definição de sanidade do mundo. Mas de outro modo, em algum lugar nas

profundezas de sua psique, ele percebe que ele está, em fim, em casa.

Muitos changelings crescem como mal ajustados em suas sociedades. Mesmo como crianças, alguma essência indefinida se agarra a eles, fazendo com que aqueles que os conhecem os rotulem como “excepcional,” “dotado” ou — muito apropriadamente — “alegres” (do inglês “fey,” um sinônimo de fada). Como crianças eles provavelmente terão colegas imaginários (que podem não ser tão imaginários afinal), ou insistir em acreditar em mundos mágicos de dragões e super-heróis muito tempo depois que seus colegas terem progredido para esportes de grupo e encontros. Conforme eles crescem, esses futuros changeling continuam a impressionar suas famílias, amigos e colegas como excêntricos, insistindo em uma extravagância que os detêm de estar completamente confortável no mundo moderno. Esse sentimento de não pertencer vem da alma Kithain nascente, ainda quieta mas agora ativa dentro da carne mortal do changeling, esperando pela hora e circunstâncias certas para se fazer conhecida.

Como um vulcão dormente expele sinais de uma erupção pendente, a Crisálida anuncia sua proximidade fazendo mudanças súbitas (ou ocasionalmente nem tanto) na realidade do changeling. Elas podem tomar a forma de flashes de impossíveis — aos olhos portais — visões, alucinações de criaturas místicas em lugares improváveis (um unicórnio no escritório do chefe), períodos de separação de personalidade ou a sensação de que outra pessoa tomou residência em sua mente. Poucos changelings percebem o que lhes está acontecendo; alguns, na verdade, procuram ajuda psiquiátrica ou médica.

Dança do Sonho

Quando a hora chega, normalmente no momento mais inoportuno na vida de um changeling, os avisos acabam e a *Dança do Sonho* começa. Esse é o ponto alto da Crisálida, quando o mundo de um novo changeling tem uma reviravolta. O vulcão entra em erupção, a terra treme e os rios se separam, o tsunami acerta a costa, e fogos de artifício cósmicos anunciam a liberação do changeling da tirania da forma e razão. Glamour corre para rodear o changeling despertando, envolvendo-o na substância do Sonho, para que nada que ele veja, sinta, escute, cheire ou prove traga qualquer lembrança aos sentidos triviais que uma vez o conectaram com o mundo fora de seu corpo. Na verdade, durante a Dança do Sonho, o

novo changeling tem dificuldade em perceber aonde seu corpo físico termina e onde o mundo de experiência começa.

O changeling mergulha em um confronto direto como Sonho pela primeira vez. Cercado de Glamour, ele vê seu verdadeiro eu brilhante na realidade quimérica. A Névoa que enevoou sua mente até agora se afasta, revelando o mundo como é visto através dos olhos changelings — um mundo formado por Glamour e cheio de mágica. Visões de Arcádia, passagens de manifestações anteriores de seu eu imortal e algumas vezes pedaços vagos de seu futuro passam rapidamente através de sua mente, muito rapidamente para ele pegar tudo ou compreender. Mais tarde, ele pode se lembrar de fragmentos dessas revelações.

Seus pensamentos despertos e seus sonhos mais profundos (ou pesadelos) saem da poça de Glamour centrada nele, se tornando os companheiros de sua Dança do Sonho — e atraindo a atenção de todo changeling na vizinhança. Normalmente essas criações quiméricas invadem a realidade ao redor, superando a Banalidade e dando lugar a rumores de dragões no centro de Manhattan e monstros do mar na Baía de São Francisco.

Nem todos os changelings podem enfrentar a intensidade da Dança do Sonho. Alguns sucumbem a loucura conforme as paredes de suas fachadas humanas desmoronam a sua volta. Outros se refugiam na Banalidade, negando forçosamente a realidade de suas experiências e se negando a aceitar outra além da “normal.” Uns poucos se voltam contra o Sonho e tudo conectado a ele, juntando-se aos Dauntain, os destruidores do Sonho.

Um changeling está muito vulnerável durante a Dança do Sonho. Incapaz de entender a onda de transformações sensoriais que estão explodindo a toda sua volta, ele atrai Glamour como um ímã, permitindo que todas as criaturas Acordadas o encontrem. Isso o torna presa fácil para alguns dos moradores sobrenaturais menos benéficos do Mundo das Trevas como também para esses que caçam changelings.

Changelings na área de um indivíduo passando pela Dança do Sonho tem o dever de encontrar e proteger esse novo primo, e a maioria o faz de boa vontade — se não apenas para tomar vantagem da inundação de Glamour. Isso normalmente é a primeira introdução que um novato tem com a grande comunidade changeling, e aos outros changelings.

A Adoção

Uma vez que um changeling tenha passado pela Dança do Sonho e esteja consciente que ele é uma das fadas exiladas, ele agora tem que encontrar um lugar entre os seus. Normalmente, outros Kithain — esses alertados a sua existência pelo surgimento de Glamour de sua Crisálida — trazem o novato ao domínio mais próximo. Ali, ele começa sua educação como um filho do Sonho. Ele aprende a razão para a experiência esmagadora que eles acabou de passar e descobre sua verdadeira natureza como também seu *kith* (ou raça).

Ao mesmo tempo, o novo changeling normalmente adquire um mentor, que o “adota” e age como seu guardião e tutor durante o primeiro ano depois de sua Crisálida. Esse período de *adoção* tem esse nome pelo costume medieval onde os nobres trocavam de filhos para que alianças entre novas gerações pudessem ser formadas. Por causa da família do novo changeling (se ainda houver uma) não entender as profundas revelações induzidas pela Crisálida, o mentor e seus companheiros se tornam uma segunda família para o novato. Para proteger os laços entre guardião e protegido, ambas as partes fazem o Juramento da Adoção. Essa normalmente é a primeira experiência que um changeling tem sobre o poder de um juramento.

Normalmente o mentor é mais velho, um Kithain mais experiente, normalmente um grump, mas algumas vezes um wilder. A escolha do indivíduo que serve para essa posição recai sobre o regente do domínio que acolheu o changeling. Se o novato é um membro da nobreza, o lorde local normalmente escolhe um mentor. Apesar desse relacionamento existir para beneficiar o adotado inserindo-o na sociedade Kithain, muito frequentemente política Kithain local determina quem recebe a “honra” de receber um novo changeling sobre suas asas.

Quando um *motley* — um grupo de Kithain plebeus — descobre um novo changeling, raramente entregam seu prêmio nas mãos dos nobres, preferindo adota-lo eles mesmos. Nesses casos, o mentor é o membro mais influente do motley ou aquele que se encaixa melhor com o protegido. Adoção entre plebeus tem a falta da natureza hierárquica da adoção nobre, e o novo guardião do Kithain normalmente age mais como um irmão ou irmã maior que um pai adotivo.

Apesar de um guardião ser a maior influência em um novo changeling, normalmente impondo seus pontos de vista e interpretações da sociedade Kithain e interações sobre seu protegido, isso não significa que o protegido se torna uma

cópia a carbono de seu mentor. Na verdade, o oposto acontece com mais frequência: a rebelião natural da juventude se afirma, e o novo changeling se padroniza como o oposto de seu mentor. Assim, um guardião Seelie pode ter um protegido Unseelie, ou um nobre tradicionalista pode criar um changeling com tendências anarquistas fortes. Apesar das diferenças, todavia, a menos que o mentor abuse do laço entre ele e seu protegido, um changeling normalmente retém sentimentos de respeito e afeição por seu primeiro protetor na vida.

Já que a Névoa separa o eu mortal de um changeling do conhecimento do Sonho e da sociedade Kithain, um guardião normalmente torna seu protegido seu herdeiro a sua posição e títulos (se houver algum). Esse costume garante a continuidade de uma geração para a próxima.

O Saining

O período no qual novos Kithain se acostumam a seus papéis na sociedade changeling normalmente dura um ano e um dia, e é dividido em duas partes distintas: o tempo de proteção e tempo de observação.

Durante o tempo de proteção, guardiões ou mentores mantêm uma observação próxima de novatos childlings ou wilders, tomando a responsabilidade por qualquer transgressão dos costumes ou tradições Kithain feita por seus protegidos. Gradualmente as restrições aos novatos são relaxadas, e eles começam a interagir mais diretamente com seu novo ambiente e outros changelings. Esse relaxamento de supervisão marca o começo do tempo de observação. Agora o novato aprende por experiência própria, cometendo seus próprios erros e tomando as conseqüências de suas ações.

Changelings que passam pela Crisálida mais tarde na vida, depois de terem alcançado a maturidade na forma mortal, recebem um tratamento um pouco diferente. Ao invés de sofrer por um período de adaptação, esses novos “grumps” (como os changelings velhos são chamados) são convidados de um domínio ou motley padrinho. Eles ainda recebem instrução sobre sua herança fada e lugar na sociedade Kithain, mas seus anfitriões fazem concessões pela sabedoria e experiência que sua existência humana os ensinou. Para muitos novos grumps, a transação entre sua vida anterior e sua nova existência vem como um alívio, uma explicação por todas as sensações estranhas de desconforto e deslocamento que sentiam na sociedade humana. Para outros, a queda de tudo que eles sabiam os coloca em um

estado precário de mente que apenas os tratamentos mais prudentes podem ajuda-los a se aclimatar.

Quando um changeling sobrevive com sucesso tanto a proteção quanto a observação, ele passa por um ritual chamado de *Saining* (literalmente, “nomeação”) que o inicia como um membro completo da sociedade Kithain. Durante essa cerimônia, visionários versados em Artes especiais são capazes de partir a Névoa e descobrir o Nome Verdadeiro do novo Kithain. Esse nome secreto define a relação de cada changeling com o Sonho e representa sua essência. Todos os changelings que passaram por seus Saining sabem que seu Nome Verdadeiro deve ser bem guardado e não deve ser dito a ninguém fora de sua casa ou motley. O conhecimento do Nome Verdadeiro de outro ser dá o poder sobre essa criatura, assim alguns changelings se recusam a contar seu Nome Verdadeiro a qualquer um.

Um sidhe passa por uma variação do Saining, uma cerimônia secreta com a presença de apenas membros da casa nobre que supervisionou o novato. Em adição a cerimônia de nomeação, o recém desperto sidhe passa pelo *Fior-Righ*, uma prova que testa seus poderes físicos, mentais e sociais. O resultado do Fior-Righ determina a posição e a qual casa nobre ele pertence.

Ocasionalmente, casas nobres plantam deliberadamente um dos seus em uma família mortal e esperam até que o hospedeiro mortal passa por sua Crisálida. Nessas circunstâncias, a casa já conhece muita da informação normalmente revelada pelo Saining, como a casa do changeling, caráter, forças e fraquezas.

Após o Saining, um changeling faz o Juramento de Fidelidade para o lorde de seu domínio ou para o motley que a adotou. Dependendo de suas habilidades ou de sua vontade de fazê-lo, ele pode tomar serviço na casa de seu novo lorde. O Saining marca o fim da Crisálida para um changeling e o começo de sua vida como um residente em ambos o mundo mortal e sua verdadeira realidade, aquela do Sonho.

O Poder do Tempo

“Você tem o mesmo que todos os outros; uma vida, nem mais, nem menos.”

— Neil Gaiman, *Sandman: Brief Lives*

Antes do Despedaçar, as fadas que moravam na Terra e em Arcádia eram imortais, suas naturezas parte de um mundo de eterna Primavera e mágica. Os sonhos da humanidade criaram e sustentavam todos os Kithain, e os fez

imunes a passagem do tempo como todo pensamento ou sonho pode ser.

Com a aproximação do Despedaçar que dividiu o Sonho do mundo mortal, os changelings plebeus foram forçados a procurarem moradia em aparências humanas contra as garras geladas da Banalidade. Enquanto nobres das fadas fugiam para Arcádia e selavam os portões atrás deles, a maioria dos Kithain restantes sobreviveram em cascas mortais, apesar de suas memórias dos reinos das fadas se tornarem embaçadas pela Banalidade e muito do conhecimento de Arcádia e do Sonho estar perdido.

Os plebeus descobriram suas naturezas imortais ligadas as vidas de seus corpos mortais. Conforme seus eus mortais envelheciam e morriam, os espíritos passaram para outros mortais em um ciclo de renascimento que continua até hoje. Suas vidas mortais eram transcendentais, mas suas naturezas fada sobreviviam, esperando um sinal, uma chance de ganhar contato com Arcádia e o Sonho.

Um verão Indiano entrou no Outono dos plebeus com a Ressurgência. Uma inundação de Glamour restaurou muitas das velhas trilhas e domínios a sua antiga glória e acordou muitas fadas dormentes para suas naturezas verdadeiras. A Ressurgência também trouxe muitos sidhe exilados para a Terra e lhes deu Aparências mortais parecidas com essas dos plebeus como parte de sua punição. Os plebeus em sua maioria os aceitaram como fadas imortais presas no ciclo de vida mortal, mas os sidhe ainda se prendem a sonhos de imortalidade e reganhar Arcádia.

Envelhecimento Changeling

A aparência que um changeling começa é a idade mortal em que ele passou pela Crisálida e despertou para sua natureza fada. Assim, um childling normalmente tem 12 anos ou menos, um wilder em sua adolescência ou começo dos 20, e um grump é mais velho que isso. Há algumas exceções para esses grupos de idade entre os changelings, mas a maioria dos Kithain tem aparências próximas aquelas de sua idade mortal.

Um changeling avança em aparência como ele avança em anos mortais, de childling para wilder para grump. Eventualmente grumps caem de enfermidade pela idade e morrem, apesar muitos changelings serem Destruídos pela Banalidade muito antes de suas aparências mortais morrerem de morte natural. Muito poucos changelings passam pacificamente para as Terras de Verão da velhice. Mais comumente nessa idade eles são Destruídos

pela Banalidade crescente que tende a vir com a idade, ou morrem em violência contra seus inimigos.

A maioria dos changelings temem o Esquecer ou serem Destruídos muito mais que a morte mortal, pois eles sabem que após a morte eles irão continuar nas Terras do Verão e na vida novamente. Sua natureza fada pode apenas ser destruída por Banalidade pura, como ferro frio. O que um changeling teme mais é ter sua natureza fada imortal destruída e perdida para o mundo para sempre, negada até mesmo a chance de encontrar seu caminho de volta para Arcádia algum dia. A perda permanente de qualquer changeling é uma tragédia para todos os Kithain e um sinal do poder maior da Banalidade no mundo conforme o Inverno se aproxima.

As sidhe temem o toque frio da morte mais que qualquer outro changeling, porque seu destino não é tão certo quanto os dos outros Kithain. Atrasados para as vidas mortais, os sidhe nunca tiveram aparências mortais como os outros changelings. Todavia, quando eles morrem, não há sinal de sidhe serem renascidos no mundo mortal como os outros Kithain são. Pode ser que os sidhe, sua punição na Terra completa, retornam para Arcádia, desfrutando uma Primavera pelo resto da eternidade. Mas pode ser tão facilmente que a morte é a punição final para os sidhe exilados, e que suas naturezas fadas são destruídas durante as suas mortes mortais, jogadas no Esquecimento, nunca para serem vistas novamente. A mera possibilidade de tal destino é suficiente para estremecer a alma de qualquer changeling. O que acontece com os espíritos fada dos nobres quando eles morrem é completamente desconhecido, e esse mistério negro amedronta todos os uma vez imortais sidhe totalmente.

Alguns estudiosos sugeriram uma teoria escandalosa que os sidhe renascem no mundo, mas como plebeus, o melhor para ensinar aos exilados alguma humildade e empatia pelos Kithain que foram deixados para trás para sofrer os longos anos do Interregnum. Os sidhe põem pouca fé nessa idéia, vindo como vêm dos estudiosos e arquivistas da desgraçada Casa Liam.

Prevenindo o Envelhecimento

Muitos changelings tem buscado modos de prevenir a marcha inevitável do tempo de afetar suas aparências mortais, para ganharem algum brilho da imortalidade que eles uma vez conheceram, mas esses esforços sempre terminaram

em falhas, alguns tragicamente, como é o caso de Lhandren, o legendário Lorde da Tolice.

Os únicos modos de prevenir o envelhecimento de um changeling é o tempo gasto em um domínio. Claro, gastar muito tempo em um domínio arisca um changeling a entrar em Tumulto, assim a maioria dos Kithain balanceiam seu tempo dentro de domínios com tempo no mundo externo. Generalizando, changeling com acesso regular a um domínio são mais longevos que mortais, e os changelings mais velhos fazem um jogo de esquiwa com Tumulto, Banalidade e o relógio que eles irão perder mais cedo ou mais tarde — uma das razões pela qual todos os changelings mais velhos parecem meio tristes.

É mais típico encontrar nobres que estenderam suas vidas passando tempo em um domínio que encontrar plebeus fazendo o mesmo. Os nobres temem os efeitos da morte e da idade muito mais que os plebeus, já que os plebeus sabem que eles irão aparecer novamente, mais cedo ou mais tarde.

Há rumores de tesouros que podem parar ou até mesmo prevenir o envelhecimento em changelings, como a mística Fonte da Juventude, mas até onde é conhecido, nenhum desses itens jamais foi encontrado fora de Arcádia, e podem até mesmo não existir na Terra. Qualquer tesouro desse tipo seria o alvo de uma grande busca da parte do changeling que descubra sua existência.

Síocháin

Figuras de lenda até mesmo entre os Kithain, os *Síocháin* são fadas que alcançaram um balanço entre Banalidade e Glamour, entre suas naturezas fada e mortal. Eles aceitaram ambas inteiramente, e, como resultado, reganharam sua imortalidade.

Alguns changelings acreditam que os Síocháin são a prova que um dos propósitos do exílio na terra é para ensinar as fadas a viverem em ambos os mundos e a unirem suas naturezas fadas e mortais em uma. Eles dizem que o medo da morte da nobreza e a rejeição de seus lados mortais são as razões para eles terem perdido sua imortalidade; sua própria arrogância não permitira que eles abracem o lado mortal que pode se provar a chave para a vida eterna.

Qualquer que seja o caso, os Síocháin permanecem calados sobre o assunto.

Conforme o tempo anda, changelings sofrem os mesmos efeitos da idade que os mortais. Eles também passam por alguns efeitos específicos associados a suas naturezas fadas conforme eles envelhecem. Essa seção detalha essas mudanças.

Aparência Mortal

A maioria dos changelings vivem no mundo da carne, interagindo diariamente com a sociedade humana e sua descrença inerente na realidade mágica. Para sobreviver em um mundo que se recusa a acreditar na existência de trolls, boggans, redcaps e nockers, changelings tomaram a aparência de mortais — adotando aparências mortais que escondem seus fae miens das percepções mundanas. Alguma dica do verdadeiro eu de um changeling sempre permeia sua máscara mortal, apesar de tudo. Um troll pode aparecer como um humano particularmente alto ou forte, enquanto um pooka gamo pode ter olhos grandes e membros extremamente finos. Enquanto os changelings sempre percebem o fae mien de outros Kithain, a maioria dos humanos vê apenas a forma externa, nunca notando que músico descabelado e peludo que eles estão assistindo na verdade é um satyr cuja alma fada cantou para platéias por centenas de anos.

Conforme o tempo passa, a aparência mortal de um changeling muda como qualquer corpo mortal faz. Crianças crescem e se tornam adolescentes, então adultos, e eventualmente envelhecem e passam desse mundo. O efeito de estar em um domínio para o envelhecimento da mortal e fada de um changeling, assim childlings e wilders normalmente tem problemas com a sociedade mortal quando os anos parecem passar para todos exceto eles e nunca crescem (ou o fazem duas vezes mais devagar que seus amigos ou colegas). Isso normalmente leva childlings e wilder a abandonarem suas famílias mortais e se tornarem “Garotos (e garotas) Perdidos” que fogem da sociedade mortal e passam todo o seu tempo vivendo em domínios, eventualmente caindo em Tumulto a menos que lhes seja dado algum tipo de abrigo no mundo exterior.

Para prevenir esse destino, a adoção é usada para dar a esses jovens casas com changelings ou kinain solidários que entendem suas naturezas fadas, apesar disso poder algumas vezes causar problemas com as autoridades humanas. Um childling teme poucas coisas mais do que um representativo cheio de Banalidade do Juizado de Menores vindo o procurar para descobrir porque

Efeitos da Idade

eles está envolvido em tais atividades “estranhas” longe de seus pais naturais.

Wilders e grumps adultos normalmente tem problemas similares quando colegas de trabalho, amigos e vizinhos notam que há algo “estranho” com os changelings, particularmente se eles retardam seu envelhecimento em domínios. Por algum tempo, a falta de mudança não é perceptível, mas quando os anos passam e o changeling parece envelhecer muito pouco, podem haver perguntas ou curiosidade para se preocupar.

Quanto mais tempo um changeling passar em um domínio para prevenir o envelhecimento, mais possivelmente alguém na sociedade mortal irá notar algo estranho. Isso pode causar um changeling de ser separado de sua vida, forçando-o a gastar mais tempo em domínios e tomar mais riscos de cair em Tumulto.

Fae Mien

o fae mien de um changeling é seu verdadeiro eu, a alma fada escondida dentro de uma fantasia de carne mortal. Diferente das camadas de pele que formam o disfarce mortal de um changeling, o fae mien tem imortalidade. Para esses com olhos que podem perceber o Sonho, a verdadeira forma de um changeling brilha através do falso véu de mortalidade. Changelings sempre se reconhecem como criaturas do Sonho.

Dentro das fronteiras de um domínio, trilha de fada ou qualquer lugar enriquecido por Glamour, o fae mien de um changeling sobrepõe completamente seu disfarce mortal, mas mesmo fora desses ambientes protegidos, a alma fada persiste em anunciar sua presença para os outros changelings, que não tem problema em distingui-la da roupa mortal que usa. A menos que um changeling esteja coberto por Banalidade ou deliberadamente rejeitou ou renunciou essa parte de si mesmo, outros Kithain podem sempre ver vê-lo pelo que ele é — um pooka ou um troll.

O fae mien de um changeling muda quando a idade física de um changeling (*não* sua idade cronológica) alcança o ponto apropriado em sua vida. Assim, um childling se torna um wilder quando ele alcança 13 anos físicos, mesmo se ele foi um childling por 20 anos cronológicos ou mais de tempo gasto em domínios. Ele passa pelo rito de passagem apropriado para seu novo estágio de vida que está embarcando, e sua nova aparência reconhecida pelo resto da sociedade fada. Esse processo representa o ganho em sabedoria e experiência de um changeling, mas também uma

virada lenta e inevitável da roda em direção ao Inverno e a jornada as Terras do Verão.

Para os Kithain, envelhecer é mais do que um processo de crescer; é a acumulação de sabedoria, experiência e da Banalidade que normalmente vem com a perda da inocência childling. É parte do processo de como um changeling se torna mais velho na sociedade fada, e eventualmente passa sua sabedoria e experiência adiante através do Sonho para sua próxima vida mortal.

Banalidade

Eu perdi minha paixão: porque eu deveria mante-la

Já que o que for mantido será adulterado?

Eu perdi minha visão, olfato, audição, paladar e toque:

Como eu poderia usa-los para seu contato próximo?

— T. S. Eliot, “Gerontion”

Descrença ameaça a mera existência dos changelings. A cortina da dúvida e racionalidade que os humanos criaram séculos atrás para explicar seus medos não apenas separa o mundo mortal do Sonho, ela também corrói a centelha de criatividade que cria a esperança e a imaginação. Changeling chamam essa negação universal do espírito criativo de Banalidade, pois ela procura reduzir o maravilhoso ao mundano, o milagroso ao ordinário, e o inexplicável ao impossível. Muitos Kithain mais velhos se referem a essa força destrutiva da descrença e cinismo como a Noite sem Fim ou o Longo Inverno, por enfatizar escuridão, melancolia e frio sem fim. É a morte do espírito.

Banalidade enevoa a mente dos mortais para as maravilhas do mundo a seu redor e os cega as possibilidades de fazer suas vidas tristes melhores. Banalidade afirma que as coisas são como são através de um longo e tedioso processo de causa e efeito. Processos evolucionários e deterioração entrópica vão apenas em uma direção, e todas as cisas irão eventualmente irão parar com a morte do sol. Banalidade é o cobertor molhado do cosmos. Em termos mais imediatos, Banalidade induz um pai cansado a destruir a crença de uma criança em Papai Noel e no Coelhoinho da Páscoa. Ela força um estudante talentoso a abandonar seus sonhos de se tornar um grande escritor ou músico em favor de se juntar a força de trabalho porque seus conselheiros aconselham a ele tomar decisões “realísticas” sobre seu futuro.

Banalidade dominam o Mundo das Trevas, jogando sua sombra gelada sobre paisagens urbanas e regiões rurais arruinadas. Contato com essa força malévola ameaça a extinguir a chama da mágica fada. Segura em seu abraço de ferro frio, o Sonho some e o esplendor quimérico dissolve em imagens mundanas. Os Kithain temem a Banalidade mais do que temem qualquer outra coisa, mesmo a morte, porque no dia que o último pedaço de Glamour cair a sua racionalidade sem mente, o Sonho desaparecerá para sempre.

Glamour

Em contraste brilhante com a Banalidade, *Glamour* energiza o mundo a sua volta, derramando luz em tudo que toca, transformando o objeto mais ordinário em uma coisa de beleza inimaginável ou terror indescritível. Se matéria (ou o que seja que se passa por matéria) forma os tijolos do prédio do mundo mortal, então o Glamour compreende a matéria básica da realidade das fadas. Glamour dá poder ao Sonho, da vida as criações quiméricas, e investe substância física com energia mágica. Também conhecido como “mágica fada,” Glamour dá a habilidade de changelings criarem castelos de prédios condenados, tecer grandes ilusões que são “reais” aqueles que tocam o Sonho, e encantar mortais para fazerem suas vontades ou ver o mundo como um changeling vê.

Changelings dependem do Glamour pela habilidade se sustentar seu fae mien e para usarem *cantrips* (ou feitiços). Sem uma fonte constante desse elemento precioso, changelings logo esquecem sua conexão com o Sonho e desaparecem em suas aparências mortais e vidas mundanas.

No Mundo das Trevas, Glamour é uma comodidade rara. A Banalidade tem diminuído imensamente o suprimento de Glamour, e changelings gastam muito de seu tempo procurando por novas fontes e preservando as que ainda existem. A maioria dos changelings acreditam que se eles puderem aumentar a quantidade de Glamour no mundo, eles podem reduzir o efeito da Banalidade e eventualmente retornar o mundo ao seu estado mágico original.

Como a maioria das fontes de energia ou poder, Glamour é imperceptível aos sentidos normais. Sem crença, os mortais não podem ver Glamour ou qualquer coisa criada dele. Apesar disso, ele é tão real quanto átomos, vento ou pensamento. Changelings, por saberem que Glamour existe, podem sentir sua presença. Todos os Kithain tem um grau de visão fada, ou *kenning*, que os permite perceber as correntes de mágica das

fadas, apesar daqueles que possuem o Talento Kenning (veja pg. 127) são mais hábeis em seu uso do que outros. Kenning permite changelings verem através das aparências uns dos outros e reconhecer seus fae miens, como também localizar domínios e perceber criaturas e objetos quiméricos.

A Destruição

Banalidade pode ser tão supressiva para um changeling que o divorcia completamente de sua natureza fada, retirando qualquer memória de seu verdadeiro eu e seu laço com o Sonho. Quando isso acontece, um changeling esquece lentamente ele já foi algo além de humano. Seu fae mien se torna tão desbotado que outros changelings tem dificuldade em o perceber como um dos Kithain. Essa catástrofe é chamada de *Destruição*, pois ela desmancha a matéria do Sonho que cerca um changeling até que nada sobra além de carne mortal e uma alma vazia.

A aparência mortal de um changeling é sua melhor proteção dos perigos da Destruição. Incorporando uma pequena porção de Banalidade em sua essência, um changeling pode construir uma tolerância a pequenas quantidades de Banalidade. Assim ele pode manter contato com seu verdadeiro eu enquanto passando por sua existência mundana, sabendo no fundo de sua mente que é um dos Kithain mesmo quando espera mesas ou estuda por seu diploma médico. Se esconder por detrás de uma aparência mortal também camufla um changeling dos agentes ativos da Banalidade, que procuram aqueles como eles com a intenção de destruí-los ou de separá-los do Sonho. Contato prolongado com a Banalidade tem seus efeitos na psique de um changeling apesar da proteção limitada dada por sua aparência mortal, assim a maioria dos changeling procuram qualquer oportunidade válida para escapar da prisão da realidade mundana.

Trapaceando a Banalidade

Se esconder bem a vista dos mortais sempre foi um costume das fadas, mesmo antes de ser necessário. Para se divertirem, fadas ocasionalmente trocavam de lugar com mortais, tomando as aparências de bebês ou crianças humanas (transportando o indivíduo assim substituído para Arcádia) para experimentar a existência na carne. Tais crianças, todavia, eram diferentes das crianças normais, e alguns humanos astutamente as reconhecia como “changelings.”

Mais tarde, quando o Despedaçar ameaçava a existência dos plebeus que permaneceram no mundo após a partida dos sidhe,

essas fadas aventureiras perceberam que sua melhor esperança de sobrevivência estava numa variação da antiga tradição de se “mudarem” por humanos. Entrando nos corpos de bebês ainda não nascidos, plebeus foram capazes de começar vidas como bebês humanos, se protegendo dos perigos da Banalidade até que seus eus fada fossem fortes o suficiente para renascer na Crisálida. Quando o corpo mortal de um changeling morria, sua alma retornava em um novo corpo. Assim, o Caminho Changeling nasceu. A maioria dos plebeus e alguns sidhe (principalmente da Casa Scathach) reencarnaram em gerações sucessivas de famílias humanas, geralmente aquelas com sangue fada.

A desvantagem de colocar um espírito fada dentro de um casulo de carne mora no esquecimento que acompanha o processo. Todos os changelings perdem as suas memórias de seus verdadeiros eus quando eles assumem aparência humana. Até que um changeling passe por sua Crisálida, ele age completamente como um humano, acreditando que ele não é nada mais. Ocasionalmente, mortais que hospedam espíritos fada estão tão envolvidos pela Banalidade que eles nunca descobrem suas naturezas verdadeiras. Suas histórias não contadas permanecem enevoadas para sempre na Névoa entre os dois mundos.

A Névoa

Um homem descansando numa viagem de um lugar para outro em um terceiro lugar sem nome, caráter, população ou significação, vê um unicórnio atravessar seu caminho e desaparecer. Isso por si só é chocante, mas há precedentes de encontros místicos de vários tipos, ou para ser menos extremo, uma escolha de persuasões para os por como fantasia; até que — “Meu Deus,” diz o segundo homem, “Eu devo estar sonhando, eu pensei ter visto um unicórnio.”

— Tom Stoppard, *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*

Nascida de uma mistura de Banalidade e uma proteção antiga erguida pelas fadas para se esconderem dos olhos e mentes dos mortais, a Névoa são a maior barreira (perdendo apenas para a própria Banalidade) entre os Kithain e o Sonho. Por eles terem se feito parte do mundo mortal, todos os changelings sofrem do esquecimento infringido pela Névoa. Essas nuvens de desencantamento e confusão privam muitos changelings de suas memórias de Arcádia, suas vidas passadas e até mesmo os detêm de se lembrarem de seus verdadeiros eus.

A menos que eles trabalhem agressivamente para reter Glamour suficiente para protegê-los dos efeitos da Névoa, changelings degeneram rapidamente a suas formas mortais, perdendo não apenas a evidência física de suas naturezas fada mas as memórias que eles já foram algo mais que humanos. Esse estado de amnésia parcial deixa changelings com um buraco na mente que pede por ser preenchido, levando muitos a procurarem desesperadamente o que está faltando. Para eles, a cruzada heróica de auto descobrimento passada várias vezes, como um sonho persistente — ou, em alguns casos, pesadelo.

Ocasionalmente a Névoa se abre, revelando visões do passado do changeling. Normalmente, isso ocorre em sonhos, pois os sonhos das fadas são, na verdade, momentos raros de contato com o Sonho. Muito raramente, um changeling se lembra de algo de sua vida em Arcádia ou alguma pequena informação sobre uma de suas reencarnações passadas. Muitas vezes, todavia, a cortina cai, e a memória de sonho desaparece sobre o olhar da Banalidade.

A Névoa sempre esconde o Sonho ou qualquer coisa conectada a ele dos olhos dos mortais verdadeiros. A Banalidade inerente na maioria dos mortais os cega de qualquer coisa que exista fora dos parâmetros normais de sua visão do mundo. No que eles não acreditam, eles não vêem, ou encontram alguma explicação racional para como uma alucinação momentânea ou um “truque da luz.” A menos que deliberadamente encantados, mortais permanecem cobertos por suas cobertas confortáveis de realidade, lógica e descrença cínica.

Os Kith

Quando um changeling emerge de sua Crisálida para tomar seu lugar na sociedade do Sonho, ele entra em um novo mundo com uma nova identidade e o conhecimento de que ele pertence a uma das muitas raças das fadas. A raça de fada de um changeling é chamada seu kith. Apesar de terem havido centenas de kith de fadas antes do Despedaçar, nem todos eles permaneceram no mundo. Daqueles que não fugiram para Arcádia, apenas alguns sobreviveram.

Changelings se referem a si como indivíduos e como grupo como *Kithain* ou “os Kithain,” uma palavra derivada de “kith” e denotando um membro da raça das fadas. Mesmo antes da Crisálida, a aparência mortal de changelings dormentes normalmente reflete seu kith, assim tornando possível para Kithain sentirem a presença de changelings em potencial apesar do

banho de Banalidade que esconde o lado fada de aparecer a vista. Esse nem sempre é o caso, todavia. Algumas vezes o kith de um changeling não se torna aparente até seu corpo mortal ser exposto a infusão de Glamour que anuncia o começo da Crisálida.

Conforme um changeling envelhece e sua Banalidade cresce (como inevitavelmente acontece), seu fae mien e aparência moral começam a se assemelham mais e mais. Eventualmente ele sucumbe ao destino de todos os changelings: seu eu fada se une com sua forma mortal e seu kith desaparece, para sempre tragado no mundo da Banalidade — até que a morte mortal traga a reencarnação do espírito e o sonho recomeça renovado.

Os nove kith que compõem a maioria das raças Ocidentais de changelings são:

- **Boggans** — Conhecidos como ajudantes daqueles em necessidade práticos e amantes do lar, boggans são também intrometidos inveterados nos assuntos daqueles a quem ajudam. Quietos e discretos, eles são especialistas em fazerem tarefas de casa ou do dia a dia com uma paz assombrosa.
- **Eshu** — Originários da África, os eshu agora existem em todas as partes do mundo. Esses viajantes eternos vivem pelas histórias que contam. Seu raciocínio rápido e conhecimento inato os faz negociantes astutos, enquanto seu talento em estar precisamente onde eles precisam estar na hora certa algumas vezes leva seus companheiros a caminhos inexplicáveis.
- **Nockers** — A aparência bizarra e atitude desagradável desses changelings industriais mascara um desejo insuperável de concertar e criar. Artesãos e ferreiros habilidosos, nockers procuram a perfeição que eles nunca irão alcançar e normalmente preferem a companhia de suas criações a interação social.
- **Pooka** — Os pregadores de peças da comunidade changeling, pooka dividem uma afinidade com animais e amor por truques e peças. Espertos e enganosos em sua fala, esses changelings mentirosos nunca falam completamente a verdade.
- **Redcaps** — Hediondos no corpo e nas maneiras, redcaps não apenas dão uma má reputação aos changelings, eles glorificam adicionar injúria ao insulto. Seu comportamento sedento de sangue,

misturado com sua habilidade inata de ingerir virtualmente qualquer coisa que eles possam colocar em suas bocas supercrescidas, lhes garante poucos amigos fora de seu próprio kith.

- **Satyrs** — Satyrs representam a essência da sensualidade. Hedonistas sem vergonha, eles vivem por prazer carnal e gratificação sensual. Apesar disso, eles são estimados por seus conselhos sábios e por seu talento musical.
- **Sidhe** — Representando a beleza e graça da fada “clássica,” esses changelings aristocráticos tem uma aura de autoridade e nobreza não importando seu verdadeiro status na sociedade changeling. Sidhe raramente questionam seu direito de governar.
- **Sluagh** — Secretivos e dissimulados, esses estranhos changelings preferem a escuridão e lugares escondidos. Capazes de falar apenas em sussurros, sluagh coletam informações com uma paixão e as compartilham apenas por um preço.
- **Trolls** — esses gigantes das fadas possuem força e determinação incríveis. Uma vez que tenham dado sua lealdade, nada pode afasta-los daqueles que juraram proteger. Honra anda em suas pegadas.

As Casas

Sidhe que acordam para seu eu fada não descobrem apenas seu kith, eles também adquirem conhecimento das casas nobres as quais eles pertencem. Quando as trilhas se abriram em 1969, permitindo muitos dos sidhe retornarem ao mundo mortal, cinco casas nobres vieram de Arcádia. Muitos deles mantiveram a sensação vaga que seu retorno foi forçado a eles, um exílio do Sonho como punição por coisas que eles não podem lembrar.

Diferente dos kith plebeu, os sidhe ó estiveram na Terra em números substanciais desde a Ressurgência. Apesar disso, as cinco casas nobres rapidamente reafirmaram sua presença na sociedade Kithain, reestruturando-a para condizer com suas memórias de dias antigos antes de sua partida. Hoje, após a Guerra do Acordo e do Tratado de Concórdia, essas casas mantêm monopólio da estrutura do poder dos Kithain.

Desde a Ressurgência, indivíduos das oito casas remanescentes em Arcádia tem chegado a Terra, ou banidos do Sonho como renegados e foras-da-lei ou enviados para completar um

propósito específico. Graças a ação da Névoa, esses sidhe solitários raramente se lembram das razões de seu aparecimento no mundo mortal. Apesar desses solitários normalmente acharem santuário sobre o escudo de uma das casas nobres estabelecidas, eles raramente chegam a altas posições em suas casas adotadas já que seus anfitriões nunca podem estar certos se eles estão dando abrigo a criminosos Arcadianos ou heróis em cruzadas terrenas.

As casas nobres tomam seus nomes dos seus fundadores legendários, que imbuíram suas linhagens com certos aspectos de suas personalidades. Assim, membros de uma casa dividem certas características, apesar de indivíduos poderem variar muito do estereótipo.

Capítulo Três: Os Kithain dá uma descrição mais detalhada das cinco casas que representam a maioria dos sidhe.

- **Casa Dougal** — Conhecida particularmente por seu bom senso e atitudes lógicas, Casa Dougal valoriza ordem e precisão acima das qualidades mais “descuidadas” das outras casas nobres. Arquitetos da sociedade sidhe, esses nobres procuram expandir seu domínio através de planejamento sábio e prudente ao invés de através de intriga e manipulação.
- **Casa Eiluned** — Casa Eiluned tem uma reputação como a Casa dos Segredos, e muitos membros são excelentes nas Artes das fadas. Mestres da intriga e sutilidade, eles são estimados por seu conhecimento arcano mas suspeitos por seu comportamento secreto. A reputação de sua fundadora, a feiticeira Lady Eiluned, escureceu a da casa como um todo.
- **Casa Fiona** — Apaixonada e cabeça dura, Casa Fiona traz um veio selvagem que aparece até entre seus membros mais conservadores. Favorecendo todas as formas de gratificação sensual, membros dessa casa são notórios por suas idéias radicais e comportamento impulsivo. Eles são igualmente rápidos para amar ou se enfurecer, e se entregam completamente a qualquer causa que perseguem. Sua hospitalidade com os plebeus e nobres é legendária.
- **Casa Gwydion** — Se os sidhe acreditam em seu direito inato de governar, os sidhe Gwydion acreditam que é seu destino governar os sidhe. Membros dessa casa demonstram os melhores e piores aspectos

da nobreza. Valorizando a honra acima de tudo e dedicando-se a defesa do Sonho, eles também demonstram a tendência a rompantes violentos que normalmente levam a finais trágicos.

- **Casa Liam** — Desde seu retorno, membros da Casa Liam desenvolveram um sentimento de dever com os mortais, os protegendo dos abusos do Saque por fadas. Apesar deles serem gentis e de fala mansa, nobres dessa casa são guerreiros ferozes quando convocados para defender os indefesos ou inocentes. Eles normalmente servem como eruditos e escriturário das outras casas nobres, apesar do estigma de desgraça preso a seus nomes.

Sociedade Changeling

Changelings recém despertos não descobrem apenas suas identidades recém descobertas como indivíduos, eles também se tornam conscientes que pertencem a uma sociedade de fadas. A sociedade changeling tem sua própria estrutura, costumes e leis, e cada novo Kithain precisa entender todos esses aspectos se ele pretende coexistir amigavelmente com outros de sua espécie.

As “Outras” Casas

Em adição as cinco Casas Seelie predominantes que entraram no mundo mortal durante a Ressurgência, pelo menos quatro outras casas tem presenças significantes na Terra. Membros das Casas Unseelie de Ailil, Balor e Leanhaun também deixaram Arcádia, apesar de não se noticiarem no mesmo grau que seus companheiros Seelie. Uma 14ª casa, Casa Scathach, nunca deixou a Terra mas permaneceu para dividir o destinos de seus primos plebeus, adotando o Caminho Changeling para garantir sua sobrevivência e se misturando livremente o sangue de seus membros com a humanidade.

A maioria dos changelings, se eles ainda não estão inclinados a companhia de outros, logo aprendem que sua melhor chance de sobrevivência mora em fazer conexões com outros changelings. Deixados com seus próprios planos, changelings solitários sucumbem rapidamente a Banalidade. Por ser tão dependente de crença, Glamour precisa ser dividido para proliferar. Um changeling solitário não pode suportar a negação constante que o cerca

no mundo mortal. (Nesse caso, se uma árvore quimérica cai em uma floresta e nenhum changeling presencia, ela não apenas não faz nenhum som, ela nem mesmo existiu!)

As unidades básicas da sociedade changeling são as moradas nobres e os motley plebeus. Membros desses grupos normalmente estão ligados uns aos outros por juramentos de algum tipo (veja adiante). Tanto moradas como motleys procuram incessantemente por novos changelings, já que cada Kithain representa uma noa parte do Sonho que veio a vida em um mundo sem sonhos.

Normalmente centrados em um domínio, moradas e motleys tiram seu poder e influência desses bolsos do Sonho. A proteção do domínio normalmente constitui a função primária de cada changeling no grupo.

Moradas

Uma *morada* descreve um grupo de changelings que moram juntos em um domínio e servem um nobre desse domínio, tanto como súditos ou como servos. Moradas obedecem a estrutura feudal reimposta pelos sidhe Ressurgentes. Eles se aliam com a hierarquia nobre e formam o esqueleto do Reino de Concórdia e seus reinos súditos. Toda morada mostra o brasão de seu lorde ou lady regente e também um estandarte de batalha. O lorde de uma morada precisa ter a posição de cavaleiro ou melhor. Normalmente, os reinantes de moradas são barões ou grandes lordes.

Os Kithain tem muito orgulho de suas moradas, trabalhando para garantir seu sucesso e aumentar sua reputação. Os feitos e glória de um membro da morada traz fama para todos no grupo, enquanto a honra de uma morada igualmente se reflete em todos os seus membros. Competição entre moradas são comuns, e cada uma normalmente tem pelo menos um rival maior. Moradas rivais procuram toda oportunidade possível para se confrontarem, qualquer que seja o campo de batalha dos torneios, em guerra declarada ou no campo mais civilizado do amor cortês.

Apesar dos sidhe governarem a maioria das moradas, alguns plebeus que receberam títulos de nobreza mantêm moradas que são tão leais, se não mais, as estruturas sociais que lhes dá poder.

Motleys

Grupos de plebeus formam motleys ao invés de moradas. Uma *motley* consiste em uma confederação livre de Kithain, aliados através de

laços de amizade ou sobrevivência mútua. A maioria das motleys existem fora da estrutura feudal, e algumas ativamente se opõe a o que eles acham um governo opressivo dos sidhe. Na verdade, eles se oferecem como uma alternativa a hierarquia dominante. Motleys tanto funcionam sem líderes permanentes, ou seus líderes são escolhidos pelos membros do grupo.

Motleys foram formadas pela primeira vez no Interregnum, quando os plebeus que permaneceram após a partida dos sidhe se uniram em grupos para agüentarem a tempestade. Adaptando-se para a vida no mundo mortal formando circos viajantes, shows de aberrações e outros grupos itinerantes, motleys proliferaram na Europa. Esses plebeus que se mudaram para o continente americano trouxeram com eles a tradição de livre associação com eles incorporada em seus motleys, assim ajudando a fortalecer a idéia de independência do governo divino que eventualmente iniciou a rebelião do Novo Mundo da Europa.

A maioria dos motleys se baseiam em domínios de um tipo ou de outro, trabalhando juntos para proteger e manter esses refúgios dos perigos externos como também dos desejos gananciosos dos nobres procurando aumentar seus domínios. Domínios de motleys são chamados de *mews*, e servem como santuários abertos a qualquer Kithain. Alguns motleys ainda mantêm uma forma modificada do estilo de vida nômade de suas origens circense, residindo em domínios convenientes até serem expulsos. Por causa dessa prática, a maioria das moradas raramente deixam seus domínios completamente desguarnecidos, ou eles chegariam de uma competição ou outra atividade de grupo para se acharem despejados por uma motley plebéia.

A relação entre motleys e a nobreza local varia de lugar para lugar. Em geral, nobres consideram motleys pouco melhores que gangues ou, pior, como grupos de foras-da-lei. A proliferação de motleys tem, todavia, forçado a nobreza a reconhecer o poder que eles representam entre os Kithain. Na maioria dos casos, nobres em qualquer reinado tentam ganhar o controle das motleys em sua área, usando-as como peões para aumentar suas ambições e maquinações políticas.

Hoje, motleys servem como um obstáculo poderoso ao poder da nobreza. Eles representam a voz dos plebeus, e servem como prova visível de que os Kithain não precisam do governo dos sidhe para sobreviver e prosperar. Muitos nobres consideram motleys perigosos e tentam quebrar sua

influência nas fadas. Poucos motleys tem alguma influência real sobre as regras conservadoras dos reinos das fadas, mas sua influência entre a plebe está crescendo a cada dia.

Círculos

Existe uma terceira forma de unidade social changeling, chamada de círculo, que normalmente transcende ou cruza as linhas entre moradas e motleys. Os círculos compreendem grupos de amigos que fazem juramentos de lealdade uns para os outros. Enquanto domínios podem servir de base para um ou mais círculos, alguns desses grupos não tem casa permanente.

Os círculos normalmente aparecem de grupos de changelings que gostam da companhia uns dos outros e que dividem interesses familiares. Nobres e plebeus podem pertencer ao mesmo círculo, dividindo laços iguais um com o outro independente de sua posição na sociedade Kithain. Ocasionalmente círculos se formam por uma circunstância — lutar contra um inimigo comum, alcançar um objetivo particular ou entrar em uma cruzada específica. Nesses casos, os juramentos que unem os membros podem ser temporários, mas não são menos fortes por sua duração finita. Em adição as responsabilidades que tal laços trazem, companheiros de círculo são capazes de juntarem seu Glamour, agindo em concerto para melhorar os cantrips uns dos outros e aumentar sua efetividade como indivíduos e como grupo.

Em adição a moradas, motleys e círculos, changelings também formam ordens e sociedades secretas, como também grupos para conseguir Glamour.

As Cortes

Mesmo antes do Despedaçar transformar os changelings em criaturas duplas de Glamour e Banalidade, os filhos do Sonho possuíam uma natureza dupla. Permeando toda a vida fada a nível de indivíduos como também de sociedade, os estandartes duplos de Seelie e Unseelie animavam o Sonho com sua *pas-de-deux* de contrastes entre luz e sombra, ordem e caos, lei e liberdade. Rivais eternos pela ascendência no mundo das fadas, as filosofias Seelie e Unseelie uma vez se confrontaram em uma luta permanente pelo domínio. Agora eles existem em um estado inquieto de trégua, forjada durante o Interregnum, mas capaz de se despedaçar conforme as pressões do mundo mortal trazem os lados mais e mais perto do conflito.

Cada ponto de vista tem sua própria Corte, e apesar de todos os changelings possuíam ambos os lados Seelie e Unseelie em suas naturezas, apenas um desses aspectos comanda a personalidade de um indivíduo. Assim, Kithain são rotulados como Seelie ou Unseelie dependendo de que Corte eles abraçam e, conseqüentemente, que lado de sua personalidade eles tendem a favorecer. Isso não é nenhum segredo; os Seelie e Unseelie são conhecidos uns pelos outros, e essa informação afeta negociações entre Kithain individuais.

A Corte de um changeling o marca de várias maneiras. Apesar dos indicadores do comportamento Seelie e Unseelie não serem sempre claros, normalmente não é difícil dizer que Corte tem a aliança de um determinado changeling. As duas Cortes reagem umas as outras instintivamente, algumas vezes baseados nas diferenças inatas entre elas. Kithain Seelie desconfiam de seus primos Unseelie, enquanto Unseelie zombam de suas contrapartes Seelie. Circunstâncias e tratados podem força-los a se tolerarem, mas uma certa quantidade de preconceito e hostilidade disfarçada normalmente atravessa o elaborado véu de coexistência.

Antes do Despedaçar, Cortes Seelie e Unseelie alternavam seu governo sobre as fadas. Durante a primavera e verão, a Corte Seelie tem precedência e celebrava a vida e o crescimento. Nos meses negros do outono e inverno, os Unseelie reinavam, honrando o grande processo de morte e entropia. Juntas, as Cortes simbolizavam o eterno círculo da vida e morte, crescimento e deterioração. A transferência de poder de Seelie para Unseelie tinha lugar no Samhain, enquanto os Unseelie davam o direito de governar para os Seelie no festival de Beltaine. Durante o Interregnum, esse costume acabou conforme ambas as Cortes se uniram para sobreviver. Desde a Ressurgência, os sidhe Seelie possuem o poder e não querem cede-lo, mesmo temporariamente, para seus primos Unseelie.

Em Concórdia em particular e através do mundo das fadas em geral, Kithain Seelie e Unseelie tem tentado colocar de lado sua rivalidade eterna para assegurar a sobrevivência do Sonho. Isso tem levado a algumas justaposições estranhas dentro da sociedade changeling. Ocasionalmente o lorde de um domínio irá pertencer a uma Corte diferente que a maioria dos seus membros, e um círculo irá algumas vezes conter membros Seelie e Unseelie, todos eles ligados por juramentos que transcendem seus pontos de vista diferentes.

Apesar de enquadrar todas as diferenças entre as Cortes Seelie e Unseelie ser quase impossível, há algumas distinções gerais que diferenciam uma da outra. Seelie são associadas com luz, verão e o dia; Unseelie pertencem a escuridão, inverno e noite. A Corte Seelie representa tradições ordenadas e comportamento honrado; a Corte Unseelie é notória por quebrar antigas tradições, criar novas e, em geral, querer mudança constante. Essas não são sempre as maneiras fáceis de determinar a Corte de um changeling. Ocasionalmente um changeling Seelie cria noções radicais, enquanto um cavaleiro veterano Unseelie tem atitudes extremamente conservativas. O que é certo é que as duas Cortes existem e estão presas no círculo sem fim da rivalidade. Juntas elas representam tudo que é tanto bom quanto mau, luminoso e sombrio, estático e dinâmico na sociedade changeling.

Em raras ocasiões um changeling muda de uma Corte para outra, normalmente como um resultado de grandes transformações pessoais em sua vida. Mudar de Corte não é feito levemente, pois para fazer isso um changeling precisa abandonar sua antiga natureza e se render para a outra metade de sua personalidade, tomando seu aspecto Seelie se ele era formalmente Unseelie ou vice versa. Essa escolha altera seu lugar na sociedade Kithain e transforma suas percepções de si mesmo. Da mesma forma, mudar de Corte normalmente ocorre apenas em certos dias simbólicos do ano, como durante as festividades de Samhain ou Beltaine.

A Corte Seelie

Os *Seelie* tem a reputação de guardiões das tradições das fadas. Eles se vêem como guardiões da paz, perpetradores do amor na corte, protetores dos fracos representantes dos ideais do cavalheirismo. Eles tendem a serem tradicionais e normalmente conservativos em suas aparências, preferindo o certo ao incerto e inovador.

A maioria dos *Seelie* buscam a reunião entre o mundo mortal e o Sonho, e não acham nada melhor do que a volta ao tempo antes dos dois reinos se separarem. Para isso, muitos membros da Corte *Seelie* consideram a acumulação e proteção do Glamour ser seu dever sagrado, um processo de despertar novamente nos mortais a habilidade de sonhar. Apesar deles considerarem a Corte *Unseelie* seu maior rival, Banalidade é seu maior inimigo.

Changelings *Seelie* colocam a honra acima da maioria das outras virtudes. Para eles, o conceito

de quebrar um juramento, traição, covardia e outros comportamentos desonrados compreendem uma litania dos crimes mais graves imagináveis. Em adição a honra, eles dão valor a coragem, verdade, beleza, justiça e outros atributos do código do cavalheirismo.

De muitas maneiras, *Kithain Seelie* se preocupam com o passado. Bardos ocupam lugar de honra nas moradas *Seelie*. Esses guardiões das lendas e conhecimento aconselham seus senhores *Seelie* com informações de como as coisas eram e o comportamento correto em qualquer circunstância. Muitos *Seelie*, especialmente os *sidhe* nobres, se devotam inteiramente em recriar o passado que eles assumem a vestimenta e as maneiras da Idade Média, o período que eles se lembram de sua estadia na Terra antes do Despedaçar.

O Código Seelie

- *Morte antes de desonra.*

O cavalheirismo ainda vive. Honra é a virtude mais importante, a fonte de toda a glória. Honra pessoal precisa sempre ser mantida sem máculas. Algumas vezes a morte é o único caminho que pode limpar a marca da desonra.

- *Amor conquista tudo.*

O amor mora no coração do Sonho. Amor verdadeiro transcende tudo e resume o que significa ser *Seelie*. O amor cortês expressa o amor em sua forma mais alta, apesar do amor familiar e o amor por seus companheiros também servir como representação pura dessa virtude exaltada. Qualquer coisa é permitida em nome do amor.

- *Beleza é vida.*

Beleza é uma qualidade objetiva eterna, apesar dela não poder ser definida, é sempre reconhecida por si própria. Beleza é a musa da criação, o florescimento definitivo do Sonho. Uma vez encontrada, deve ser protegida, pois é tanto eterna e frágil. Morrer em serviço da beleza é tanto um privilégio e uma honra.

- *Nunca esqueça um débito.*

Um presente merece outro. O receptor desse presente é obrigado a retornar o favor. Da mesma forma, uma maldição deve ser retornado da mesma forma. Um juramento de amizade deve ser respondido com um juramento correspondente. Nunca se recuse a ajudar qualquer um que você esteja em débito. Nunca esqueça uma gentileza... ou uma crueldade.

A Corte Unseelie

Enquanto os Seelie se dedicam a preservar as tradições das fadas, os Unseelie se intitulam os zombadores dessas tradições. Eles sustentam os princípios de mudança constante e ação impulsiva. Eles tem uma reputação de criarem guerra e loucura, desprezando aqueles mais fracos que eles, e estimando liberdade e impetuosidade mais que qualquer código de cavalheirismo. Os próprios Unseelie se vêem como visionários radicais, trazendo mudanças e transformações vitais através de qualquer meios necessários, incluindo violência.

A maioria dos membros da Corte Unseelie acreditam que o Sonho os abandonou, e, assim, que eles não devem nenhuma lealdade especial a ele ou a seu lar perdido de Arcádia. Fadas Unseelie usam Glamour para seus próprios fins, para ganhar força e poder pessoal e para aumentar suas ambições políticas. Os Unseelie sentem que eles devem ser os mestres, ao invés dos servos, do Sonho. Além disso, a maioria dos Unseelie tem a convicção que as fadas deveriam governar a humanidade, já que a raça dos mortais com vidas curtas só existe para prover o Glamour necessário para a existência das fadas. Assim, muitos changelings Unseelie comandam os mortais que entram em contato, normalmente se cercando com grupos de humanos encantados e escravizados para se alimentarem de seus sonhos.

Alguns Unseelie, como seus parentes Seelie, querem retornar ao Sonho, mas apenas para aumentar seu poder e governar o Sonho. Changelings Unseelie consideram a Banalidade um oponente poderoso, mas não a temem da mesma maneira que os Seelie. Ao invés, eles gostariam de conquistar e comandar a Banalidade, fazendo ela, como do Sonho, servir a seus propósitos. Alguns poucos Unseelie realmente radicais acreditam que a Banalidade representa a onda do futuro, a verdadeira síntese da realidade oposta a cópia ilusória do Sonho. Esses ultraradicais acham que sua força de vontade pode vencer a Banalidade, e a usar como uma arma poderosa contra seus rivais Seelie.

Os Unseelie abandonam o passado, olhando ao invés para o futuro incerto. Eles consideram estagnação, tradições ultrapassadas, censura e limitação serem crimes contra a troca livre de idéias. Eles tomam o lugar de campeões da liberdade, condutores da mudança, advogados do pensamento livre e quebradores de regras. Muitos mostram contentação externa pelos caminhos da corte, percorrendo grandes caminhos para zombar do comportamento cavalheiro dos Seelie. Outros

membros da Corte Unseelie seguem muitos caminhos tradicionais, mas o fazem porque são livres para fazer essa escolha, não porque o costume dita seu comportamento.

A Corte das Sombras

Durante o Interregnum, uma tradição conhecida como a *Corte das Sombras* apareceu. Estabelecida pelos Unseelie para imitar o costume perdido da alternância do governo, a Corte das Sombras se tornou o caminho primário no qual changelings Unseelie podiam reter algum vestígio de suas posições perdidas como governantes das fadas.

O Código Unseelie

- *Mudança é boa.*
Segurança não existe. A menor das circunstâncias podem transformar um rei em um plebeu. Nada é certo em um mundo onde a mudança é a única constante. Abrace a mudança ou caia diante dela. Caos e discórdia governam o universo. Adapte-se ou morra.
- *Glamour é grátis.*
Glamour não tem utilidade a menos que usado. Acumular Glamour não faz sentido, já que é um recurso inesgotável. Por enquanto que humanos existirem, haverá sempre sonhos — assim, sempre haverá mais Glamour. O adquira por qualquer meio possível, e você nunca ficará sem um suprimento constante.
- *Honra é uma mentira.*
Honra não tem lugar no mundo moderno. É um conto de fada construído para cobrir o vazio por trás da maioria das tradições. Apenas através de iluminação e interesse próprio pode alguma verdade ser alcançada.
- *Paixão antes do dever.*
Paixão é o estado de espírito das fadas. Siga seus instintos e aja com seus impulsos. Viva uma vida ao máximo independente das conseqüências — elas irão vir independentemente do que você fez. A juventude passa rapidamente, então se divirta enquanto você pode. Morte pode vir a qualquer momento, então viva sem remorso.

Reunidos durante os rituais noturnos da celebração de Samhain a Corte das Sombras governa a comunidade changeling por apenas uma

noite. Durante seu breve reinado, ela distribuiu títulos honorários que são carregados pela metade do ano Unseelie. Ela também zomba abertamente das tradições Seelie, dando lembretes algumas vezes humilhantes ou dolorosos a seus rivais que um caminho alternativo existe para as fadas seguirem. A maioria dos sidhe não gostam de serem zombados, mas agüentam a Corte das Sombras como sendo uma válvula de escape inofensiva para os Unseelie.

A Corte das Sombras ocupa um status atual de uma celebração, permitindo que changelings de ambas as Cortes jogar de lado suas inibições por uma única noite e revelar suas paixões mais profundas e seus sonhos mais perversos sem medo de censura ou punição. Changeling Seelie prestam homenagem a suas naturezas Unseelie nessa noite, se tornando seus lados negros pela duração das festividades. As fadas caídas também são honradas durante esse tempo, pois a Corte das Sombras sente uma afinidade especial pelos espíritos dos mortos, que é o centro dos rituais de Samhain.

O que a maioria das fadas não sabe é que a Corte das Sombras se encontra em outras épocas do ano também, e tem sua agenda secreta pessoal conhecida apenas por seus membros. Os títulos honorários distribuídos em Samhain torna óbvio para todos os changelings quem lidera atualmente a corte da zombaria, mas já que essas posições são apenas nominais, poucos Kithain as levam a sério. As clandestinas — sombrias, na verdade — reuniões da Corte das Sombras ocorrem em ocasiões do maior segredo, e apenas os membros mais confiáveis da corte comparecem.

Apesar da maioria dos governantes Unseelie tenderem a estar em termos amigáveis com a Corte das Sombras, e podem até mesmo suspeitar de sua existência como uma entidade independente separada de sua encarnação de Samhain, os líderes da Corte das Sombras não se consideram obrigados a notificar seus “aliados” de todas as suas ações, manter mesmo os governantes Unseelie no escuro sobre as maquinações da Corte das Sombras assegura mais segurança para seus membros, que gostam das coisas como são.

O propósito real por trás da Corte das Sombras está escondido para a maioria dos Kithain, e seus planos sinistros para o futuro continuam a se desdobrar, apropriadamente, nas sombras da sociedade changeling.

O Paradigma Medieval

A sociedade das fadas puxam fortemente as tradições e os costumes do feudalismo do 14º século. Enquanto changelings tomam parte no mundo moderno e vivem suas vidas mortais cercados pelos frutos de 600 anos de “progresso” tecnológico e político, quando eles interagem com o Sonho, eles retornam para um mundo vestido no passado distante. Essa persistência na decoração medieval entre as fadas ocorre por um número de fatores.

Apesar do fato que plebeus se adaptaram externamente a mudança dos tempos, suas almas continuam a voltar ao tempo antes do Despedaçar. Por causa disso, muitos changelings existem dentro de um loop de tempo eterno. Enquanto sua carne mortal passa pelo círculo constante do envelhecimento, morte e renascimento, seus espíritos antigos encontram conforto na familiaridade do medievalismo.

Em adição, o mundo mortal exercem seu próprio poder sobre os remanescentes do Sonho. As maioria dos contos de fadas tem lugar em uma paisagem medieval, e humanos que ainda tem uma crença em fadas as imagina existindo em um mundo cheio de castelos e criaturas místicas. Assim, as formas comuns a Idade Média dão o caminho de menos resistência aos changelings.

Finalmente, os nobres sidhe que controlam a sociedade fada estavam ausentes no nascimento do governo democrático, e muitas tendências políticas modernas não fazem sentido para esses tradicionalistas. Desde a Ressurgência, esses governantes das fadas tem estruturado a base de seu poder sobre linhas feudais, revertendo para a estrutura que existia antes do Despedaçar. O sistema feudal, baseado como é na proteção da terra, apresenta um modelo ideal para uma sociedade centrada na preservação de domínios e outros lugares sagrados para o Sonho.

O feudalismo apareceu entre os humanos durante a Idade Média como a culminação da mudança lenta da sociedade de um estilo de vida nômade e caçador para um modelo agrícola e sedentário. Apesar das culturas mais antigas darem grande valor na fertilidade da terra, o crescimento das cidades e o crescimento da população fez a produção de comida o fator mais importante da maioria das pessoas. A sociedade feudal apareceu ao redor da necessidade de garantir a segurança da terra para os agricultores. Em retorno dessa proteção, o povo jurava lealdade a lordes e cavaleiros, que estavam ocupados solenemente em se prepararem para seu dever como guardiões da terra. Uma hierarquia evoluiu com os nobres e

guerreiros reinando sobre os plebeus. Apesar dessa estrutura de classes rígida, o sistema de vassalagem criou um laço forte de lealdade governantes e governados. Cavaleiros tinham um dever solene de proteger aqueles que trabalhavam para colocar comida em suas mesas, enquanto plebeus tinham o dever de alimentar aqueles que se punham em risco para assegurar o trabalho pacífico do solo.

Apesar de seis séculos de mudanças e invenções fizeram o sistema feudal obsoleto no mundo mortal, feudalismo e vassalagem ainda servem a um propósito dentro da sociedade das fadas. A raridade dos domínios e lugares onde Glamour ainda se concentra faz esses lugares vulneráveis para usurpadores gananciosos e transportadores inconscientes de Banalidade. Sobre o sistema de reis e nobres, cavaleiros e plebeus, as fadas na Terra são capazes de impor uma superestrutura estável sobre sua sociedade, uma na qual domínios desfrutam da proteção daqueles fortes o suficiente para defender seus estoques preciosos de Glamour e magia quimérica. Em adição, a representação e a formalidade dos tempos medievais apela fortemente para a tendência natural dos changelings para cerimônias e rituais elaborados.

A Guerra do Acordo resultou numa forma modificada de feudalismo como forma de governo das fadas. Não tão rígidos quanto os sistemas feudais da Terra, o feudalismo das fadas ainda prove uma estrutura sólida na qual changelings podem se relacionar, seguros em seu conhecimento de quem eles são e do lugar que ocupam em sua sociedade. A hostilidade constante do mundo humano criou uma grande necessidade por estabilidade nos changelings, e o sistema feudal prove aos Kithain a ancora necessária.

Uma rede complexa de lealdades e juramentos liga todos os degraus da escada hierárquica da sociedade changeling. Fazer um juramento e o valor da palavra de um changeling são laços sagrados, não levados levianamente. Quebrar um juramento constitui de um dos maiores crimes entre ambos Kithain Seelie e Unseelie. Todos os changelings dentro da sociedade tem certas responsabilidades delineadas pelos juramentos que eles fizeram. Nobres e cavaleiros juram proteger aqueles abaixo deles. Plebeus juram obedecer aqueles acima deles. Transgressores encontram punições fortes, não apenas pelas cortes de justiça mas através de ostracismo social e rejeição por seus iguais.

Mesmo lordes Unseelie exigem lealdade de seus súditos. Apesar de sua promulgação de

liberdade e licença, muitos desses Kithain são tão insistentes em obediência de seus seguidores quanto sua contrapartes Seelie.

Plebeus e Nobres

Plebeus tem vivido na Terra desde o começo das fadas. Presos aqui após o Despedaçar, eles sobreviveram se colocando em formas mortais, passando por reencarnações contínuas. Nascerem e renascendo em famílias humanas, eles tanto se protegeram dos piores efeitos da Banalidade e desenvolveram laços com a humanidade. Nobres, em contraste, são normalmente sidhe transportados de Arcádia durante a Ressurgência, aqui por apenas uma encarnação e determinados a fazer o melhor no seu tempo no mundo mundano. Apesar de alguns poucos sidhe terem entrado no mundo assumindo o corpo de humanos ainda não nascidos, todos eles notam que eles tem apenas uma vida a viver antes de seus espíritos viajarem a um destino incerto. Essa distinção faz a maioria dos nobres obcecados com ganhar e manter poder e prestígio, e diferencia eles dos plebeus, que sabem que se eles não forem bem sucedidos dessa vez, eles podem sempre tentar de novo.

Os nobres consideram os plebeus menores e marcados com a aparência da mortalidade. Plebeus vêem os nobres como arrogantes e insensíveis, preocupados apenas com seu poder e status. Apesar de alguns plebeus e nobres gostarem e respeitarem uns aos outros como indivíduos, em geral, as duas classes de Kithain dividem uma desconfiança e desgosto mútuos. O Tratado de Concórdia forçou o sistema feudal nos plebeus, mas a maioria deles ainda não aderiu completamente a todas as suas limitações, se rebelando privadamente contra os deveres mais árduos relegados a eles como Kithain “menores.” A maioria dos plebeus pagam serviço de boca para fora ao lorde local enquanto reservando suas próprias opiniões para eles mesmos, se considerando completamente iguais a qualquer nobre.

Senhor e Súdito

A sociedade nobre se apoia em uma hierarquia na qual título determina a posição de alguém na grande comunidade. Respeito é dado aqueles de posição mais alta e esperado daqueles de status menor.

Dentro da estrutura feudal, quase todos os nobres devem lealdade a um nobre maior. Mesmo reis e rainhas de Concórdia são súditos do Grande Rei David, a autoridade suprema da sociedade fada

na América. De uma maneira similar, cada nobre é o senhor de outra pessoa. Apenas escudeiros, que ocupam o último degrau da hierarquia nobre, não tem súditos, apesar deles poderem exercer algum domínio limitado sobre os pagens abaixo deles.

Plebeus caem fora da hierarquia restrita da sociedade nobre. Tradicionalistas os tratam um pouco melhor do que a camponeses, e assim consideram todos os plebeus como sendo seus súditos. Em alguns casos, depois da Guerra do Acordo, alguns poucos plebeus receberam títulos de nobreza e assim se integraram na hierarquia nobre. Apesar disso, nobres consideram plebeus “intitulados” como novos-ricos e raramente os levam a sério.

Apesar de muitos nobres verem a aquisição de poder como seu objetivo primário, outros mantêm os laços entre senhor e súdito como sagrados, vendo esses juramentos como símbolos de continuidade e estabilidade que promove uma atmosfera na qual Glamour pode ser recolhido e protegido e na qual fadas podem sobreviver. Mesmo esses nobres não são liberados da intriga e manipulação política, todavia, pois sociedades feudais encorajam tais logros arcanos para aumentar a posição e receber mais status.

Esses no topo da hierarquia vão a grandes distâncias para assegurar que eles permaneçam lá e fazem tudo possível (uma espécie de roubo honesto) para aumentar suas propriedades e expandir suas bases de poder. Alianças mudam entre nobres conforme as circunstâncias ditam, apenas com as leis do Escheat para tempera-las. Aqueles no fim da escada social procuram melhorar e conseguir maior status alcançando reconhecimento e respeito.

Direitos e privilégios são uma parte importante no relacionamento entre lorde e súdito. Lordes exercitam certos poderes sobre esses que eles comandam, mas eles tem certas obrigações com seus súditos em retorno, como proteção contra ameaças externas. Da mesma forma, súditos devem a seus lordes lealdade e serviço. Se um lorde abusar dos direitos de seus súditos, eles, em retorno, podem legalmente se levantar contra seu lorde e o destronar ou apelar ao senhor de seu lorde para corrigir a situação. Esse sistema intrincado de direitos e deveres mantém a sociedade nobre unida.

Obrigações Nobres

Nobres changelings devem a seus súditos obrigações. Nobres não podem abusar de seus súditos ou trata-los como escravos ou mesmo servos. Nobres precisam proteger aqueles abaixo

deles dos perigos externos, seja de casas rivais ou dos agentes da Banalidade. Um lorde nobre deve a seus súditos santuário em tempos de necessidade. Ele presida prover julgamento justo sobre todas as disputas dentro de seu domínio, e não pode decretar punições sem causas justas. Um nobre age como administrador sobre a propriedade dos plebeus residindo em seu reino; sua justiça é suprema, e nenhum forasteiro pode usurpar suas decisões. Nobres também tem o dever de prover festivais e celebrações para a celebração do Glamour e da fortificação dos laços com o Sonho.

Julgamentos considerados injustos podem ser apelados ao lorde superior. Violação dos direitos de um nobre lhe dá o poder de se voltar contra seu senhor, que perdeu sua honra quebrando seus juramentos de lealdade ao nobre violado. Enquanto a sociedade nobre não perdoad o abuso de súditos, déspotas ocasionalmente aparecem, e, a menos que opostos com sucesso, normalmente continuam a tyrannizar todos aqueles infortunados o suficiente para jurar fidelidade a ele.

Plebeus e Justiça Nobre

Já que muitos plebeus não aderem ao sistema feudal, conflitos que aparecer entre nobres e Kithain comuns apresentam uma situação problemática na qual apenas o maior das diplomacias pode resolver. Plebeus que residem dentro do domínio de um lorde e que se recusam a reconhecer a autoridade desse lorde causam brigas internas que precisam encontrar alguma solução. Algumas vezes diferenças entre lordes e plebeus podem ser resolvidas através da mediação de um indivíduo que tem o respeito de ambos. Uma vez, o próprio Alto Rei David teve que negociar pessoalmente a briga entre plebeus infelizes e um nobre desgostoso. Sua boa vontade em fazer isso contribuiu para sua popularidade entre todos os Kithain.

Posição e Privilégio

A entrega de títulos e a recepção de posições formam o coração da sociedade feudal das fadas. De rei a escudeiro, cada posição tem seus próprios direitos, responsabilidades e tesouros que simbolizam seu poder.

- **Rei ou Rainha** — Entre as fadas, a ressonância do Sonho cria um relacionamento próximo entre o monarca governante e a terra. De muitas maneiras, o rei é a terra. As ações tomadas por um monarca, tão inconseqüentes como podem

parecer, afetam seu domínio. Normalmente, um reinado reflete a personalidade de seu governante. Se um rei se torna preocupado ou cai presa do desespero, escuridão e frio se tornam manifestações físicas dentro de seu reino. Se um rainha sofre de uma grande depressão devido um amor não correspondido, sua terra pode ter chuvas constantes e alagamentos. A indiferença de um velho rei traz uma brisa gelada a seu reinado, enquanto a paixão desenfreada de uma jovem rainha resulta em caos em seu domínio. Em tempos de guerra, um rei ou rainha age como chefe de guerra sobre todos os exércitos dentro de seu reinado.

Reis e rainhas são endereçados como “Sua Majestade” ou ocasionalmente “Sua Alteza Real” (isso é mais comum para um príncipe ou princesa).

Tesouros Reais: Reis e rainhas possuem coroas que os permitem saber a localização de todos os pennons (as marcações de seu territórios) em seu reino, cetros que os permitem puxar Glamour de qualquer coração de balefire no reino, selos que pode contra-ordenar qualquer marca do anel de um duque, e uma arma que é considerada uma extensão da vontade real.

- **Duque ou Duquesa** — Esses são os maiores nobres abaixo do rei ou rainha. Eles tem muitos domínios (comandados em seus nomes por lordes menores). Seus domínios tipicamente incluem cidades inteiras ou grandes áreas rurais. Eles podem ter até cinco condes ou barões como súditos. Alguns servem a seu rei ou rainha como diplomatas, viajando através da sociedade Kithain em missões de importância e sutileza. Em tempo de guerra, duques e duquesas agem como generais e xerifes das forças de seu monarca, servindo como comandantes chefes de exércitos específicos.

Duques e duquesas são dirigidos como “Sua Graça.”

Tesouros Ducais: Duques e duquesas tem anéis que os permitem assinar tratados, designar terras, fazer proclamações e fazer mandatos. Esses contratos são legais apenas dentro do território ducal. Em adição, duques e duquesas possuem pennons que os permitem estabelecer domínios

como seu território pessoal, suprimindo qualquer aclamação de condes. Eles também possuem pedras do coração que os permite puxar Glamour de qualquer coração em seu território. Finalmente, eles carregam armas que simbolizam seu direito de comandar os exércitos reais.

- **Conde e Condessa** — Esses nobres estão abaixo dos duques e duquesas, mas ainda são considerados lordes poderosos. Suas terras são conhecidas como condados, e ocupam porções significantes de uma cidade ou pequenas áreas rurais. Condes e condessas tem a lealdade de um ou dois barões e alguns cavaleiros poderosos. Já que eles ocupam o meio da nobreza, eles normalmente tem a fama de serem maquinadores e conspiradores, sempre invejosos daqueles acima deles e prontos para manipular aqueles abaixo deles. Reis e rainhas normalmente mantêm observação cerrada em seus condes e condessas. Em tempo de guerra, esses nobres agem como subcomandantes, organizadores de regimentos ou atividades de suporte. Eles normalmente não vão ao campo de batalha a menos que sejam renomados como guerreiros.

Condes e Condessas são endereçados como “Vossa Excelência.”

Tesouros do Condado: Condes e condessas possuem pennons que eles usam para identificar seu condado. Suas palavras são sobreexcedidas apenas por duques e reis. Condes também tem corações poderosos, e podem demandar doações de refugio de seus súditos para ajudar a alimentar esses corações. Cada conde ou condessa carrega uma arma usada em serviço de seus superiores.

- **Barão ou Baronesa** — Barões e baronesas geralmente tem o título de apenas um domínio. Muitos barões ressentem-se de seus lordes, consideram os condes imediatamente acima deles como gananciosos, e desejam o grande poder e as terras de seu senhor. Barões e baronesas se agarram ao poder tenaciosamente. Já que eles

estão mais perto de seus seguidores que muitos outros nobres de maior posição, eles normalmente desfrutam do apoio de seus súditos. Baronatos normalmente incluem três ou quatro cavaleiros que devem lealdade diretamente a seu lorde. Alguns barões também hospedam um número de cavaleiros ambulantes que não devem lealdade a quem.

Barões e baronesas são adereçadas como “Lorde” ou “Lady.”

Tesouros do Baronato: Barões e baronesas tem apenas seu coração e suas armas de cavaleiros. Eles também tem o direito de juntar Glamour dentro de seu território, e podem exigir pequenas quantidades de refugio de seus cavaleiros.

- **Cavaleiro** — Cavaleiro é tanto um titulo e um estado de honra. Cavaleiros são a pedra fundamental da sociedade feudal, servindo seus lordes como guerreiros e mensageiros. Ocasionalmente um cavaleiro também tem um pequeno território diretamente de seu barão. Nobres são normalmente proclamados cavaleiros quando eles são aclamados como membros da nobreza. Cavaleiros sem terras são a menor classe de nobre.

Cavaleiros são endereçados como “Sir” ou “Lady” (apesar de algumas cavaleiras preferirem o titulo “Dama”).

Tesouro do Cavaleiro: A arma de um cavaleiro é o símbolo de sua honra, uma extensão de sua vontade pessoal e proteção. Lendas afirmam que por enquanto um cavaleiro permanecer leal a seu lorde, sua espada nunca irá quebrar.

- **Escudeiro** — Escudeiros não são nobres *per se*, mas são servos pessoais de nobres (normalmente cavaleiros). A maioria está em treinamento para se tornar cavaleiros e assim entrar para a nobreza. Apesar de alguns escudeiros conseguirem fama lutando ao lado de seus senhores, eles geralmente permanecem fora do combate, dando suporte para seus cavaleiros recuperando ou

repondo armas perdidas ou acalmando quimeras caprichosas. Um escudeiro não tem tesouros, como tais, mas recebe um pequeno pagamento em refugio de seu cavaleiro.

Escudeiros não tem nenhuma forma formal de endereçamento.

Servos

Nobres tem muitos subalternos, chamados *servos*, que atendem a suas necessidades e fazem serviços essenciais para ele. Servos são similares a súditos mas não estão na hierarquia nobre. Muitos, na verdade, são plebeus que deram sua lealdade e serviço a seu lorde em retorno de uma posição confortável em sua corte. Servos normalmente são pagos de alguma forma, tanto com pequenos tesouros como com promessas ou favores. Alguns plebeus procuram avidamente posições como servos para colherem os benefícios da associação com a sociedade nobre. A maioria dos motleys olham com pena desses “vendidos,” sentindo que eles sacrificaram sua liberdade pessoal por ganhos indébitos.

- **Arautos** —Arautos servem como mensageiros, diplomatas e correio de seus lordes. Isso os dá uma certa quantidade de imunidade diplomática quando interagindo com as cortes de outros nobres, por enquanto que eles prestarem o devido respeito a seus superiores em status. Arautos normalmente servem como espiões, já que seus deveres os permitem moverem-se em vários círculos sem levantar muita suspeita. Arautos normalmente possuem tesouros de seus lordes que os permitem viajar mais rapidamente de um lugar para outro. Eles são responsáveis pelo recrutamento de plebeus quando reinados estão em perigo.
- **Visionários** — Esses feiticeiros habilidosos agem como conselheiros para seus lordes. Suas responsabilidades incluem manter observação a ataques mágicos em seus lordes ou territórios, conduzir rituais (como a cerimônia de Saining), e

- aconselhar seus lordes no uso do conhecimento e quimeras. O comando de magia de um visionário algumas vezes os torna suspeitos, apesar da maioria deles serem escrupulosamente honestos em seus acordos.
- **Conselheiros** — Conselheiros servem como a mão direita de um lorde, governando as terras de seu senhor durante sua ausência e ajudando a proteger o reinado de ataques. Seu conhecimento dos domínios e terras de seus senhores normalmente lhes dá a confiança e respeito de seus lordes. Poucos conselheiros abusam dessa confiança; em retorno, muitos deles recebem tanta honra quanto seus mestres.
 - **Bardos** — Bardos servem como contadores de histórias da corte. Suas pessoas são consideradas sagradas, e má sorte segue aquele que bate em um bardo ou o coloca em batalha contra sua vontade sabendo de sua identidade. As palavras de um bardo são acreditadas como sendo proféticas. A maioria dos bardos tentam não falar a menos que estejam se apresentando ou que lhe peçam especificamente para contribuir para uma conversa, para que eles não pronunciem nada que (por ter vindo dos lábios de um bardo) carregue a força de profecia. Eles estão entre os servos mais respeitados
 - **Bobo da Corte** — Bobos entretém a nobreza e acompanham o Glamour em certas ocasiões. Eles também agem como os cães de guarda da Banalidade. Bobos normalmente apontam para os defeitos e falhas da nobreza de maneiras que divertem ao invés de humilhar, assim provendo um meio gracioso de um nobre caprichoso corrigir seu comportamento. Bobos tem o dever de farejar o mundano e destruí-lo antes dele
- ser uma ameaça séria a um reinado. Eles empregam tanto cantrips e tesouros para completar essa tarefa importante.
- **Trovadores** — Trovadores são os músicos da corte nobre. Eles também levam a corte para a prática do amor cortês, agindo como registradores e mediadores. Normalmente trovadores estão eles mesmos envolvidos em maquinações de amores dos nobres. Eles fazem seu próprio trabalho, as baladas do passado e canções em honra de seus patrões ou um amado.
 - **Escriba** — Escribas tem a função vital de transcrever não apenas processos da corte, mas também de gravar qualquer memória que os membros da corte podem ter de Arcádia ou de suas vidas passadas. Esse ato é feito no velho modo, escrito em pergaminho e vellum com pena e tinta em tomos quiméricos encapados com couro de grifo. Muitos escribas também iluminam seus textos para criar trabalhos de beleza e repositórios de Glamour.
 - **Administradores** — Administradores são responsáveis pelos recursos, organização e governo do reinado na ausência do seu lorde. Eles controlam as finanças de uma morada, catalogam as armas quiméricas e “reais” e guardam os tesouros da corte. Administradores também treinam e comandam os servos da morada.
 - **Reeves** — Reeves agem como porta vozes oficiais entre um nobre e os plebeus que moram dentro de seu reinado. Eles também preenchem a posição de advogados para plebeus, normalmente aparecendo na corte para apresentar os pedidos ou dar voz a uma reclamação dos plebeus. Reeves tomam conta dos domínios de um nobre; cortes normalmente tem pelo menos

tantos reeves quanto um nobre tem domínios. Apesar deles serem meramente zeladores, muitos reeves levam seus domínios como propriedade privada.

- **Thanes** — Thanes são guerreiros plebeus que juraram lealdade a seus lordes. A eles é dada a tarefa de caçar Glamour para seus mestres. Alguns lordes vêem a vantagem de colocarem bandos de thanes no campo de batalha, já que esses guerreiros normalmente são mais efetivos na guerra que cavaleiros nobres. Muitos thanes que organizaram a resistência durante a Guerra do Acordo agora servem os lordes que eles um dia se opuseram. A aceitação da nobreza a esses líderes rebeldes ajudou a suavizar as relações com os plebeus. Normalmente, um nobre irá encontrar suporte entre plebeus em seu reino por enquanto que ele tratar seus thanes com honra e respeito.

O Escheat

As tradições que fazem parte do *Escheat* formam as leis básicas da sociedade Kithain. Acredita-se que elas se originaram entre as fadas sábias que viviam mais próximas do Sonho, elas foram escritas após a Separação como um meio de assegurar a sobrevivência das fadas em face da mudança. Passada adiante e reforçada pela nobreza, o as opiniões do Escheat são respeitadas tanto por nobres Seelie quanto por nobres Unseelie (apesar de cada Corte ter variações de como interpretar cada princípio). Nobres Seelie e seus súditos geralmente seguem ao pé da letra a lei, enquanto nobres Unseelie e seus seguidores tendem a encontrar os furos e trabalhar por eles.

Diferente de juramentos (veja adiante), a autoridade que reforça o Escheat não é o Glamour. Ao invés, ele carrega a força da lei, tradição e costume. Ocasionalmente o Sonho trabalha em sua própria sutileza quimérica ao redor do Escheat, tendo certeza que suas regras são mantidas ou forçando aqueles que as quebram a pagarem pelas consequências de suas ações.

Os seis direitos básicos do Escheat são detalhados abaixo.

- **Direito de Reinar** — Um lorde é o rei de seu domínio. Ele é o juiz e júri sobre todos os crimes, grandes e pequenas. Sua palavra é lei. Um nobre espera obediência de seus súditos e respeito de todos os outros. Em retorno, um nobre respeita aqueles lordes superiores a ele.

Realidade: A nobreza teve que fazer algumas concessões em face dos ideais modernos de democracia e governo popular. A maioria dos nobres governam através da força, esperteza, magnetismo pessoal ou costume.

- **O Direito de Sonhar** — Os mortais tem o direito de sonhar indiferente de nossas necessidades. O Sonho irá morrer se nós roubarmos diretamente da fonte. Ninguém é permitido a usar Glamour para manipular o processo criativo. Apesar de você poder inspirar a criatividade na mente mortal, é proibido dar instruções diretas ou introduzir um humano com Glamour.

Realidade: A maioria dos changeling interpreta isso como uma proibição contra *Saque* — o roubo forçado de Glamour. Muitos Kithain — particularmente Unseelie — ignoram essa proibição, procurando uma solução rápida ou uma maneira fácil para poder instantâneo. Já que essa forma de adquirir Glamour normalmente drena a vítima, Saqueadores convictos sofrem punições severas como um impedimento de repetir esse crime. Rumores perturbadores afirmam que alguns changelings introduzem Glamour em almas mortais com muita criatividade e se alimentam de seus sonhos brilhantes. Essa prática, se existe, também viola essa parte do Escheat.

- **O Direito a Ignorância** — Não traia o Sonho para a Banalidade. Nunca se revele para a humanidade. A humanidade não apenas irá nos cassar por nossa sabedoria e nosso poder, ela irá nos soterrar com Banalidade e destruir nossos lugares de poder. Quanto mais a humanidade souber, mais ardentemente ela irá nos procurar, drenando o mundo de Glamour e petrificando nossa essência com seu olhar de basilisco.

Realidade: A maioria dos changelings, tanto Seelie quanto Unseelie, respeitam essa regra já que ela serve como proteção contra as forças da Banalidade. Glamour já é difícil o suficiente para se encontrar, e gasta-lo com mortais para que eles

possam presenciar o Sonho eles mesmos é dispendioso. Alguns changelings encantam humanos seletos para trazê-los domínios como amantes ou servos, mas eles são cuidados de remover qualquer evidência de sua existência das mentes desses mortais quando eles retornam para o mundo mortal.

- **O Direito de Socorro** — Todos os Kithain tem o direito de esperar socorro do abraço venenoso da Banalidade. Nós estamos em perigo juntos e precisamos trabalhar juntos para sobrevivermos. Nunca deixe ninguém para trás. É requerido dos Kithain socorrer outras fadas ou qualquer criatura do Sonho presas por aqueles que servem a Banalidade.

Realidade: A maioria dos changelings aderem a esse princípio. Apesar de tudo, eles podem precisar de ajuda algum dia. Seelie e Unseelie irão esquecer suas diferenças e irão ao socorro uns dos outros quando um deles cair presa de um Dauntain ou algum outro agente da Banalidade. Enquanto muitos changelings irão tentar ajudar criaturas quiméricas como unicórnios ou grifos, poucos se arriscam por quimeras menores.

- **O Direito a Refúgio Seguro** — Todos os lugares do Sonho são sagrados. Kithain não devem permitir esses lugares de correrem riscos. Todos aqueles que procuram abrigo em tais lugares devem ser admitidos. Domínios devem ser mantidos livres tanto de Banalidade e violência mundana.

Realidade: Competição pelos poucos domínios que sobreviveram ao Despedaçar torna esse conceito um difícil de reforçar. Reivindicações rivais do mesmo local de sonho normalmente levam a guerra que invadem suas fronteiras, apesar da maioria dos casos combate dentro de um domínio esteja restrito a uma batalha quimérica. Alguns lordes barram seus domínios a changelings forasteiros por medo de que visitantes indesejados possam gastar Glamour inerente a suas construções. Apesar da ordem de hospitalidade e cortesia nos domínios dos nobres, domínios plebeus normalmente são mais inclinados que os nobres a admitir changelings procurando abrigo.

- **O Direito a Vida** — Nenhum Kithain deve espalhar o sangue de outro Kithain. Nenhum Kithain deve trazer lágrimas amargas a terra. Nenhum Kithain deve tomar do Sonho um dos seus. Morte é anátema.

Realidade: Esse conceito é quase universalmente mantido, particularmente já que o Sonho parece reforça-lo infligindo Banalidade sobre um changeling que toma a vida de outro changeling. Quando dois Kithain se encontram em combate, eles normalmente empunham armas quiméricas, apesar de haverem exceções a isso (como os duelos não letais do primeiro sangue). Nenhum dano “real” é causado por tal batalha quimérica. O perdedor, se “morto,” morre temporariamente para o Sonho e retorna para sua aparência mortal até recordado por uma infusão de Glamour.

Costumes e Tradições

Pelos séculos, a sociedade Kithain tem desenvolvido um número de costumes, alguns emprestados das culturas humanas e outros únicos das fadas. Essas tradições definem e trazem cor a vida dos changelings.

Juramentos

Juramentos são votos sagrados que ligam Kithain um ao outro em relacionamentos específicos ou obrigam quem o fez a fazer cruzadas ou jornadas, preencher certos papéis, honrar direitos específicos ou não fazer certas ações. Alguns juramentos ligam um Kithain a outro pela eternidade; outros duram por períodos menores de tempo. Muitos juramentos, particularmente aqueles feitos em Beltaine e Samhain, são feitos por “um ano e um dia.” Toda a sociedade Kithain ajuda a manter juramentos, mas, o mais importante, o peso do Sonho leva autoridade a esses votos solenes.

A forma de um juramento é muito importante, pois ela tece Glamour no laço que é formado o falando. Quebrar um juramento não é feito levemente, pois as conseqüências (normalmente especificadas na hora que o juramento é feito) se apresentam tão logo o juramento é abandonado. Em adição a qualquer penalidades inatas, quem quebrar um juramento será evitado por fadas Seelie e a maioria das Unseelie.

O juramento de um changelings é seu maior presente, e esses afortunados o suficiente para receber uma promessa de lealdade ou amor

reforçada por um juramento se consideram abençoados pelo Sonho. Juramentos definem a honra pessoal e respeito de um changeling. Juramentos falados são a fundação da sociedade nobre, e qualquer um que quebrar um juramento desafia os valores dessa sociedade e desistem de seu direito de fazer parte dela.

Amor Cortês

Os rituais de *amor cortês* ocupam uma grande parte da atenção dos nobres e algumas vezes a maior parte das relações dentro da corte. A forma artística do cortejo ritualizado se deve ao apego das fadas por intriga e amor por romance. Seja como participantes ou espectadores, a maioria dos membros de uma corte gostam de tomar parte nas sutilezas do amor cortês.

Romance entre os Kithain representa dança elegante e rara de habilidade e sedução, apreciada tanto por sua forma como por seu conteúdo. Tanto homens quanto mulheres reconhecem sua utilidade em manipular os outros para fazer suas vontades, e tomam qualquer vantagem para provar seu poder nos assuntos do coração.

Amor cortês se expressa como um dueto elaborado entre o “pretendente” e a “amada.” No passado, quando os mortais participavam dessa expressão formal do desejo, o pretendente era normalmente homem e a amada normalmente mulher. Os Kithain mais liberais não fazem tais exigências de gênero de seus participantes. Um protocolo muito restrito prevê todos os passos do amor cortês, da declaração das intenções do pretendente a buscar a amada, todo o caminho até a rejeição polida mas firme e o período de lamentação pelo amor perdido — um tempo que representa o começo do ciclo uma vez mais. Em todo os estágios do processo, trovadores ficam nas coxias (se não no centro do palco), prontos para cantar para a amada em segredo ou proclamar a excelência do pretendente ante a audiência da corte.

O processo de cortejar consiste em um flerte estilizado. É costumeiro para a amada alternadamente aceitar e rejeitar os favores do pretendente, refinando a arte de importunar e encorajar a um nível maior. O pretendente não tem direitos exceto aqueles garantidos pela amada, e é esperado que eles prove seu ardor em cada oportunidade possível. Poemas e canções de amor, feitos heróicos e paciência interminável esperando um sorriso ou uma palavra doce são passos necessários na jornada de um amante. Amor que venha sem ter um preço árduo, ou que se anuncie

desajeitadamente e sem graça, não é digno de se ter.

Cortejar normalmente é em segredo, mas algumas vezes se torna um drama em miniatura, colocado para todos verem. Inicialmente, a amada deve rejeitar o pretendente, citando diferenças políticas ou sociais como a razão. Então cabe ao pretendente bajular, convencer ou ganhar um reverso na decisão da amada.

Se o processo for bem sucedido em evocar a paixão completa do amor (apesar de não necessariamente de reunião sexual) entre o pretendente e a amada, os dois fazem juramentos de amor um para o outro. Até esse laço ser quebrado, amante e amada permanecem juntos em espírito um com o outro. Apenas a Banalidade pode separa-los. Amantes se ajudam independente dos seus riscos pessoais, diferenças em Corte ou lealdades conflitantes. Em alguns casos, um amante irá se sacrificar pelo outro.

Patronagem

Changelings normalmente tendem a focarem suas atividades de conseguir Glamour ao redor de certas artes que os atraem. A arte que um changeling seleciona para esse propósito é conhecida como sua *patronagem*. Apesar de childlings e wilders algumas vezes mudarem suas patronagens de uma arte para outra, grumps normalmente ficam em uma arte e se apegam a ela. Wilders tendem a escolher artes experimentais para suas patronagens; childlings preferem as mais diretas e simples; grumps optam por artes mais sofisticadas ou tradicionais.

A maioria dos Kithain se entregam a suas patronagens em toda oportunidade, visitando lugares significantes para sua arte em particular e coletando pessoas que são praticantes de seu patronado. A aquisição de itens e pessoas serve como uma fonte de rivalidade entre os changelings, permitindo patronos da mesma arte entrarem em competição amigável para o benefício (normalmente) de sua arte escolhida.

Facções

Kithain normalmente formam grupos conhecidos como *Facções* para dividir sua patronagem com outros de mente igual, aumentando a diversão. Através da patronagem, Kithain inspiram mortais a sonhar, e assim aumentam a quantidade de suprimento de Glamour no mundo. Logo, patronagem não serve apenas como um passatempo agradável, ela também faz uma contribuição ao Sonho. A maioria dos *Facções*

changelings sabem disso, apesar deles não deixarem a importância de sua tarefa entrar no caminho de um bom passatempo.

Fações associados com artes tradicionais ou medievais se chamam *patronagens nobres*, enquanto que aqueles dedicados a artes modernas ou experimentais são referidos como *patronagens vulgares*. Tanto Fações nobres quanto vulgares normalmente se dão nomes formais ou excêntricos, dependendo da natureza das artes que são patronos. Fações nobres incluem o Galateans, que são patronos das artes visuais de pintura e escultura; os Calliopians, que reverenciam tanto a palavra escrita e falada; os Terpsichoreans, que favorecem a dança sobre as outras artes; e os Olympians, que admiram atletas. Fações vulgares incluem os Groupies, que são patronos do rock and roll; os Anachronists, que preferem as artes antigas do povo comum; a Sociedade Zoetrep, que consiste de aficionados por filmes; os Mad Hatters, que encontram inspiração entre os insanos; os Daydreamers (um Fação childling), que encoraja o Glamour natural das crianças humanas; e os Hackers, que promovem o Glamour pela Auto-estrada de Informação.

A Importância dos Feriados

Feriados e festivais ocupam uma parte central na vida changeling. Esses períodos de celebração não servem apenas como dias em que os mortais se aproximam do Sonho, eles dão aos Kithain uma oportunidade de se lembrarem das tradições que esses feriados honram, assim os pondo em contato com seu passado perdido.

Kithain usam os feriados como desculpas para gastar Glamour, o colocando de volta em um mundo sugado de sua energia revitalizante. Em adição, eles são normalmente ocasiões em que changelings e mortais podem interagir sem o medo de atrair muita Banalidade. Durante os feriados, Banalidade e descrença estão em baixa, já que a maioria das celebrações tem um aspecto sobrenatural inerente nelas que desafia a razão. Crianças que acreditam em Papai Noel e o Coelho da Páscoa normalmente se juntam a adultos na Páscoa e no Natal que agem como se eles, também, acreditassem nesses símbolos de presentes e reabastecimento. Humanos, por esses pequenos períodos de festa e celebração, se permitem experimentar os fogos de suas imaginações. Alguns changelings dizem que se todo o dia pudesse ser um feriado, mortais iriam se livrar de seus cuidados e racionalizações e iriam sonhar livremente uma vez mais.

O calendário changeling consiste de muitos festivais, que são normalmente festejados, como eles eram nos tempos medievais, para manter observação na passagem do ano. Antes do Despedaçar, o calendário marcava um ciclo de governos Seelie e Unseelie. Desde a Ressurgência muitas das velhas tradições caíram em desuso, mas as formas permanecem constantes conforme a dança dos dias continua seu progresso através das estações. Novos feriados apareceram para substituir os antigos, mas a precissão de festividades continua.

Festivais changelings

Durante certas épocas do ano, essas dos festivais maiores, todos os Kithain se unem para celebrar o Sonho. As celebrações seguintes são mantidas em comum tanto por changelings Seelie e Unseelie, e constituem os feriados maiores da vida Kithain.

- **Imbolc, 2 de Fevereiro** — O balefire é a coisa mais importante de um domínio, mantendo longe o vento frígido da Banalidade e preservando o Glamour que mantém o domínio. Imbolc é um festival celebrando o balefire e seu reaparecimento após a longa escuridão do inverno. Também conhecido como o Dia do Bardo, Imbolc marca a grande competição entre bardos e outros artistas. Originalmente sagrado para a deusa céltica Brigid, a patrona do fogo e poesia, Imbolc honra o espírito criativo.

Na noite do Meio do Inverno, viajantes especiais, chamados de mensageiros do fogo, saem de Tara-Nar, carregando lanternas que contêm o fogo do Poço de Fogo abaixo do palácio do Grande Rei David. As lanternas são usadas para recarregar o balefire de todos os domínios durante a cerimônia de Imbolc. É considerado mau agouro se os mensageiros do fogo falharem em aparecer no domínio antes de Imbolc.

- **Carnaval, 28 de Fevereiro** — Formalmente o acordar de uma antiga era e o aniversário de uma nova, o Carnaval cresceu em proeminência desde quando o Grande Rei David assumiu o trono. Agora ele celebra a nova união entre nobres e plebeus. É uma noite quando reis e rainhas

encantam cidades inteiras, permitindo uma reunião absurda de Glamour. Mascarado pela festividade humana, as celebrações do carnaval marcam algumas das festas mais selvagens dos Kithain.

Pegando emprestado de várias fontes como o Dia do Boxe Inglês e o antigo festival de Lughnasa, o ritual central do Carnaval envolve a elevação de um mortal local, bêbado com álcool ou tonto com uma overdose de Glamour, para a posição de Rei ou Rainha do Carnaval, enquanto o monarca local toma o lugar do bobo da corte. A palavra do novo “monarca” é considerada lei, apesar de nas maiorias das vezes, o mortal escolhido está muito bêbado pelos efeitos de abuso de substâncias para dar qualquer comandos que possam ter repercussões futuras. O “bobo,” por outro lado, está aberto para todo tipo de abuso de sua nova posição. Alguns reis e rainhas temem a aproximação do Carnaval, mas o consideram uma parte de seus deveres como governantes.

Há apenas três leis no Carnaval:

- Não pode haver retribuição de nenhuma palavra ou feito. Um monarca não pode se vingar.
- O carnaval é sacrossanto; todos que aparecerem são bem vindos e seguros. Qualquer um violando esse princípio está sujeito a qualquer punição decretada pelo Rei ou Rainha do Carnaval.
- Deixe a alegria reinar!

O Carnaval termina no nascer do sol do dia seguinte. Na maioria dos casos o Rei ou Rainha do Carnaval é liberado de seu dever e enviado para casa. Em certos reinos Unseelie, diz-se, o mortal se torna um sacrifício ritual.

- **Esverdear, 4 de Abril** — Comumente celebrado no sudoeste de concórdia o Esverdear é um festival informal comemorando o começo da primavera. É também chamado de o Festival do Açafião, pois os celebrantes colocam essas flores do princípio da primavera em seus cabelos e roupas. Cada childling recebe uma coroa de ervas, e wilders participam de danças. Não é bom para o novo ano se nenhuma erva for achada para se trançar em coroas.

- **Beltaine, 2 de Maio** — Um dos dois maiores festivais do calendário changeling, Beltaine é um festival noturno da primavera fértil que celebra vida e amor. Uma vez, fadas saiam para os campos e formavam criaturas quiméricas diante de uma linha entre bonfires acesos do balefire do domínio local.

Beltaine uma vez marcou o começo formal da metade Seelie do ano, durante a qual os Unseelie rendiam seu poder a Corte oposta. Como tal, Beltaine representa uma época de paz e amizade. A infame Noite das Adagas de Ferro permanece como um exemplo notável do abuso grosseiro da paz de Beltaine.

Beltaine também vê o desabrochar de novos romances, particularmente entre nobres e plebeus. Os bonfires servem como lugares do festival onde paixões seguem indomadas. Muitos childlings são concebidos durante as celebrações de Beltaine; concepção durante Beltaine é considerado particularmente favorável, já que a festa honra fertilidade e nova vida.

- **Noite do Alto Verão, 17 de Julho** — Feito para coincidir com a parte mais quente do verão, a Noite do Alto Verão enfatiza alegria e liberdade. Ela também dá uma desculpa para conseguir Glamour dos “sonhos quentes” dos mortais. Durante a celebração, changelings estão livres para brincarem com qualquer humanos que encontrarem.

Os pooka consideram esse festival seu feriado pessoal e se referem a ele como “Ação de Peças.” Eles mantêm uma competição entre si para ver quem pode pregar a peça mais ultrajante em um humano. O vencedor ganha tremendo prestígio. As peças do Alto Verão algumas vezes se tornam maliciosas, mesmo que peças que terminem com a perda de vida e injúria séria são consideradas não artística e de mau gosto. Romances confusos, identidades trocadas, transformações e roubos de proporções heróicas tem grande apelo para os pooka.

Muitos casamentos Kithain tem lugar na Noite do Alto Verão, apesar de não tantos quanto em Beltaine.

- **Pennons, 4 de Outubro** — Pennons celebra a perícia marcial dos Kithain. Suas festividades incluem justas, combates simulados, exibição de armas e a

morte de criaturas quiméricas. O nome do festival deriva do costume de entregar os pennons do rei — bandeiras marcadas com o emblema real — para os campeões do festival, que tem o direito de usa-los por um ano.

Artistas, artesãos e músicos também vão ao Pennons, muitos procurando patronagem dos senhores, que estão mais generosos nessa ocasião festiva. Músicos acham Pennons especialmente recompensadora. Trovadores compõem canções no calor do momento celebrando heróis dos vários eventos, e fazem suas próprias competições, junto com contadores de histórias, usando palavras e música como armas.

- **Samhain, 31 de Outubro** — A contraparte de Beltaine, Samhain é o segundo dos dois maiores festivais Kithain. No Dia de Samhain, o muro entre os dois mundos se afina. Esse é uma época solene para todos os Kithain em todos os lugares. É uma noite de forçar a Névoa, para a abri-la e lembrar de camaradas que caíram. É uma noite para honrar ancestrais que foram perdidos como também companheiros mortais que contribuíram com Glamour através de suas criações e ações.

Samhain também serve como um tempo para adivinhação. Em algumas cortes, adivinhos fazem augúrios para descobrir o destino de amigos perdidos e para adivinharem mensagens sobre o ano que virá.

Antes do Despedaçar, Samhain marcava o começo da metade do ano Unseelie, quando os regentes Seelie tornavam sua autoridade a seus opostos até Beltaine. Agora essa transferência de poder reside apenas na forma de reinado de uma noite da Corte das Sombras. Samhain prove a chance para as fadas Unseelie zombarem de tudo que eles desprezam sobre a sociedade Seelie. Changelings Unseelie mantêm torneios e cortes de zombaria, fazendo graça da monarquia e do conselho privado. Changelings Seelie são encorajados a adotarem suas personas Unseelie por essa noite e experimentar o outro lado de suas naturezas fadas.

Childlings normalmente se juntam a crianças humanas em doces ou travessuras através da vizinhança, juntando Glamour das assombrações reais ou imaginárias da noite e da diversão de seus companheiros mortais.

Em adição aos festivais do calendário, Kithain também celebram outras ocasiões especiais. A Loteria Real ocorre sempre que um monarca desce, cai vítima da Banalidade ou morre de uma morte natural, assim ocasionando a escolha de um sucessor. Durante essa celebração, changelings vem de longe para ouvirem os duques e duquesas proclamarem candidatos para a vaga antes dos votos da nobreza para escolher quem irá reinar. Esses eventos normalmente tem lugar no domínio de um monarca.

Casamento entre Kithain dá lugar a grandes festividades. Enquanto alguns Kithain se casam para sempre, outros se casam por um ano lunar (13 luas cheias) ou um ano e um dia. Esses casamentos celebram vida e amor da mesma maneira que as cerimônias de Beltaine e Alto Verão fazem.

Uma vigília se segue a morte de um Kithain. Quando um changeling plebeu morre, seu espírito está perdido para o Sonho por algum tempo antes de sua reencarnação em um novo corpo mortal. Apenas os sidhe não retornam dessa forma; alguns acreditam que o espírito dos sidhe está perdido para sempre, enquanto outros acreditam que sidhe mortos renascem como plebeus. Vigílias são cruciais se um changeling morre de Banalidade ou de ferro frio. A perda precisa ser dirigida de alguma forma para impedir que a Banalidade ganhe mais força em todos aqueles que conheciam o Kithain perdido. Vigílias são negações óbvias a Banalidade, combinando alegria e tristeza em um tributo ao espírito perdido. Todas as distinções entre Seelie e Unseelie são colocadas de lado durante as vigílias, conforme cada Kithain se lembra do que partiu e tenta manter alguma parte dele viva no Sonho. Infelizmente muitos sidhe se recusam a aparecer em vigílias; eles não gostam de serem relembrados de suas eventuais mortes e a incerteza que se segue.

Juramentos também dão uma oportunidade aos Kithain para se reunirem, normalmente em cerimônias pequenas e privadas. É considerado uma honra receber um convite para um juramento formal e agir como testemunha ao pronunciamento solene de um voto. Os juramentos mais comuns que são celebrados dessa maneira incluem os juramentos de lealdade, cruzada e amor verdadeiro.

CAPÍTULO TRÊS: OS KITHAIN

O que determina o que nós somos? Apesar de nós tentarmos controlar nossa identidade, muitos fatores influenciam o que nos tornaremos. Nossa idade, nossa educação, nosso meio de vida — todos esses fatores afetam quem nós somos. Isso se aplica sem dúvida para os changelings. Idade carrega com ela algumas expectativas. O passado mortal de um changeling afeta a fachada que ele mostra para o mundo. A herança de seu kith influencia seu eu fada. Identidade não é tão simples quanto pode parecer; é construída lentamente através do tempo, camada por camada.

Esse capítulo mostra vários aspectos da identidade de personagens changelings. Kithain podem ser definidos de várias maneiras — aparência, kith e casa são apenas alguns poucos dos maiores fatores de suas vidas. Essas descrições são guias, a base na qual você irá construir o papel que representará no jogo. Não leve tudo que você ver como fato imutável, e não leve nada aqui como absoluto. Sinta-se livre para quebrar os estereótipos que você encontrar. Afinal de contas, você está criando uma pessoa guiada por caos e imaginação. Porque deixar algo tão banal como um livro de regras limitar você?

Aparência Mortal

Presos na Terra e exilados de Arcádia, changelings se adaptaram a um mundo humano. Balanceando uma vida mortal com a existência Kithain tem um efeito profundo na personalidade de um changeling, mas há outros fatores também. Como uma fada é percebida por seus iguais é fortemente influenciado por sua idade.

Como parte do preço por viverem nesse mundo, os changelings envelhecem na mesma velocidade que os mortais a seu redor. Há lendas de fadas que viveram por séculos, mas o mundo desencoraja uma demonstração tão óbvia de magia. A juventude é altamente prezada na sociedade Kithain. Com a juventude vem inocência, confiança e crença no que é mágico.

Os Kithain tem expectativas muito grandes de como a idade afeta a identidade. A idade na qual alguém passa pela Crisálida influencia fortemente como um changeling é percebido. Todos os Kithain são considerados parte de uma das três categorias, que são coletivamente referidas como *aparência*.

Childling

Childlings, os Kithain mias jovens, não são tão inocentes e ingênuos como aparentam. Apesar de fisicamente entre as idades de 3 a 13, muitos são sábios além sua idade. Alguns viveram vidas sem conta; eles apenas não notam isso em seu estado atual. Como forasteiros para muito da vida adulta, eles normalmente vêem coisas na sociedade adulta que seus anciões não podem.

De várias formas, *childlings* são parecidos com crianças mortais. O mundo é seu playground. Eles amam o espetáculo da vida de fada. Seus anciões podem os confundir como passivo e pacíficos, mas com tanto Glamour e energia passando pelos *childlings*, eles podem ser forças do caos. Os piores são ferozes e viscerais; os melhores podem ser incrivelmente imaginativos.

A maravilha e inocência da infância coloca os *childling* mais próximos do Sonho. A Banalidade os afeta menos do que os outros changelings — eles vivem em um conto de fadas sem fim. Alguns podem existir em um conto um pouco mais trágico e sombrio, mas mesmo os piores são cheios de magia. Infelizmente, isso também significa que *childlings* normalmente tem problemas em serem tomados a sério por changelings mais velhos, especialmente aqueles que se preocupam demais sobre o jogo da vida. *Childlings* nobres encontram essa dificuldade da mesma forma que plebeus.

Confrontados com mortais que insistem em saber o que é melhor para eles — como professores e pais — *childlings* são forçados a esconderem suas identidades fadas. Se a pressão do mundo mundano se torna muito grande, eles não tem escolha além de fugir de casa e procurar um domínio que tome conta deles.

Childlings tem um certo grau de privilégio na sociedade Kithain. Eles são nutridos, ensinados e encorajados. Por estarem aprendendo, eles normalmente são perdoados por seus erros. A inexperiência, todavia, os mantém afastados de muitas atividades adultas. A solução é viver em um Sonho próprio. Em sua realidade privada, a brincadeira nunca acaba.

Wilders

Qualquer um entre os 13 e os 25 anos é considerado um *wilder*. Tipicamente, eles são rebeldes e hedonistas. Eles são de longe os Kithain mais numerosos. Por causa disso, eles tentam ser os líderes tanto da Corte Seelie quanto da Unseelie. Afinal, os childlings são muito jovens, e os grumps obviamente não tem a energia. Que outra escolha eles tem?

Esses Kithain jovens e selvagens perderam a *naiveté* dos childlings, mas ainda não sucumbiram ao ceticismo dos grumps. Apesar disso, eles tendem a ser arrogantes e cheios de si. Conhecidos por suas maneiras audazes e aventureiras, wilders amam ser jovens. A cultura mortal os fascina, especialmente seu aspecto criativo. Sua perspectiva da criatividade se torna mais aguda, e o Glamour da música, filmes ou qualquer coisa no limite os atrai como mariposas para um fogo quimérico. Quando o fogo da criatividade os consome, eles entendem completamente o que é estar vivo.

Essa chama algumas vezes pode ser muito atrativa. A extinção é o maior medo de um wilder. Eles não querem perder nem um momento de sua existência encantada. Afinal, envelhecer traz consigo Banalidade e eventualmente a Destruição. Os wilders mais extremos preferem morrer do que perder a lembrança do que é ser jovem e fada.

Vivendo no limite, os wilders seguem ambições que os levam a posições de responsabilidade sem autoridade. Se rebelar por desespero é a resposta natural. Esses que ainda se apegam a uma vida mortal secundária também sentem uma necessidade forte de escapar. Aqueles que não, são consumidos por suas paixões. De qualquer modo, wilders tem vidas cheias de energia e movimento constante. Caos e aventura alimentam sua própria existência.

Grumps

Grumps são os “crescidos” da sociedade changeling. Tendo perdido a inocência dos anos que se passaram, muitos se tornam amargos. Eles sentem falta dos prazeres e do Glamour da juventude. Já que os Kithain são muito sensíveis a Banalidade, a idade destroi seu idealismo conforme eles envelhecem. O grump médio ainda é menos banal que o mortal médio, mas pelos padrões Kithain, eles são vistos como teimosos e sedados... e reagem de acordo.

Um em cada 20 changelings é um grump. Eles preferem ser chamados de *barbas cinzentas*, mas entre os childlings e wilders, o nome “grump” pegou. No final dos 20, a maioria dos barbas cinzentas cai perante a Banalidade e perdem sua

essência changeling. Os mais azarados são Destruídos: eles perdem todas as memórias de suas vidas changelings. Se um barba cinzenta conseguiu se manter se manter afastado desse destino por muito tempo, ele sem dúvida ganhou um certo grau de sabedoria. Os changelings mais firmes encontram meios de manter esse sono afastado, mesmo que eles achem difícil afastar suas vidas mortais no processo.

Os barbas cinzentas se vêem como os Kithain mais confiáveis e responsáveis. Eles normalmente assumem o dever de tomar conta dos childlings, já que os wilders acham que tem coisas mais importantes para fazer. Eles também são os guardiões das tradições e do conhecimento, e eles estão ansiosos para passar esse conhecimento para os mais jovens. Se pelo menos os mais jovens escutassem com mais frequência...

Quando o fardo do mundo mundano se torna muito grande, a saída mais fácil é a intriga da corte. Essas fadas se vêem como aqueles que movem e abalam os altos escalões da corte, mesmo que os wilders — seus governantes — pensem de outro modo. Apesar de notarem que muito da sociedade Kithain é extremamente antiquado eles começaram a apreciar isso. Há sabedoria nos rituais dos Kithain, e os barbas cinzentas apreciam isso.

Características

A idade de um changeling também determina seu Glamour, Força de Vontade e Banalidade iniciais.

Childling

Glamour Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 1

Banalidade Inicial: 1

Wilder

Glamour Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 2

Banalidade Inicial: 3

Grump

Glamour Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 5

Banalidade Inicial: 5

Kith

As lendas contam que as fadas nasceram de sonhos antigos. Fantasias formaram as naturezas dos kiths que nós conhecemos hoje. Apesar da verdade ter se perdido com o passar dos anos, nós ainda podemos ver os resultados. O kith de um

changeling reflete sua raça e conhecimento, e tem uma influência profunda em sua identidade.

Cada kith tem certas habilidades, afinidades e fraquezas inerentes a ele. Isso é uma parte da herança fada. A Corte de um changeling também tem um efeito nisso. Afinal, cada um aprendeu a adaptar (ou explorar) sua identidade da melhor maneira. Os nove kiths a seguir representam as raças changelings do mundo Ocidental. Eles não são de nenhuma maneira os únicos no mundo, já que cada facção da humanidade tem sua própria reflexão no Sonho. Como se deve esperar, cada kith também tem sua própria cultura, história e orgulho étnico; os seguintes apenas começam a descrever suas personalidades.

Cada uma das descrições a seguir é quebrada em várias partes. Abaixo vem um guia rápido do que esperar encontrar na descrição de cada kith.

- **Nome e Pronúncia:** O nome do kith e sua pronúncia correta. Não leve a pronúncia rigidamente, pois ela tende a variar de reino para reino.
- **Descrição Geral:** Uma breve história sobre o kith, onde eles estiveram, e o que eles fazem agora. Ela também inclui algo de sua visão da vida.
- **Aparência:** A descrição mais comum do kith. Muitas variações dessas descrições certamente existem; isso, todavia, dá a informação sobre o que você encontrará mais provavelmente. Essas descrições são do fae mien do kith, não da aparência mortal. Apesar da aparência mortal poder ser bem diferente, normalmente há similaridades entre a aparência e a mien.

- **Estilo de Vida:** Como esse kith normalmente vive e também como seus membros são mais comumente como childlings, wilders e grumps. Lembre-se que essas são generalizações, em um povo conhecido por abraçar a mutabilidade dos sonhos, variações sempre existem.
- **Afinidade:** A afinidade do kith por um Reino em particular. Sempre que um membro do kith usar um cantrip envolvendo esse Reino, a dificuldade é diminuída em um.
- **Heranças e Fragilidades:** Os pontos fortes e fracos do kith. Heranças que tenham efeitos físicos aparentes (como a força de um troll, a beleza de um sidhe, ou as características animais de um pooka) não funcionam entre mortais, enquanto Heranças com efeitos “não aparentes” (como os sentidos aguçados de um sluagh ou o radar social de um boggan) funcionam. Para o propósito dessas descrições, assume-se que os mortais não estão encantados. Mortais encantados são o mesmo que Kithain para propósito de Heranças funcionarem em sua presença. As Heranças que permitem um kith nunca ter uma falha crítica em certos testes sempre funcionam normalmente.
- **Citação:** Uma citação que pode ser ouvida comumente de um membro desse kith.
- **Ponto de Vista:** Uma olhada na opinião geral do kith sobre o resto das fadas.

Boggans

(BOG-guns)

Boggans tem como seu maior prazer o trabalho. Um trabalho honesto, boa companhia e rotina regular é o que a maioria dos boggans quer. Eles são conhecidos pela sociedade Kithain, pelo seu trabalho duro e integridade. Se diz que um boggan é tão honesto quanto a sujeira em suas mãos.

Essa honestidade inclui uma necessidade de ajudar os outros. Boggans são conhecidos por sua hospitalidade, e poucos se recusam a ajudar viajantes em necessidades. Wilders normalmente tomam a estrada para procurar aqueles em necessidade, mesmo quando isso os faz parecer mendigos. Boggans Seelie demonstram altruísmo da compaixão e bondade em seus corações; boggans Unseelie se encontram atraídos para os necessitados por desejos oportunistas. Indiferente da Corte, a filosofia de serviço nobre desse kith glorifica ajudar os outros. O status nesse kith é medido pelo número de pessoas que eles “ajudaram.” Beneficiários que se tornam complacente, todavia, são cortados rapidamente.

Boggans que preferem ficar em casa valorizam conforto e segurança. Se essa casa pertence a eles ou a outra pessoa faz pouca diferença. Os tipos mais sedados se fixam em posições de cuidado; carpinteiros, jardineiros, cozinheiros e barmans ganharam todos notoriedade entre os seus. Por enquanto que as pessoas as quais os boggans ajudam apreciam eles, o povo simples faz o seu melhor.

Há outra razão para que os boggans humildemente se integram a moradas: eles são fofoqueiros notórios. Os segredos que eles “sem querer ouvem” são considerados uma recompensa justa por seu trabalho duro. Boggans Seelie insistem que eles juntam esses segredos por mera curiosidade. Unseelie guardam suas informações para serem usadas em “ocasiões especiais.” Seja motivados por altruísmo ou ganância, os boggans conseguiram transformar um vício em uma forma de arte.

Apesar de suas fraquezas, os boggans são orgulhosos de sua reputação de trabalhadores. Alguns foram conhecidos por trabalharem até a morte para fazer um trabalho bem feito. Questionar a qualidade do trabalho de um boggan é um caminho certo para deixá-lo com raiva. Apesar de ninguém nunca ter visto um boggan raivoso trabalhar até a morte, alguns wilders tentaram. Um

boggan que fez menos que o seu melhor se considera em débito para aqueles que ele tentou ajudar.

O conceito de débito é importante de se lembrar quando tratando com boggans. Apesar deles considerarem serviço voluntário ser a maior das honras, a maioria preferiria morrer do que ficar em débito para com alguém. Boggans Seelie normalmente recusam por seus serviços, e podem ficar até ofendidos por tal oferta. Boggans Unseelie consideram forçar os outros a posições de débito ser um sinal de poder. É perigoso trabalhar por riqueza, todavia. Os boggans Unseelie mais avarentos são referidos como *boggarts*, e são tratados com desdém por outros Kithain. O medo de ficar em débito dos boggans normalmente os impede de estabelecer laços. Apesar de trabalharem alegremente com outros, boggans raramente fazem juramentos de qualquer tipo.

Qualquer um que ache que um boggan irá sempre ser subserviente é um tolo. Apesar dos boggans se devotarem ao serviço dos outros, eles sempre sabem seu próprio valor. Mesmo quando está empregado por outros, um representante firme desse kith se vê como o senhor da situação. Prestando serviço aqueles em necessidade, boggans ganham um sentido de nobreza que nenhum título ou posição pode se igualar.

Aparência: Boggans são pequenos em estatura, com cabelos cheios e macios e uma tendência a serem rechonchudos. Eles normalmente tem olhos pequenos e brilhantes, enfatizando seus narizes largos. Suas mãos são bem largas e com calos, com dedos ágeis e juntas marcadas. Boggans normalmente tem sobrancelhas excepcionalmente cheias, que emolduram seus olhos e brilham descontroladamente. Sua pele é bronzada, e escurece e enrugam com a idade. Suas roupas normalmente são simples pelos padrões Kithain.

Estilo de Vida: Um forno quente, uma cozinha bem estocada, uma cama confortável — esses são essenciais na casa de um boggan. Enquanto alguns boggans são conhecidos por seu talento na cozinha ou na arrumação da casa, muitos deles encontram trabalho em profissões como construção e serviços de emergência. Onde quer que haja serviço honesto a ser feito, boggans se sentem em casa.

- **Childlings** são danosos e sempre correm com os pés no chão. Eles tendem a se

reunirem onde quer que trabalho esteja sendo feito. Eles podem nem sempre ser atentos enquanto ajudam, mas eles normalmente aprendem seus trabalhos a uma idade tenra. Uma vez o trabalho tenha sido feito, eles estão ansiosos para se meterem em confusão.

- **Wilders** não podem evitar procurar aventuras. Porque se esconder na saia de sua mão quando há um mundo para se ver lá fora? Apesar de seus modos viajantes, uma vez que eles encontrem um motley de Kithain aventureiros, eles se prendem a esse grupo, e poucas coisas podem os mandar embora. De todo o grupo, eles são os mais prováveis em se preocupar da quantidade de comida que eles compraram e da qualidade do tabaco para seus cachimbos.
- **Grumps** normalmente se assentam e residências permanentes. Normalmente é um lugar onde eles podem ajudar quantas fadas em um determinado domínio quanto possível. O nível de conforto desse local é a preocupação principal deles.

Afinidade: Ator

Heranças

- **Artesanato** — Boggans nunca fogem de trabalho duro. Na verdade, isso os une. Eles tem uma reputação de serem artesãos rápidos e superiores. Se não observado, eles podem fazer qualquer tarefa envolvendo trabalho físico simples em um terço do tempo normal.

Por sua afinidade com o trabalho, boggans nunca podem ter uma falha crítica em um teste de Artesanato.

- **Dinâmica Social** — Já que eles normalmente estão familiarizados com o funcionamento de uma morada, boggans tem sentidos aguçados para as relações entre as pessoas. Fofocas circulam mesmo nos maiores domínios. Seelie conseguem pistas sutis como quem são os possíveis amantes; Unseelie tendem a notar relações conspiracionais e rivalidades. Um teste bem sucedido de Percepção + Empatia (ou Lábria) permite um boggan decifrar a dinâmica social de um grupo. A dificuldade pode variar de 5 (para um grupo de viajantes pequeno) até 10 (para um bando de nobres brilhando com intriga).

Essa Herança funciona normalmente até mesmo quando lidando com mortais e os não encantados em situações sociais.

Fragilidade

- **Chamado dos Necessitados** — Boggans não podem agüentar a visão de outra pessoa em necessidade. Quando confrontado com alguém em necessidade real, um boggan precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para evitar ajudar essa pessoa de alguma maneira.

Preste atenção as palavras de William Pé-verdadeiro enquanto ele prepara seu jantar.

Os Eshu — Observe os viajantes com atenção. Eles virão trocando contos por um forno quente e uma barriga cheia, mas eles algumas vezes saem com os bolsos cheios também.

Os Nockers — Eu admiro sua diligência, mas eles tendem a se preocuparem demais com seu trabalho. Eles deveriam aprender a aproveitar mais a vida.

Os Pooka — Irresponsáveis e tolos. Eles irão fazer o seu melhor para manter seus espíritos altos, mas raramente estão por perto quando trabalho verdadeiro é para ser feito.

Os Redcaps — Redcaps tem modos horrendos a mesa e atitudes ainda piores. Estou satisfeito por não ter que limpar a mesa depois deles.

Os Satyrs — Bem, eles com certeza são entusiásticos sobre perseguir sua... um, sabedoria. Não encha seus copos de vinho muito freqüentemente, ou eles serão problema, marque minhas palavras.

Os Sidhe — Os sidhe são muito freqüentemente mal entendidos. É admirável que eles carreguem os ideais de um outro mundo. É muito triste que esse é tão severo com eles.

Os Sluagh — Eles sempre sabem mais do que dizem. Preste atenção no que eles dizem. Mostre um pouco de generosidade, e eles irão recompensar você com algumas novidades.

Os Trolls — Eles valorizam honra e dever. Para mim, isso os faz mais nobres do que os sidhe.

Citação: *Porque, o que aconteceu com você, meu amigo? Aqui, sente-se perto do fogo*

*enquanto eu pego algo quente para você beber.
Por favor, conte-me tudo sobre isso...*

Eshu

(EE-shoo)

Os eshu personificam o espírito da aventura. Originalmente descendentes dos sonhos das tribos antigas da África, Índia e sua terra natal Chaldea, os eshu podem agora serem encontrados em qualquer parte do mundo. Quando eles deixaram sua terra natal, os eshu se aventuraram no mundo e viajaram para onde quer que seus sonhos os levassem. Consumidos pelo desejo de viajar, eles valorizam características que asseguram a sobrevivência na estrada, como charme, raciocínio rápido e engenhosidade. Depois de milênios de tais viagens, eles aprenderam a se adaptar e adotarem as culturas que encontraram. Isso fez seus talentos para canções e histórias realmente incríveis.

A reputação dos eshu precedem eles. Aprendendo a viver por seu raciocínio, um viajante sábio sempre olha de um ângulo. Se isso significa fazer um bom esquema, então que assim seja. Para os eshu, isso funciona para os dois lados. Se alguém consegue ganhar de um eshu em um esquema, ele certamente merece respeito. Tais trapaceiros são grandemente recompensados por seus feitos; afinal, de que outra maneira os eshu aprenderiam novos esquemas?

A vaidade e curiosidade de um eshu pode coloca-lo em todos os tipos de problemas. Por essa razão, os eshu demoram a confiar e tendem a manter seu próprio ponto de vista. Suas cerimônias sagradas são mantidas longe de outros Kithain, e apenas alguns companheiros de viagens são convidados a comparecer. Um convite para um festival eshu é uma honra difícil de se conseguir.

Contadores de histórias, bardos, comerciantes e artistas consumados, o povo sem descanso usa a sabedoria de milhares de jornadas para guiar suas Artes. Atuação os enquadra melhor, pois os eshu consideram o espírito do momento como sendo tudo. Qualquer um que de a um eshu novos contos, boas canções ou danças ou uma bebida forte é tratado como um companheiro querido... até que o espírito do momento passe. Inspirados por essa alegria, eles se continuam e procuram aventuras ainda maiores. Outros Kithain podem acha-los volúveis, mas quem liga? Alguém que não pode seguir os caminhos é melhor deixado para trás.

Os eshu seguem esses caminhos com orgulho, e impressionar os outros é importante para os seus. Mera sobrevivência não é o suficiente —

um eshu tem que ter classe. Dignidade é tudo para eles, mesmo que isso envolva uma definição deturpada de “auto-suficiência.” Um eshu ficará sem comida ou abrigo se aceitar isso significar desistir de seu orgulho.

Sempre que possível, esses Kithain se vestem com roupas e jóias esplêndidas, que os outros consideram exóticas ou espalhafatosas. Para se infiltrarem, eles provam as artes e modas locais e rapidamente aprendem a imita-las. Uma vez que eles sintam que aprenderam o suficiente, eles levam o conhecimento com eles. Seja rico ou pobre, cada eshu carrega consigo a sabedoria recolhida de todas as suas viagens. Não importa quem os outros chamam de duques ou reis, os eshu se consideram príncipes da estrada.

Aparência: Apesar de eshu de todas as raças existirem, a maioria tem compleição negra, cabelos negros e olhos negros ou azuis escuros. Eles tendem a ser altos e musculosos, com braços longos e traços finos. Qualquer que seja o estilo que usem, os eshu são sempre charmosos, apesar de tenderem a favorecer cachecóis e seda com um sabor do Meio Oeste ou Africano. É dito que a passagem do próprio tempo pode ser visto olhando nos olhos de um eshu.

Estilo de Vida: Os eshu sempre estão em movimento. Sua vontade de viajar os leva a qualquer lugar e a todo lugar. Repórteres, apostadores, diletantes — qualquer emprego que permita viagens os serve perfeitamente.

- **Childlings** são melhores seguidores que líderes. Sempre atentos e polidos, eles são cheios de perguntas e observações. Eles são primariamente solitários, apesar, e nunca irão seguir o mesmo adulto por muito tempo. Muitos preferem a vida de fugitivos.
- **Wilders** acreditam que a maior aventura ainda está por vir. Um jovem Heron pode se vestir de qualquer modo desde uma divindade atual africana até um viajante rico. Qualquer lenda de um grande herói é um desafio a ele par exceder.
- **Grumps** tendem a preferirem alguns poucos locais para os quais eles retornam sempre. Eles aprendem a ficar em cada lugar por mais tempo e trocar histórias de

feitos que eles já fizeram; seus círculos bardos são legendários.

Escute as histórias de Hazim Rashad, um mensageiro do Reino das Maças.

Os Boggans — Eu nunca entendi plebeus que estão contentes em viver em um lugar e servir apenas um domínio. Sua hospitalidade, todavia, é maravilhosa.

Os Nockers — Artesãos cínicos que não tem opção a não ser serem pegos no mundo de suas criações. Uma pena. O mundo real é muito mais fascinante.

Os Pooka — Um pooka normalmente faz um incrível companheiro de viagens, mesmo que ele tenha um modo estranho de lhe mostrar respeito.

Os Redcaps — Horrendos, imprudentes e perigosos. Fique fora de seu caminho, e tome cuidado com seus modos nocivos.

Os Satyrs — Sempre prontos para um conto apimentado de romance ou uma festa selvagem. Tome cuidado com o que eles carregam em suas garrafas de vinho.

Os Sidhe — Os sonhos deles são feitos de vidro. Se eles estudassem esse um pouco mais de perto, talvez eles não vivessem em tamanha dor.

Os Sluagh — Segredos sussurrados fazem histórias interessantes, e eles são audiências muito boas. Vale a pena o esforço de tirar um ou dois contos deles.

Os Trolls — Uma vez que você consiga o respeito de um troll, você pode confiar a ele sua própria vida.

Afinidade: Cena

Herança

- **Atalhos Espirituais** — Os eshu tem um senso de direção incrível e uma

pontualidade estranha; eles sempre aparentam chegar a seus destinos nos momentos mais oportunos. O caminho que um eshu segue é sempre a rota mais interessante possível, cheia de perigos e desafios. Seelie triunfam honradamente contra as adversidades; Unseelie deixam tristeza e má sorte por onde passam. Em ambos os casos, as histórias sempre valem o perigo! Não importa o que ele encontra no caminho, um eshu sempre irá encontrar seu caminho para seu destino... eventualmente.

- **Arte dos Contos** — Sempre que um eshu encontra uma verdadeira aventura, ele se torna mais sábio e seu repertório de histórias cresce. Personagens eshu ganham um ponto de experiência adicional em qualquer seção em que eles aprendem uma história fantástica nova ou fazem um feito incrível. (enganando um dragão quimérico ou vencendo um nobre importante são dois exemplos de tais feitos.)

Os eshu nunca podem ter uma falha crítica em testes envolvendo Performance ou Empatia.

Fragilidades

- **Precipitação** — Confiança e curiosidade são características de nascença. Os eshu não podem resistir a um desafio, aposta ou cruzada se há uma maneira de sair vivo. Eles não são estúpidos — eles não tomam missões suicidas — mas eles acreditam que sua sorte pode leva-los através de qualquer problema.

Citação: *Isso parece uma grande aventura, mas eu tenho um conto para vencer esse! Me passe um pouco desse vinho doce que eu irei lhe contar...*

Nockers

(NOCK-ers)

Os nockers são mestres artesãos. Sua habilidade e criatividade são legendárias; como também é seu cinismo e amargura. Tipicamente, eles são extremamente críticos a seus governantes e eminentemente sarcásticos as pessoas a sua volta. A maioria dos nockers não gostam de ter que lidar com coisas “imperfeitas,” incluindo pessoas. A maioria prefere se cercar de tesouros de maravilha mecânica e engenhosidade, ao invés. Coisas são muito mais confiáveis que pessoas e são muito mais fáceis de concertar. Nockers também são conhecidos por seu grande talento em criar invenções quiméricas.

Os padrões de perfeição de um nocker são impossivelmente altos. Esses Kithain receberam seu nome pelo seu habito de constantemente baterem nas coisas para inspecionar sua qualidade. Infelizmente, eles tratam os outros da mesma maneira. Eles constantemente “batem” nos outros com insultos, testando suas reações e tentando achar suas faltas. Enquanto esse é um ótimo meio de testar máquinas, não funciona tão bem com pessoas. Quando os nockers estão envolvidos, eles elevaram o ridículo a uma forma de arte. Isso dificilmente aumenta sua popularidade.

Nockers também são ferozmente individualistas. Uma vez que um tenha selecionado seus gostos em arte e artesanato, ele imediatamente condena o de todos os outros. Quando trabalham, eles desenvolvem um estilo de artesanato que define o trabalho como sendo deles. A tentativa de qualquer outro é segundo melhor. Novamente, as criações de um nocker são a expansão de sua identidade: se seu trabalho não é bom, então ele não é bom.

Nockers tem outras fraquezas, mas eles nunca irão admiti-las. Eles normalmente desejam uma fuga de suas vidas falhas: música, tesouros e até mesmo cortejo os atraí. Ambições negadas agitam as paixões que eles enterram em seu trabalho. Pobres nockers românticos. Suas fachadas cínicas, os românticos dizem, esconde o fato que eles nunca poderão conseguir o que eles realmente desejam. Na verdade, se eles conseguissem seus desejos, eles deixariam de ser tão atrativos. Em qualquer tentativa de romance, um nocker irá desgastar as pequenas falhas do relacionamento até que a mágica tenha se ido. Continuação é a única certeza em um mundo tão imperfeito. O sonho é tudo; a realidade é um desapontamento.

Perseguindo suas naturezas obsessivas e apaixonadas, nockers se perdem em criação. Suas maiores criações estão no mundo quimérico. É pouco surpreendente que eles são excepcionais em criar coisas que nunca serão. Suas vidas mundanas nunca podem espelhar a visão de sua arte, mas não por falta de tentativas. Qualquer que seja seus métodos escolhidos, eles tentam fazer seus sonhos reais.

Aparência: Apesar de longe do estereótipo deformado das lendas, os nockers não são menos grotescos de sua própria forma. Eles tendem a ter pele fina e avermelhada, orelhas pontudas e dedos longos. Seus rostos parecem mascaradas de maquiagem pesada: compleições pálidas com narizes e bochechas vermelhos. Seu cabelo branco e transparente emoldura suas sobrancelhas proeminentes que cobrem seu olhos de rato perolados. O sorriso raramente visto de um nocker revela fileiras de dentes pontiagudos. Suas roupas para a corte normalmente são limpas, em segundo apenas para os sidhe em elegância e complexidade. Cachos, espirais e redemoinhos são os padrões favoritos de um nocker.

Estilo de Vida: Nockers se dão melhor com máquinas do que com pessoas, e vão para o lugar onde mais trabalho pode ser feito. Programação, engenharia, e trabalho mecânico são ocupações ideais.

- **Childlings** carregam um pouco de perversidade. Eles vão fazer máquinas para destruição. A maioria prefere desmontar as coisas do que concerta-las. De que outra forma você irá descobrir como algo funciona?
- **Wilders** recebem sua inspiração do mundo moderno — caros e computadores. Todas as máquinas que eles experimentam parecem de segunda classe; sempre há espaço para algumas “modificações.” Unseelie resolvem isso com mais tecnologia; Seelie transformam coisas modernas em componentes clássicos. Independente da Corte, wilders são eminentemente críticos sobre os projetos de outras pessoas.
- **Grumps** lentamente perdem sua vantagem e se vingam em todos que estão a sua volta. Eles se ficam em posições de autoridade da qual eles podem

enlouquecer jovens Kithain com suas críticas e interferências contínuas.

Afinidade: Objeto

Heranças

- **Forjar Quimera** — Nockers podem criar quimeras simples, não vivas. Se um artesão tem o conhecimento de trabalho básico de como o aparelho opera, ele pode imaginar como construir uma versão melhor. Em geral, sua criação não pode envolver eletricidade, magnetismo ou reações químicas. Apesar do Narradores devem se sentir livres em permitir personagens nockers de quebrar essa regra para aparelhos extremamente criativos.

Para criar quimeras, o nocker precisa da matéria prima quimérica e uma forja ou um laboratório de algum tipo. O processo criativo é representado por testes estendidos de Inteligência + Artesanato. A dificuldade e o número de sucessos depende do tamanho e complexidade do projeto. Com cinco sucessos a uma dificuldade de 5 um nocker pode criar itens simples (portas, bonés de basebal); 10 ou mais sucessos com uma dificuldade de 9 podem resultar em itens grandes ou altamente complexos (motores, atiradores de facas semi-automáticos, e assim por diante).

Nockers tem que ter algum grau de privacidade enquanto constroem quimeras. Enquanto é possível para Kithain estarem presentes, um nocker não pode trabalhar com materiais quiméricos na frente de mortais.

- **Concerta Tudo** — Nockers são mestres das máquinas, e todos sabem disso. Algumas poucas palavras duras ou ameaças bem feias podem intimidar uma máquina com mal funcionamento a funcionar direito. Um nocker pode concertar quase qualquer aparelho mecânico fazendo um teste bem sucedido de Inteligência + Artesanato ou Intimidação. A dificuldade pode variar de 5 (para problemas simples e familiares) até 10 (uma máquina complexa que está realmente se comportando mal). Isso leva tempo e muita hostilidade, mas nockers normalmente tem os dois em grande quantidades. Mais do que um motor já foi amedrontado simplesmente por um nocker rosar para ele.

Em adição, artesãos Seelie e Unseelie podem escolher especialidades diferentes durante a criação do personagem. Seelie podem escolher um

aparelho anacrônico (rodas d'água, engrenagens a vapor, sistemas de tração) e ter -1 a dificuldade para consertar, manipular ou controlar esse aparelho. Unseelie ganham o mesmo bônus com um tipo de aparelho de alta tecnologia ou moderno.

Essa herança funciona normalmente quando em presença de mortais.

Fragilidades

- **Falhas** — Nockers são cínicos porque são perfeccionistas. Eles sempre podem ver como as coisas podem funcionar melhor, mas eles nunca podem alcançar seu ideal. Alguns dizem que essa é a maldição do Primeiro Artesão; outros dizem que é um débito Karmico para seu problema de atitude. Independente, tudo que um nocker criar irá ter uma falha trivial (porém irreparável). Isso serve como uma frustração constante para o artesão que o fez. Mesmo se um nocker conseguir cinco ou mais sucessos num teste de criação (um sucesso completo), ainda haverá uma falha irritante.

Seja paciente com Drago McHenry. Ele parece estar tendo um pequeno problema com o chevrolet 57 do duque.

Os Boggans — Hah! Eles acham que são tão bons no que fazem. Povo sujo e rústico. Se você quer algo feito direito, faça você mesmo.

Os Eshu — Eles irão falar até suas orelhas caírem sobre lugares que você nunca verá. #@&*#s traiçoeiros!

Os Pooka — Frívolos! Gastando seu tempo com brincadeiras sem sentido. Onde isso irá os levar?

Os Redcaps — Eu acho que posso ficar com eles... até eles ficarem bravos.

Os Satyrs — Eles acham que uma vida glamourosa é dormir por ai e beber vinho. Eles merecem o que conseguem: problemas!

Os Sidhe — Eles sempre pareceram um pouco distantes para mim, mas eu não vou dar uma comissão gorda para eles!

Os Sluagh — Bando de aberrações. A maioria deles precisa pegar um bronzado. Mais uma vez, a maioria deles precisa de uma vida. Em que é para se confiar?

Os Trolls — Eles não são tão espertos quanto acham que são. Se você quer se associar

com trolls, tenha certeza que ele está em seu lado bom.

Citação: *Yeah, isso é o que você acha! O que você sabe sobre #&@\$*? Eu não aceito conselhos de alguém que fede tanto quanto você! Agora ou você para de feder o lugar, ou tome um banho na minha máquina lava-esfrega!*

Pooka (POO-kuh)

Os pooka estão entre os Kithain mais charmosos e adequados. Todavia, eles também são tratantes e imprestáveis conhecidos por seus modos enganosos, desonestos, excêntricos e danosos. Se os eshu são precipitados, os pookas são dementes. Sua vida é um incessar de brincadeiras, mentiras e façanhas selvagens. Eles amam brincar e odeiam trabalhar. O conhecimento das fadas diz que os pooka são descendentes de sonhos inocentes de muito tempo atrás, quando os mortais observavam os animais brincarem e desejavam que pudessem ser tão livres assim.

Tudo é maior do que a realidade para um pooka. Eles acham difícil levar a vida mundana a sério, e eles farão qualquer coisa para desencorajar a tristeza que ela traz. Se eles carregam um pedaço dessa tristeza bem dentro de seus corações, você nunca adivinhará. A vida de um pooka é uma mancha de caos alegre. Eles perseguem alegria com um esforço quase desesperado. Nenhuma piada é baixa o suficiente se consegue uma risada.

Verdade é anátema para um pooka. Qualquer coisa que ele diga será temperado com mentiras para transformar em algo mais interessante. Após espalhar tolices e informações falsas, ele irá se retirar para um lugar seguro de onde ele possa observar toda a diversão. Se o alvo de suas brincadeiras ficar furioso, o pooka ficará confuso. Talvez o alvo de sua atenção precise de um pouco de ajuda com seu senso de humor. Talvez leve um pouco de trabalho a mais para “alegra-lo.” Ou talvez ele está sendo afligido por uma maldição mortal: ele é mundano. Mundanidade é perturbadora para os pooka, e eles tem um medo avassalador de se tornarem banais. Sua excentricidade é a escapatória mais fácil.

O mundo mortal é um mistério para eles — eles são criaturas exóticas que dividem uma afinidade primal com os animais que eles lembram. Eles são excelentes metamorfos, e até mesmo suas aparências mortais carregam alguns sinais de seus alter-egos bestiais. Na verdade, um pooka pode tomar a forma de seu animal escolhido. Isso aumenta suas oportunidades para brincadeiras.

A afinidade animal de um changeling normalmente irá prende-la em um ambiente. Pooka que moram na cidade normalmente tomam forma de cachorros, gatos ou até mesmo ratos, enquanto pooka do campo podem imitar cavalos, lobos ou lebres selvagens. A maioria é mamífero, mas alguns pooka aves e reptéis existem. Os eshu contam histórias de pookas leões e cangurus, mas poucos acreditam neles. Muitos acreditam, todavia, que histórias de animais que faziam charadas pelo mundo sem dúvida foram inspiradas por essas fadas.

Apesar de todas suas brincadeiras, os pooka tem um sentido muito forte de nobreza. Pooka Seelie são amigos leais e corajosos em batalha. Se uma de suas brincadeiras causar dor real, eles estão realmente sentidos. Pookas Unseelie podem ser viciosos e ferozes, mas a maioria faz o seu melhor para se encaixarem com seus irmão Seelie. Na verdade, sua trilha de brincadeiras resultam neles fingindo serem Seelie! Tropas, rebanhos e paradas de pooka viajam por aí, atuando em peças e carnavais para fadas e mortais. Para onde eles forem, eles trazem risadas, engano e confusão. Bem vindo ao maior espetáculo da terra.

Aparência: Qualquer forma que eles escolham, pooka normalmente são normalmente bonitos. Apesar de suas aparências serem variadas (dependendo da natureza das suas afinidades animais) eles normalmente são peludos, com características animais e até mesmo orelhas animais.

Estilo de Vida: Seja vivendo como atores, palhaços, mágicos, bobos da corte ou comediantes, os pooka conseguem de algum modo uma forma de vida fazendo o que eles amam. Talvez esse seja a maior brincadeira de todas. Seelie são atraídos ao redor de mortais que precisam de alguma alegria; Unseelie agem como confidentes para aqueles que podem assegurar sua sobrevivência. Na cidade, alguém pode esperar vê-los ao redor de universidades, os parques da cidade. No campo, tenha certeza que você é amável aos animais que encontra.

- **Childlings** são pequenos anjos, especialmente quando eles acham que vão ser pegos. Seelie childlings são como animais bebês brincalhões, sempre causando problemas e tentando evitar punição. Unseelie childlings pequenas bestas destrutivas, mas logo aprendem a fina arte de ter certeza que a culpa caia sobre os Seelie.
- **Wilders** tem um senso de humor notoriamente bruto. Quando suas brincadeiras estão indo realmente bem, ele até terá um brilho luminescente em seus olhos. Tenha cuidado quando um pooka wilder começa a afiar suas garras.
- **Grumps** são graciosos. A maioria fica com empregos em que bobos podem fazer uma vida fácil. Enquanto seu senso de humor nunca some, ele se torna mais sutil. Pookas barbas cinzentas tendem a preferir brincadeiras elaboradas que podem levar semanas para orquestrar corretamente.
Afinidade: Natureza

Heranças

- **Metamorfose** — Cada pooka tem uma afinidade com um animal de sua escolha. Quando completamente sozinho, ele pode se metamorfosear nesse animal (ou de volta dele) em um turno. Se metamorfosear custa um ponto de Glamour mas voltar não custa nada. Os pooka tem todas as habilidades naturais do animal (garras, pulo, velocidade, etc.), apesar de ser apenas possível tomar a forma de animais mundanos. Até mesmo as formas grandes e amedrontadoras tendem a ser mais brincalhonas do que mortíferas, mesmo quando uma luta começa.
Changelings não podem pressentir a forma animal de um pooka em sua aparência mortal. Eles realmente não precisam ver a forma animal para descobrirem, apesar: um pooka normalmente divide algumas das qualidades mais charmosas do animal. Um pooka gato, por exemplo, pode lambe seus dedos após uma refeição, ou ronronar quando acariciado. Em sua aparência fada, ele pode ter pequenas orelhas e um longo rabo.
- **Confidente** — O charme inato de um pooka quebra as barreiras até das pessoas mais frias. Adicionando a curiosidade das fadas a isso o faz um confidente incrível. Uma vez durante uma conversa, um pooka

pode fazer um teste de Percepção + Empatia (ou Lábria) para fazer um changeling ou mortal cuspir suas entranhas; a dificuldade e a Força de Vontade da “vítima.” Cada sucesso permite uma resposta sincera a uma pergunta pessoal. Isso não é um efeito instantâneo, apesar disso. Leva tempo, esforço e representação para forçar alguma informação a sair.

Essa Herança funciona normalmente a qualquer momento, mesmo com mortais.

Um pooka não pode ter uma falha crítica em um teste de Empatia ou Lábria.

Fragilidades

- **Mentiras** — As pessoas podem confiar em um pooka, mas ninguém em sua sã consciência iria acreditar em um. Eles são famosos por suas mentiras elaboradas. Não importa o quão importante um assunto pode ser, um pooka precisa sempre misturar uma mentira. É sua natureza. Um pooka pode fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para contar toda a verdade.

Pookas diferentes tem estilos de mentir diferentes. Alguns pookas Seelie sempre dizem o oposto do que eles querem dizer, enquanto muitos Unseelie propositalmente contam a verdade uma vez ou outra para deixar os ouvintes sem guarda. Unseelie pooka algumas vezes disfarçam suas mentiras muito cuidadosamente — se um Unseelie for bem sucedido em seu teste de Força de Vontade no começo da cena, ele pode misturar mentiras e verdades livremente. Isso pode fazê-lo ainda mais perigoso...

Observe a sabedoria de Runcible Shaw, Crônico de Eventos Peculiares.

Os Boggans — Nunca por perto quando se precisa deles, e quando estão, são tão avarentos! O último que eu encontrei me deu apenas três sobremesas.

Os Eshu — Fique perto desses caras se você quer uma vida calma. Eu não posso imaginar uma maneira mais segura de viajar através do país.

Os Nockers — Os nockers tem uma *joie de vivre* maravilhosa. Ouvi-los falar de sua grande exaltação sobre tudo é um deleite. Conte-nos o que eles falaram sobre os artesãos boggan para nós novamente!

Os Redcaps — Um... aqui. Acenda o pavio disso e dê para aquele redcap ali. Ele ficará muito agradecido. Eu estarei aqui esperando atrás desse troll.

Os Satyrs — Suas ocasiões festivas sem dúvida precisam de alguns pooka para alegrar. Segure o ponche, e veja a diversão começar!

Os Sidhe — Tão reais. Tão elegantes. Deve ser maravilhoso estar no centro de tanta intriga e política.

Os Sluagh — Falantes e alegres.

Os Trolls — Se você alguma vez tiver mais problemas do que pode concertar, fique atrás de um desses.

Citação: *Claro, foi ai que eu percebi que tinha que salva-los. É incrível o que super cola pode fazer na bainha de uma espada...*

Redcaps (RED-kaps)

Redcaps são o material de pesadelos. Esses Kithain monstruosos são temidos pelos seus modos vulgares e nojentos, e eles se maravilham com o terror dos outros. É dito que pesadelos lhes deram forma, e muitos Kithain acreditam nisso. Hordas de redcaps se deliciam em atormentar, insultar ou apenas abusar de mortais e fadas.

Originalmente nomeados pelos seus chapéus manchados de sangue, redcaps sempre foram servos devotados da Corte Unseelie. Nesses dias, chapéus manchados estão fora de moda — há coisas melhores para se fazer com sangue. Nos tempos modernos, eles tomam qualquer oportunidade de pintar a cidade de vermelho... com uma substância ou outra. A visão de uma mecha vermelha de cabelo ou uma camiseta manchada de sangue por baixo de uma jaqueta de couro é o suficiente para perturbar a fada mais firme.

Independente de suas outras afiliações, redcaps normalmente se unem a gangues mortais dominadas pelos seus. Enquanto os mortais podem conhecer essa gangue por outro nome, a companhia é conhecida pelos changelings como *corby*. Com o anoitecer o corby de redcaps saqueia o interior. Um corby é uma show de aberrações viajante, perturbando e enervando os mortais calmos e sedados que encontra. Espalhar destruição é seu maior ideal.

Diferente dos trolls, redcaps não intimidam as pessoas com força bruta. Atitude é tudo que precisam. Uma má atitude é a essência de um redcap, e o semblante brutal de seu fae mien reflete isso. Temperamentos violentos e maneiras cruéis mostra seu pior lado, apesar de que alguns deles poderem apoiar sua atitude com esperteza. Redcaps se rebelam contra qualquer figura de autoridade que não pode lisonjea-los ou esmagar seus crânios. Eles se vêem como oprimidos sempre, que rudemente justifica sua luta, dura retribuição contra o mundo mortal. E vidas violentas como

assassinos. Se há uma qualidade que boa no coração negro desses bastardos, poucos Seelie perceberam. Pena para os Seelie.

Unseelie firmes admiram a determinação dos redcaps. Leis tradicionais e musicas contam sobre heróis redcaps matando dragões e outras bestas que ameaçaram as fadas. Não surpreendentemente, trovadores redcaps tem suas versões intensas dessas mesmas lendas. Redcaps ferozes são admirados como guarda-costas por Kithain que podem adquirir seu respeito, apesar de que tais mestres são aconselhados a deixarem curandeiros ao alcance. Os apetites dos redcaps rivalizam sua ferocidade. Renomados pela sua coragem em comer, redcaps normalmente entram em concursos de devorar que fariam um tubarão vomitar. Algumas vezes isso até envolve comida. Alguns Kithain se referem a eles como “bulldogues” ou “pit bulls,” e atestam que a força de vontade de um redcap é tão forte como sua mordida. Aqueles que foram mordidos por um redcap estremecem perante a lembrança. Em dias já a muito passados, essas fadas arrancavam pedaços do corpo de suas vítimas como troféus e usavam ossos humanos como testemunhas de sua ferocidade. As vítimas de tal prática raramente sobreviviam.

Seelie redcaps são raros, mas eles existem. Eles estão em perigo, em grande parte porque os redcaps Unseelie menosprezam eles e os caçam. Os cansativos discursos idealistas sobre cavalaria de um redcap Seelie normalmente os enchem com raiva. Heróicos e imperturbáveis, redcaps Seelie vivem pela excitação da batalha e para lutar contra impossibilidades. Essa é a razão primária pela qual eles são mortos por grupos ambulantes de Unseelie. Os sortudos são apenas mutilados antes de descender em um Legado Unseelie de ódio e amargura.

Cada corby de redcaps tem seu próprio idioma, e no mundo mortal, cada gangue tem um

nome diferente. Alguns preferem anacronismo, vivendo como bandidos nas estradas e atalhos. A maioria prefere uma vida mais moderna, perambulando pelas ruas em grupos. Independente de suas preferências, redcaps se asseguram para que todos saibam da violência que eles tem a seu comando.

Aparência: Redcaps tendem a ter constituição forte, com pele acinzentada e pernas finas. Até mesmo redcaps Seelie tem olhos horríveis e injetados de sangue, narizes esqueléticos e faces franzidas. O pior de tudo são suas bocas desproporcionais, cheias com dentes amarelados, tortos e planos usados para sorrir malignamente e para rasgar.

Estilo de Vida: Quanto mais violenta a vizinhança, mais confortável um corby de redcaps irá se sentir. O pensamento de viver fora de uma cidade pode ser desanimador para alguns. Cuidar de uma gangue é um trabalho respeitável; se juntar a uma gangue algumas vezes é questão de sobrevivência. Aqueles que conseguem encontrar tempo fora de suas corbies podem trabalhar como boxeadores, assaltantes ou artistas de rua.

- **Childlings** são fortes, e a tirania do playground é sua lei. Seus passa tempos são mais sádicos do que mortais. A dor dos outros os enche de alegria.
- **Wilders** são ainda piores. Como gangsters, vândalos e malcontentes, eles vivem para arruinar as vidas dos outros, mesmo das maneiras mais simples. Piercings e tatuagens pelo corpo são formas competitivas de arte entre eles, e eles preferem se enfeitar com agulhas, correntes, pregos e parafusos. O primeiro piercing de um redcap é um ritual de passagem, não importando se isso envolve seu consentimento ou não.
- **Grumps** ganharam a admiração da Corte Unseelie, e eles exigem respeito através de violência, arrogância e ameaças. Alguns membros de gangues cometem o erro de desafiar esses velhos bastardos, mas poucos sobrevivem. Sua coragem em batalha é realmente espantosa e totalmente inumana.

Afinidade: Natureza

Heranças

- **Apetite Negro** — Redcaps podem literalmente comer qualquer coisa eles podem mastigar através de carros e comer seu caminho através de paredes. Seus

dentes de buldogue são brutalmente planos e duros como aço; seu sistema digestivo permanece (felizmente) um mistério. A maioria prefere carne humana ou animal, mas quando a fome bate, qualquer coisa serve. Nós realmente queremos dizer *qualquer coisa*.

Se um redcap pode colocar sua boca ao redor de algo ele pode come-lo. Objetos grandes podem ser mastigados em partes menores. Digerir algo particularmente ruim ou difícil (como maneira, metal, livros e lixo tóxico) requer o gasto de um ponto de Glamour. Mantenha todos os braços e mãos longe de redcaps todo o tempo.

Toda vez que um redcap tentar usar essa Herança em combate, ele precisa gastar um ponto de Glamour, como se ele fosse tentar comer algo normalmente não digerível. O dano básico para a mordida de um redcap é Força + 2 (dificuldade 5). Adicionalmente, o redcap pode tentar arrancar o membro de um oponente. Arrancar um membro com essa habilidade requer cinco sucessos em um teste de Destreza + Briga (dificuldade 8), ou três sucessos se a vítima foi imobilizada primeiro. Esse ataque inflige o mínimo de três de dano se bem sucedido, em adição a qualquer dano rolado.

- **Olhar Ameaçador** — Redcaps podem intimidar qualquer coisa, mesmo objetos imaginários ou quiméricos. A dificuldade de todos os testes de intimidação são reduzidas em um. Um teste bem sucedido faz com que quimeras obedeçam sem questionar; criaturas conscientes podem resistir com Força de Vontade (contra uma dificuldade igual a Força de Vontade do redcap).

Essa herança funciona normalmente todo o tempo, até mesmo na presença de mortais ou sobrenaturais não encantados.

Fragilidades

- **Má Atitude** — Ninguém gosta de um redcap, nem mesmo outros redcaps. Alguns domínios nobres tentam ostracizar ou matar redcaps como princípio geral. Como parte desse estigma, eles sofrem +2 ou mais na dificuldade para qualquer teste envolvendo uma situação social diferente de intimidação.

Não se mova. Danny Sandbags, um escudeiro de Sir Du Bois, irá lhe dar sua opinião.
--

Os Boggans — Se você precisar de roupas lavadas, vá até eles. Pena que eles fiquem chocados tão facilmente com manchas de sangue.

Os Eshu — Você é um tolo se jogar com um eshu. Eles tem grandes história sobre batalhas, apesar disso.

Os Nockers — Que saco esses caras são! Sacanas, sacanas, sacanas. Eu lhes darei algo para choramingar!

Os Pooka — Hummm... Oh, desculpe. Eu estava pensando sobre as armadilhas que eu coloquei.

Os Satyrs — Se você está procurando por uma cerveja forte ou uma garota, esses caras irão ajudar você.

Os Sidhe — Fique longe dos sidhe. Eles podem parecer fracos, mas ele o transformarão em sushi com suas espadas. E se eles enviarem o domínio atrás de você — será ruim estar em sua pele.

Os Sluagh — E eles dizem que *eu* sou doente? Você já viu onde os sluagh vivem?

Os Trolls —Duros em uma luta. Idiotas, mas duros. Sua melhor chance é estar em maior número que eles.

Citação: *Você está tentando começar algo comigo? Pode começar, punk! Heh, heh, heh! Eu vou pintar as paredes com o seu sangue!*

Satyrs

(SAY-ters)

Selvagens e apaixonados, satyrs satisfazem sua luxúria e desejos com abandono. Essas fadas insistem que sabedoria é encontrada em paixão. Se é verdade, os satyrs são de longe os Kithain mais sábios. Enquanto outros podem desaprovar seus modos terrenos, ele irão vir cedo ou tarde atrás de conchelo, um pouco de suporte ou de uma boa diversão.

Os satyrs são conhecidos por sua falta de restrição. Um bode irá dizer alegremente a um redcap onde enfiar seu machado e então galopar para longe gargalhando. Seu vigor também é lendário. Seja festejando, bebendo ou indo para a batalha, os satyrs tem vantagens físicas definidas sobre os seus. Apesar de não tão belos quanto os sidhe, eles nunca estão sem amantes. Eles afirmam que é por causa de suas mentes abertas e atitudes corajosas, mas muitos changelings acham que o Dom de Pan tem mais a ver com isso.

A vida para um satyr não é apenas luxúria e rosas. Muitos satyrs gostam de solidão e aprendizado. Amizades e exercícios intelectuais também os sustentam. Eles são bons confidentes e excelentes filósofos; na verdade, suas competições mentais podem se comparar as de bebida. Poesia, debate, filosofia, música — esses assuntos os fascinam. Uma vez que a contemplação se torne muito extrema, todavia, eles estão prontos para experimentar o outro lado da vida novamente. Vivendo suas vidas ao máximo, eles irão embarcar em outro divertimento carnal infame. Muito comumente, eles irão trazer seus companheiros intelectuais com eles em um esforço de aumentar seus horizontes.

Apesar de muito afáveis, os satyrs podem ser também muito unidos. Os bandos de seu kith, chamado *tragos*, são famílias. Amigos e amantes, colegas e inimigos podem ir e vir, mas tragos duram. Se um satyr morre ou cai vítima da Banalidade, seu trago faz uma vigília épica com canções sem fim e danças frenéticas. Separar um bode de seu trago é quase impossível. Apenas os crimes mais sujos levariam ao exílio.

Verdade para eles não é nada sem beleza, e eles tem uma boa visão para coisas preciosas. Todavia, eles não são materialistas; é mais fácil para eles colecionar pessoas para brincar até que estejam satisfeitos. Isso pode se tornar muito difícil se o companheiro se torna apegado. Bons como são

com as idéias, sentimentos são um mistério para os bodes.

As paixões dos satyrs normalmente correm desenfreadas porque eles não sabem como controla-las. Um satyr Seelie pode tentar entender um amante de flerte, mas nunca pode sondar a razão por sua dor. Um satyr Unseelie tem pena de seu amante, então a Saqueia em nome de sua paixão. Em ambos os caminhos, isso pode ser perigoso. Enquanto a Canção de Pan está tocando, caos flui livremente e o resultado pode ser fatal. Responder ao chamado da paixão, os satyrs seguem sua própria sabedoria.

Aparência: Satyrs são magros e peludos; ambos os sexos usam seus cabelos longos e raramente se barbeiam. Bodes não tem vergonha de seus modos, e apreciam a sensualidade em todas as suas formas. Eles tem pernas peludas, cascos e pequenos chifres em suas testas. As poucas roupas que usam são duráveis e fáceis de serem removidas.

Estilo de Vida: Música é uma paixão comum para os bodes, e fazer uma carreira por ela um ideal de vida. Pubs, bares e clubes noturnos atraem bandos de satyrs. Levando seu vigor ao limite, eles trabalham duro por todo o prazer que eles podem tirar da vida.

- **Childlings** são também conhecidos como “fauns.” Aprendendo as habilidades essenciais na vida — como cantar, música, correr e lutar — estão entre as maiores preocupações. Suas performances musicais são normalmente estranhas. Childlings tem quatro pequenos galos por chifres.
- **Wilders** são a própria essência do caos: devassos e selvagens. Coma, beba e seja feliz, pois amanhã você será velho. Cada par de galos cresce para formar dois chifres. O tamanho dos chifres de um macho são fonte de orgulho, como também a fonte de varias piadas. 13 centímetros é a média para a demonstração de virilidade de um macho; os chifres das fêmeas são um pouco menores.
- **Grumps** procuram conhecimento para escaparem da tristeza de sua juventude perdida. Apesar de apreciarem uma boa bebida e um debate espirituoso, eles sabem que seus melhores anos estão atrás deles. Quando a tristeza de um barba cinzenta se

torna muito grande, seu trago o leva para longe para um último arremesso épico. O grump morre ao nascer do sol dia seguinte. Os chifres de um barba cinzenta são incrivelmente grandes, e eles normalmente se curvam para trás em torno da cabeça como a de um carneiro.

Afinidade: Fada

Heranças

- **Dom de Pan** — A festança de Dioniso é alto ritual para essas fadas. Cantoria, música e dança podem ser usados para mover fadas e mortais para o máximo da paixão carnal. Qualquer um que falhe em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) é arrastado por desejos escondidos e as atividades noturnas.

Depois de uma hora ou duas, a Banalidade desses na área lentamente cai. Todos envolvidos, mortais ou não, tem sua Banalidade permanente diminuída em um por enquanto que o satyr continua a cantar. Tragos podem combinar seus esforços para diminuir ainda mais a Banalidade. Cada satyr aumentando o fogo pode diminuir a Banalidade por um, com um mínimo de 2. Esses efeitos duram apenas por enquanto que os satyrs continuam a entreter. Banalidade perdida retorna a proporção de um ponto por hora.

- **Coragem Física** — Todos os satyrs adicionam uma a seu Vigor, mesmo que isso aumente-o acima de 5. Esse bônus está em efeito todo o tempo. Quando eles chamam o Wyrd e tomam a forma fada, ou quando não em presença de mortais ou não encantados, suas pernas de bode podem carrega-los a velocidades incríveis. Cada turno, eles podem se mover 25 metros + três vezes sua Destreza.

Independente da forma, satyrs não podem nunca ter uma falha crítica em um teste de Esportes.

Fragilidades

- **Maldição da Paixão** — Paixão tem seus momentos desagradáveis também. Satyrs são propensos a mudanças de humor selvagens, especialmente quando estão bêbados. Com a menor das provocações, eles podem explodir em uma corrente de fúria ou um ataque de choro. Além do mais, nas raras ocasiões em que tentam resistir a tentação, as dificuldades para

todos os testes de Força de Vontade são aumentadas em dois.

Citação: *Oh, sim, toda a sabedoria é encontrada na paixão. Falando nisso, seus olhos são lindos a luz do fogo...*

Tome outro drinque enquanto Gregorious Galli fala com você sobre os Kithain.

Os Boggans — Eles trabalham duro, mas conforto é seu maior ideal. Eu suponho que essa é a vida que eles querem. Eu não acho que é uma.

Os Eshu — Yeah, suas histórias são ótimas, mas suas conversas são ainda melhores. Fale com um sobre suas viagens, e você aprenderá muito.

Os Nockers — Seu cinismo não dura para sempre, e se eles estiverem por detrás de uma tarefa, trabalharão até seus traseiros caírem.

Os Pooka — Tirando suas brincadeiras incomodas, eles podem ser úteis se você souber como lidar com eles.

Os Redcaps — Que vergonha. Eles acham que conhecem a paixão, mas eles só conhecem anarquia.

Os Sidhe — Eu nunca os entendi. Num minuto, eles são frágeis e delicados; no seguinte, eles são os maiores heróis. Que estranho.

Os Sluagh — Sua sabedoria é sombria e dolorosa. Uma pena que eles estejam tão envolvidos por sua tristeza para verem as verdades da vida.

Os Trolls — Você quer ver nobreza? Observe a devoção e a honra de um troll.

Sidhe

(SHEE)

Como nobreza exilada, os sidhe se lembram de um tempo em que eles governavam com orgulho em um sonho vivo. Conhecidos e temido como o Povo Bom, seus desejos encantaram e amedrontaram mortais por milênios. Agora esse conto terminou. Os portões para Arcádia se fecharam, a canção terminou, e seus reinos se tornam mais frios. Para os sidhe, a era das maravilhas morreu, e eles lamentam seu fim.

Esse lamento, todavia, não terminou suas vidas. Apesar deles temerem a morte como poucas fadas jamais temerão, eles estão enfrentando seu destino com porte real. Enquanto os outros os consideram frios e arrogantes, os sidhe se recusam a se deitar e morrer. Para eles, o sonho ainda está vivo, e eles se esforçam para acordar o mundo de seu sono. A própria presença de um sidhe inspira reverência sobrenatural. A visão de um sidhe em sua forma verdadeira captura os corações de mortais e a essência do Sonho.

Paixões fadas correm profundamente — amor e vingança nunca são esquecidas. Os ideais dos sidhe estão ainda mais ferozes, e os vale muito. Tal paixão tem um preço, apesar disso. Até mesmo os heróis Seelie prefeririam se destruir em um momento de glória do que desaparecer lentamente. Seus irmãos menos energéticos perdem a esperança e se tornam pouco preocupados com sigilo mesmos, deixando seus domínios cair em desespero tão facilmente como eles caem em melancolia. Outros se tornam tiranos Unseelie, governando através de crueldade e intriga. Apesar de exóticos em sua beleza e perdidos em seus ideais, alguns poucos viajam entre os plebeus. Não importa que caminho eles escolhem, sidhe estão distantes de serem humanos e sempre aparecem entre aqueles com quem se associam.

A bênção e a maldição de um sidhe é viver mais no mundo do Sonho do que a maioria das fadas iria gostar. Esse estado de sonho ambulante dá a maioria dos sidhe um olhar vítreo e um ar distraído. As canções dos bardos dizem que os sidhe mais velhos vivem no passado, presente e futuro ao mesmo tempo. Sidhe também são notórios por mudar de Corte sem aviso. Considerando seus caprichos, não é nenhuma surpresa que poucos changelings confiem neles.

Banalidade é uma maldição mortal, e os sidhe sofrem mais dela do que qualquer outro

Kithain. Morte é um medo ainda maior, porque não se acredita que os sidhe irão renascer como os outros changelings. Nesses tempos sombrios, a maioria nunca retorna da morte; e é especulado que os poucos que uns poucos são reincarnados como plebeus — para eles, um destino pior que a morte. Confrontados com esse destino medonho, eles ressentem os sidhe de Arcádia por exila-los de seu paraíso. Os mais sem esperança entre os sidhe presos na Terra procuram em vão por Arcádia ou se jogam em orgias de Glamour para se sustentarem. O pensamento de simplesmente desaparecer é demais para eles, e eles farão qualquer coisa para permanecerem vivos. Atormentados por seus sonhos, os belos sidhe são forasteiros em um mundo humano.

Aparência: Os sidhe lembram humanos de beleza inumana; seus corpos são perfeitos, suas faces agradáveis e seu cabelo de cores ricas. Eles são etéreos e carregam um que de tristeza até quando riem. Altos e esbeltos, eles são ferozes e reais, com orelhas pontudas, características angulares e olhar de comando. Seus olhos são de cores estranhas ainda que notáveis, como violeta ou prateado. Eles raramente usam algo diferente das roupas mais finas.

Estilo de Vida: Como os sidhe tem posições de estima nas cortes dos Kithain, eles tendem a ter posições de prestígio no mundo mortal também. Riqueza e privilégio são comuns para eles, e é esperado que eles vivam vidas com abundância. Aqueles que não podem normalmente se tornam ressentidos e caem em um estado mental bem Unseelie.

- **Childlings** sabem das bênçãos de sua herança desde bem cedo. Os melhores deles agem como perfeitos pequenos cavaleiros e damas, mas os piores deles são mimados e tem acessos de raiva quando as coisas não saem a seu modo.
- **Wilders** sabem que tem a oportunidade de ter todos os seus caprichos fora da corte. Apesar de muito vivos e arrogantes em ocasião, eles são observados atentamente quando a corte se inicia. Wilders Seelie são muito confiantes que sua nobreza irá prevalecer; wilders Unseelie são rebeldes e tem sede de poder.

- **Grumps** percebe completamente o peso de suas altas posições. Muitos carregam o peso de memórias de anos a muito passados. Eles se lembram de seus dias de glória e lamentam pelos erros que cometeram. Sua maior fuga para essa introspecção é a intriga da corte.
Afinidade: Os sidhe não passaram tempo o suficiente na Terra para adquirir uma Afinidade.

Sente-se enquanto Erioch Evenstar tem uma audiência com você.

Os Boggans — É muito útil ter plebeus honestos e gentis. Tenha cuidado com o que diz perto deles, entretanto.

Os Eshu — Eles podem ser orgulhosos e fanfarrões, mas você não deve nunca recusar seus histórias de longe.

Os Nockers — Suas habilidades são úteis, mesmo que seus modos sejam desagradáveis.

Os Pooka — Destino afastado! Porque eles trabalham tão duro para ridicularizar as mais nobres das fadas?

Os Redcaps — Desagradáveis, indignos de confiança e rudes. Eles são pouco mais do que assassinos comuns.

Os Satyrs — Eles são bons para um pequeno flerte, mas de outro modo, eles não são tão profundos do que se fazem parecer.

Os Sluagh — Com certeza é melhor ser o destinatário de sua informação que o alvo de sua curiosidade.

Os Trolls — Honestos, ferozes e devotados — essas são as qualidades de um forte soldado.

Heranças

- **Reverência e Beleza** — Sidhe ganham dois pontos extras em Aparência durante a criação do personagem, mesmo que isso aumente o atributo acima de 5. Eles não podem impedir de aparecer no meio de uma multidão.
A fúria de um sidhe encurralado é uma visão magnífica e amedrontadora. Quando um esta fervoroso, todos os seus testes Sociais (especialmente testes de Empatia e Intimidação) são feitos com -2 na dificuldade. Qualquer um que tente atacar um sidhe enfurecido precisa fazer um teste de Força de Vontade; a dificuldade varia de 6

(para o sidhe médio) até um 8 ou 9 (para um de posto consideravelmente alto).

Essas habilidades apenas afetam Kithain e os encantados, a menos que o sidhe chame pela Wyrd.

- **Porte Nobre** — Sejam heróis ou vilões, todos os sidhe são dignos. Qualquer cantrip que iria fazê-los diretamente parecer tolos falha imediatamente.
Sidhe não podem ter uma falha crítica em testes de Etiqueta.

Fragilidades

- **Maldição da Banalidade** — Os sidhe realmente não são desse mundo. A marca da Banalidade os afeta mais fortemente do que as outras fadas. Cada ponto temporário de Banalidade que um alto nascido ganha se torna dois pontos. Se um personagem sidhe tiver que fazer um teste com a dificuldade igual a sua Banalidade (ou um teste que é resistido com Banalidade), o trate como sendo um nível maior.

Citação: *Quem eu sou? Eu sou o centro da tempestade, eu sou o mestre da espada. Puxe sua espada, vagabundo, ou morra onde você está.*

Sluagh

(SLOO-ah)

Chamados de povo subterrâneo por muitos, os sluagh normalmente são párias até mesmo entra as fadas. Apesar dos rumores de catacumbas subterrâneas e lares em forma de labirintos persistirem, a maioria dos sluagh preferem mansões vitorianas desabando do que esgotos úmidos. Lugares sombrios e esquecidos os atraem. Aqueles que invadem seus santuários pessoais normalmente saem com pesadelos. Da mesma forma que eles dão valor a segredos e mistérios, os sluagh gostam de sua privacidade, e fazem o máximo para nutrir reputações que desencorajam visitantes.

Os historiadores dizem que esses Kithain já foram fadas russas que viviam abaixo das montanhas ou fornos humanos. Agora eles vivem longe da visão nas rachaduras do mundo, escondidos até que escolham se aventurar fora, algumas vezes na corte, algumas vezes para ambientes mortais. Seja vivendo em salas lugares apertados, os sluagh são perturbadoramente polidos e tem um grande amor por formalidade. Isso é ainda mais desanimador para os outros kiths; rumores boggans insinuam sobre rituais sluagh, sacrificio e carnificina selvagem abaixo da terra. O povo subterrâneo gostam dos efeitos que tem nos forasteiros, e se divertem com a reputação que adquiriram. Até mesmo redcaps temem seu toque frio.

Apesar de sua preferência por sossego, sluagh aventureiros visitam as cortes da superfície, cultivam amizades e fazem juramentos com forasteiros. Eles irão se desviar de seu caminho para ajudar ou proteger um forasteiro que lhes mostrou respeito e amizade. Esses atos bons são freqüentemente mal interpretados por outros changelings suspeitos, assim tais relações são normalmente curtas. Ainda, mesmo um sluagh que ache uma Facção que possa confiar precisa de um lugar secreto para onde pode se retirar.

O povo subterrâneo coleciona informação (segredos são melhores, entretanto), e trocam seu conhecimento com grupos interessados. Revelação é alegria; quanto mais perturbadora a revelação, maior a alegria. Enquanto Seelie usam seu conhecimento para fins mais nobres, Unseelie podem fazer uma vida desonesta através de chantagem. Segredos não são mais do que uma mercadoria para eles. Brinquedos quebrados,

fofocas estranhas e qualquer coisa ressonante com nostalgia se torna um excelente item para troca. Forasteiros estão iludidos com o valor que os sluagh dão a esses itens, mas novamente, perversidade é a marca sluagh.

Apesar de dizerem que todo sluagh segue o caminho Unseelie, eles raramente se escondem atrás de uma Corte, preferindo manter isso para eles mesmos. Entre os seus, esse kith é generoso e quase dolorosamente formais. Eles consideram um ao outro com profundo respeito, e se unem contra forasteiros se preciso. Envoltos em mistério, os sluagh guardam os segredos de seu kith bem guardados conforme eles cultivam sua imagem. Na escuridão eles prosperam.

Aparência: Os sluagh são pálidos e grotescos, ainda que estranhamente atrativos. Alguma deformidade insondável parece se apegar a eles como lepra. Eles não tem dentes e tem olhos pequenos, cansados e misteriosos. Eles carregam um vago cheiro de decomposição, um cheiro que se torna mais pungente com a idade. Os sluagh preferem roupas arcaicas, normalmente pretas e sempre intrincadas.

Estilo de Vida: Os sluagh mais civilizados freqüentam mansões empoeiradas, lojas antigas ou livrarias mofadas. Os mais decrépitos procuram o mundo subterrâneo, se arrastando em esgotos e lugares esquecidos por baixo da metrópole. Eles são tímidos, ainda que territoriais, exigindo aderência a regras extensivas de etiqueta e protocolo que outras fadas não entendem completamente. Eremitas e reclusos por natureza, eles não gostam de ser perturbados sem uma boa razão. Eles sempre mantêm lugares privados para onde eles podem se retirar, mesmo se estiverem em motleys.

- **Childlings** são órfãos de rua que tomam pouco cuidado com a aparência. Suas roupas estão rasgadas, seu cabelo está embaraçado, e eles criam grande simpatia por seus sofrimento. Eles se deliciam em tudo que repugnam crianças humanas, e tem uma grande afinidade por lugares escondidos.
- **Wilders** são os guardiões dos lugares não descobertos do mundo. Conforme eles envelhecem, sua pele se torna mais pálida e seu cabelo se torna negro como a noite.

Eles tem olhos negros e vazios e membros e pés alongados.

- **Grumps** envelhecem a uma velocidade alarmante. Sua pele fica flácida como se de algum modo fosse muito larga para eles, seu cabelo é logo marcado por cinza, e seus corpos ficam deformados, inclinados e tortos. Estranhamente, eles parecem gostar disso. Os slugh estimam decomposição em várias formas, e essa é apenas mais uma delas.

Afinidade: Objeto

Heranças

- **Torcer** — Deslocar partes do corpo é uma diversão popular para essas criaturas. Prende-los é quase impossível. Apesar de não poderem mudar sua forma ou massa, o povo subterrâneo pode se contorcer em formas inquietantes com facilidade não natural. Isso requer alguns minutos e um teste de Destreza + Esportes; a dificuldade varia de 6 (escapar de cordas) até 10 (passar por entre as barras de uma cela). A única substância que pode prende-los completamente é, claro, ferro frio.

Um slugh não pode usar essa Herança na presença de mortais ou dos não encantados.

- **Sentidos Açuçados** — A educação não usual dessas fadas açuçou seus sentidos. Diminua dois da qualquer teste de Percepção que um slugh faça (até um mínimo de 3). Eles podem ver através de mágica ilusória fazendo um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7).

Essa Herança sempre funciona normalmente.

É impossível para um slugh ter uma falha crítica em um teste de Furtividade ou Prontidão.

Fragilidades

- **Maldição do Silêncio** — Um slugh não pode falar mais alto do que um sussurro, não importa o quanto eles tentem serem ouvidos. Já que eles não gostam de situações sociais e se apegam a regras muito estranhas de etiqueta, adicione dois a dificuldade de todos os seus testes Sociais.

Enquanto um Slugh pode não parecer sussurrar para os ouvidos mortais, o indivíduo em questão normalmente tem uma voz bem mansa.

Citação: *Porque você veio aqui no meu sótão e perturbou meu descanso? Você está aqui para encontrar algo de muito tempo atrás? Tenha cuidado para não abrir algo que não possa fechar...*

Ouçã com atenção e você poderá aprender uma coisa ou duas de Elspeth Danvers, Colecionador de Antiguidades.

Os Boggans — Quão ambiciosos! Em rastejar e ouvir e fofocar!

Os Eshu — Suas histórias são seus segredos, coisas vivas e quentes, não o conhecimento frio que nós puxamos da cripta. Ouça com atenção quando eles falam.

Os Nockers — Quão singularmente inseguros eles são, eternamente procurando elogios. A esperança do melhor deles é aprender alguma nova profanidade.

Os Pooka — Bons para uma risada, mesmo se eles vivem em um mundo de mentiras.

Os Redcaps — Esses pit bulls conhecem apenas loucura, não medo. Eu conheço coisas que os deixariam tremendo.

Os Satyrs — Eles acreditam que conhecimento está escondido apenas em alegria e luxúria. Eles não conhecem a sabedoria do silêncio e tristeza.

Os Sidhe — Eles não estão sem sua vergonha, os mais fortes de todos. Se você soubesse o que eu sei sobre eles...

Os Trolls — Tão estóicos e bravos... o que se esconde em seus coração? Que dor vocês traz?

Trolls

(TROLS)

Dever, força e honra são as marcas de um troll. Guerreiros sem igual, eles mantêm a velha tradição de falar diretamente e verdades simples. Honra é um modo de vida para eles, e uma vez que eles tenham prometido seu suporte a alguém, eles se dedicam completamente. Muitos trolls esperam a mesma honestidade de todas as fadas, e normalmente ficam desapontados como resultado. Na verdade, muitas fadas consideram os trolls como sendo ingênuos por essa mesma razão, especialmente quando relacionado a confiança. A devoção de um troll não é facilmente concedida, apesar; eles também são vistos como pacientes, dignos e nobres.

Os trolls consideram a dedicação como sendo a medida de seu valor. Se um troll quebrar sua palavra ou trair uma confiança, ele enfraquece até se redimir de seu feito. Em adição, trolls não podem usar sua grande força sem uma causa justa. Tomar uma vantagem tão injusta sobre um adversário não seria certo, afinal de contas. Lendas contam que os trolls eram na verdade o primeiro kith nobre; quando os sidhe apareceram, uma grande guerra começou. Os trolls perderam, e como resultado, juraram lealdade aos sidhe. Desde então, servirem como guardiões tem sido seu destino.

Esse kith tem uma reputação impressionante largamente por causa dos seus irmãos Seelie. Trolls Seelie normalmente são chamados de “gigantes,” e suas aparências mortais são levemente nobres e bonitas. Valentia e estoicismo definem seu caráter. Sempre procurando civilidades, eles tipicamente usam títulos formais quando se dirigindo a outros e dedicam suas almas para aqueles que respeitam. No romance, eles são pretendentes ardentes que usam todos os adornos da corte. Na lealdade, é praticamente impossível abalar as crenças de um troll Seelie uma vez que elas estejam estabelecidas. Eles preferem alojamentos espartanos e uma vida simples; reconhecimento pelo serviço é recompensa suficiente para eles.

Mas há limites para o que um troll irá agüentar. O escárnio de um pooka ou um nocker muito dificilmente irá irritar um troll, mas se a paciência do troll for quebrada, ele ciará em uma ira monstruosa, destruindo tudo e qualquer um até que ele seja acalmado ou seja derrubado. Mesmo o mais tolo pooka observa atentamente pelo

escurecimento do semblante de um troll. Essas fadas também podem ser teimosas. Mudar a idéia de um troll pode ser tão difícil quanto mover uma montanha.

Um reino é seguro por enquanto que puder se confiar em um troll. Quando o lar de um troll começa a decair, os outros começam a se preocupar com seu bem-estar. Os olhos de um troll começam a escurecer conforme ele começa a questionar confiança e honra. Esse é o começo da decadência de um troll a seu Legado Unseelie. A maioria dos trolls tentam suportar essa tentação com estoicismo épico — uma vez que a queda comesse os outros não confiarão tanto nele. Se ele descobrir completamente uma traição ou rejeitar suas crenças, seu fae mien muda, e seu semblante se torna cabeludo e fica com características grossas. Nesse ponto, ele é reconhecido como um troll Unseelie. O pior dos trolls Unseelie são tipicamente referidos como “ogros.” Uma vez Unseelie, um troll irá começar a se associar com fadas infames, e o triunfo de vilões malignos ao invés de heróis irá lhe encher com auto-estima.

Por essa razão, Kithain Seelie falam muito bem dos trolls, e reconhecem seu trabalho entre os Kithain. Eles são muito valiosos para serem perdidos para a corte Unseelie. Os trolls são mais do que guardiões das pessoas e lugares que protegem; como fortes defensores, eles também são vistos como os guardiões dos valores de honra e nobreza.

Aparência: Trolls são grandes, variando de 2,10 a 2,70 metros de altura, com ossos grossos e músculos de levantadores de peso. Gigantes Seelie carregam um ar de nobreza; apesar de muitos preferirem uma aparência nórdica, eles tendem a ter pele azul e cabelos pretos grossos. Todos os trolls, todavia, tem olhos azuis ou verdes claros. Trolls tem queixos poderosos, dentes de lobos e pequenos chifres no topo de suas testas.

Estilo de Vida: Na vida mortal, os trolls escolhem profissões honestas onde eles podem colocar suas habilidades em uso. Trabalhos como atletas ou policiais são dois exemplos. Seu gosto é espartano, e eles preferem imensamente o trabalho ao relaxamento.

- **Childlings** crescem rápido. Eles aprendem que os modos das crianças são fracos, e eles tomam um serviço honrado

bem cedo. A infância é algo melhor deixado para trás. Estoicismo é abraçado.

- **Wilders** testam sua força e habilidades até o limite. Grandes adversidades os inspiram a grandes tarefas. Eles são incrivelmente modestos sobre seus feitos, todavia, e estão sempre lutando para se superarem.
 - **Grumps** são mais lentos que seus irmãos mais novos, mas possuem força sobre-humana. Depois de uma carreira de serviço, eles escolhem uma pessoa ou lugar para proteger até a morte. Nenhuma força na terra pode mover um troll barba cinzenta quando ele se decidiu sobre algo.
- Afinidade:** Fada

Heranças

- **Poder de Titã** — Wilders ganham um Nível de Vitalidade Escoriado adicional e um ponto de Força adicional durante a criação de personagem, mesmo que isso aumente a Características acima de 5. Grumps ganham dois pontos de força e dois Níveis de Vitalidade Escoriado adicionais (dando um total de nove Níveis de Vitalidade). Todavia, barbas cinzentas também adicionam +1 na dificuldade de todos os testes baseados em Destreza. Essa força extra não funciona na frente de mortais ou dos não encantados a menos que o troll chame pela Wyrd.
- **Inflexibilidade** — Nada pode interferir com a devoção de um troll para o dever. Quando em serviço de uma causa, trolls ganham dois dados extras para resistir qualquer tentação ou distração. Essa Herança está sempre em funcionamento. Nenhum troll pode ter uma falha crítica em um teste de Esportes ou Prontidão.

Fragilidades

- **Laço do Dever** — Qualquer troll que se atreva a renegar um contrato jurado ou um juramento fica doente e perde o Poder de Titã. Apenas se reconciliando pelo seu lapso de confiança ele pode reganhar seu Poder de Titã. Normalmente isso envolve cumprir um novo juramento. Seelie trolls nunca mentem para a fada que estão protegendo; trolls Unseelie mantêm seu Laço do Dever, mas usualmente preferem dar suporte a fadas mais infames. Essa

confiança deve se expandir dos dois lados; se a confiança de um troll for traída, ele ficará cheio de raiva, e precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para evitar ficar violento. Seu estoicismo traz grande raiva, talvez uma que esteve com eles desde que a Terra era muito jovem...

Abaixe suas armas e escute Eric Grimmsen, um guarda do Domínio do Sol Poente.

Os Boggans — Plebeus tomam conta das tarefas essenciais do domínio. Sem eles, onde nós estaríamos?

Os Eshu — Talvez eles sejam um pouco desonestos, mas eles sempre encontram uma aventura. Como eu invejo isso!

Os Nockers — Ingenualmente espertos, eu admito, mas é melhor você ignorar suas queixas.

Os Pooka — Ladrões. Mentirosos. Tolos. Nunca deixe um deles ficar atrás de você.

Os Redcaps — Tanto barulho e fúria! Um golpe sólido e eles caem sangrando.

Os Satyrs — Eles fingem serem sábios para justificar uma vida de deboche.

Os Sidhe — Eles podem ser pomposos, mas eles trazem nobreza. Se um sidhe é forte, você deve dar apoio a ele. Se ele falhar, então você deve tomar seu lugar.

Os Sluagh — Se suas informações são tão confiáveis, porque todos eles tem que sussurrar e se esconder?

Citação: *Por enquanto que meu senhor requisitar o serviço de minha espada, eu ficarei a seu lado.*

Casas

Política e intriga é comida e bebida para os sidhe. Divorciar um sidhe de sua afiliação política é quase impossível. Quando uma casa sofre, todos os sidhe dentro dessa casa sofrem. Na verdade, a maioria dos sidhe no mundo hoje foram exilados de Arcádia por causa das suas afiliações.

Essa afiliação pode definir a personalidade de um sidhe, sua política e sua aproximação ao governo. Apesar de plebeus poderem jurar aliança a uma casa ou mesmo receber títulos de uma, seus laços nunca serão tão fortes como os dos sidhe. Lealdade a uma casa é uma medida de honra e orgulho. Mesmo as circunstâncias nas quais um sidhe Seelie se torna Unseelie podem ser influenciadas por essa aliança. Durante a criação de personagens, plebeus podem ser membros de uma casa, mas apenas com a permissão do Narrador.

Cada casa dá uma certa vantagem (chamada de *Benefício*) para o Kithain que é membro. Todavia, para cada Benefício dado, há também uma *Falha*, uma desvantagem que os membros da casa precisam agüentar. Muitas casas tem condições que eles requerem de seus membros; apoiar isso é uma segunda natureza para os nobres.

Há também histórias sem fim explicando porque as casas retornaram a Terra durante a Ressurgência. Unseelie acreditam que os sidhe fugiram de Arcádia porque ela está morrendo. Extremistas até mesmo acreditam que se aventurando através do mundo mortal, changelings podem achar um meio de restaurar o balanço entre os dois mundos e reabrir os portões para Arcádia. Seelie e Unseelie debatem como esse balanço pode ser restaurado.

Os Nove Altos Lordes

Nove lordes tomam conta das casas dos sidhe presos na terra. Cinco são da Corte Seelie, três são da Corte Unseelie, e um é um louco que clama falar pela Corte das Sombras. Apesar de ser raro todos os nove se reunirem, coletivamente eles falam por suas famílias respectivas. Cada um tem uma grande influência no Parlamento dos Sonhos, o corpo legal da sociedade Kithain. Cada um deles formou uma companhia para viajar pela esfera terrestre e recolher informações sobre a política das casas. Em desafio aos sidhe de Arcádia que os exilaram, eles se denominam como os Altos Lordes do Mundo Caído.

Alguns sidhe tem memórias de serem sentenciados ao exílio, mas sempre tem memórias

distorcidas de quem ou o que os exilou. Talvez foram os Altos Lordes de Arcádia ou o Grande Rei... ou talvez foi por alguma outra razão. As respostas estão escondidas em sonhos, ainda que o governante de cada casa tenha uma explicação que ele acredita firmemente. Se essas explicações são verdadeiras é altamente discutível. As razões para o exílio das casas são detalhadas abaixo.

Casa Dougal

Os membros da Casa Dougal são perfeccionistas conhecidos por seus termos técnicos. Lorde Dougal, o fundador da casa, foi uma grande ferreiro fada que descobriu um meio de transformar Glamour em aço, tornando-o seguro para fadas usarem. Alguns dizem que Lorde Dougal ficou para trás na Terra durante o Interregnum por causa da sua fascinação com o trabalho em metal e as máquinas.

Membros dessa casa são muito precisos, tanto em palavras como em ações. Quando um plano é feito, eles insistem que ele seja executado ao pé da letra. Eficiência é considerada a maior das virtudes. Muito poucos deles governam, preferindo ao invés ter certeza que tudo funciona como um relógio. Por causa da sua disposição metódica, eles normalmente trabalham como balconistas e advogados, apesar deles fazerem suas tarefas com um talento intelectual. O raro membro da Casa Dougal que rege normalmente governam seus reinados de uma maneira bem verdadeira e prática, mas tende a cuidar dos problemas melhor em teoria do que na prática.

Esse ideal de perfeição os põe em desavença com muitas outras fadas. Poucos podem viver segundo suas expectativas o que tende a fazer esses sidhe ainda mais elitistas. Eles levam sua diversão muito a sério. Alta matemática, mecanismos, arquitetura e forjaria são passatempos comuns para eles. Eles não estranham trabalho duro, e eles acreditam firmemente que “se você quer algo feito corretamente, você tem que mandar a Casa Dougal fazê-lo.”

Quando a realidade falha em seguir seus ideais, os sidhe da Casa Dougal tendem a demonstrar uma das duas soluções. Sua primeira reação é dobrar suas mangas e redobrar seus esforços. Na verdade, eles podem mostrar uma incrível demonstração de força de vontade quando desesperados para fazer um ideal funcionar. Se isso falhar, eles caem em seus Legados Unseelie até acharem algo que ascenda seu idealismo novamente.

Sua propensão para precisão também representa uma fraqueza curiosa. Quando observando uma máquina bem mantida ou uma obra de arte de engenharia, eles se tornam arrebatados. Alguns alcançam estado de devaneio e podem contemplar tal coisas por horas. Através de trabalho duro, talvez, a realidade pode ser concertada para imitar o ideal.

O brasão da Casa Dougal é *ou*, um braço curvado segurando um martelo batendo em três rodas dentadas *ou*. (Três engrenagens douradas em um campo vermelho acima de um braço negro com um martelo em um campo dourado.)

Benefício: Membros da Casa Dougal são fortemente decididos e conhecidos por sua habilidade de investir Glamour em tudo que fazem. Uma vez por história, um membro dessa casa pode converter uma porção de Glamour temporário em pontos temporários de Força de Vontade (até o nível de sua Força de Vontade máxima). Isso deve ser feito durante um exercício físico: trabalhando, exercitando ou participando de combate.

Falha: A realidade física parece falha para essas fadas, da mesma forma que eles são falhos. Apenas através de trabalho duro eles podem superar essas falhas. Sidhe dessa casa sempre tem uma desvantagem física que tem que ser compensada. Isso normalmente é algo que pode ser corrigido por algo forjado de maneira inteligente: uma perna mecânica para um pé torto, um óculos intrincado para má visão, e assim por diante. Essas falhas estão presentes, apesar de nem sempre visíveis, em suas aparências mortais.

Exílio: Durante a Ressurgência, os sidhe da Casa Dougal foram exilados para a Terra por causa de sua fascinação por tecnologia. O atual governante da casa conta uma história sobre a construção de uma máquina de sitiar gigantesca, exatamente antes da Ressurgência, para defender os portões de Arcádia de invasores mortais. A ameaça era altamente exagerada, e o assolamento trazido pela máquina infernal os desgraçou. Trovadores sidhe contam e recontam lendas do monstro mecânico criado pelo Alto Lorde Denovan. Cada conto termina de uma forma diferente pois ninguém consegue se lembrar completamente do que aconteceu.

O Alto Lorde Denovan atualmente reside em um domínio construído perto de uma fábrica nas terras ao oeste do Reino das Maçãs. Enquanto a fábrica está abandonada no mundo mortal, dentro do Sonho, ela é uma fortaleza de invenções quiméricas. Dezenas de nockers se tornam aprendizes do Domínio da Forja a cada ano.

Casa Eiluned

Essa casa sempre foi maculada pelos escândalos de sua fundadora, Lady Eiluned. Como a criadora da chamada “Casa dos Segredos,” ela conspirou com muitas entidades sombrias e misteriosas para juntar conhecimentos mágicos. Apesar de muitos agora trabalharem como conselheiros da Corte Seelie, alguns sussurram que a casa Eiluned irá se tornar eventualmente Unseelie. Independente disso, os sidhe dessa casa parecem desfrutar o melhor de ambas as Cortes.

Sidhe Eiluned são valorizados pelo seu conhecimento extenso sobre o oculto, sua estranha habilidade em juntar segredos e seu talento natural por intriga. Reinados governados pela Casa Eiluned são cheios de mistérios. Há acusações que a Casa Eiluned voluntariamente aceitaram o exílio na Terra como punição por um crime horrível e esquecido. Membros da casa contam que sua afiliação Seelie prova sua inocência. Isso não previne que sidhe Eiluned de caírem em seus Legados Unseelie, todavia.

Sidhe Eiluned conhecem a escuridão como também a luz. Quando um sidhe Eiluned precisa trabalhar com pessoas traiçoeiras ou inescrupulosas, ele é capaz de deliberadamente se tornar Unseelie até ele conseguir o que quer (ver pg. 97). Esse estado deve durar ou do nascer da lua até outro nascer da lua ou do por do sol até outro por do sol (isso é, um dia). Se o changeling não conseguir o segredo que procura, ele não pode se tornar Seelie novamente até ele aprender a verdade.

O brasão dos Eiluned são duas luas crescentes em negro acima de um pentagrama negro em prateado.

Benefício: Todos os membros dessa casa tem um talento impressionante para mágica. Todos os cantrips feitos por um Kithain da Casa Eiluned automaticamente ganham um sucesso adicional.

Falha: Membros dessa casa tem uma curiosidade avassaladora e são atraídos por mistérios e conspirações. Um Eiluned precisa gastar um ponto de Força de Vontade para evitar se intrometer em um mistério ou se envolver em uma conspiração. Alguns até mesmo tem uma marca traiçoeira, se tornando Unseelie por algum tempo para formar uma aliança negra e então voltando para Seelie para provar sua inocência. Os Kithain desconfiam em muitos deles; as dificuldades em todos os testes sociais são aumentadas em um.

Exílio: Há três histórias envolvendo as razões do exílio da Casa Eiluned na Terra. A primeira relaciona a maldição de um artefato antigo

resgatado das forjas de almas da Arcádia ocidental. A segunda considera um pacto com uma ordem antiga de feiticeiros. A terceira diz que uma promessa foi feita entre a governante da casa e um pretendente, um suposto Alto Rei Unseelie em exílio.

É dito que a Alta Lady Ariadne sonha em uma carruagem que existe apenas no Sonho. É dito que ela emerge apenas em noites de lua cheia. A substância física de seu transporte muda casa mês, e há contos sobre as bestas que a puxam. Cada mês, ela se retira uma semana para um lugar secreto, onde ela junta conhecimento conseguido por sua companhia.

Casa Fiona

Os sidhe são criaturas de extremos, e os nobres da Casa Fiona não são exceção. Lady Fiona e os sidhe de sua casa ficaram na Terra durante o Interregnum para que eles pudessem continuar a explorar seus prazeres. Alguns até dizem que a fundadora da casa rejeitou o chamado a Arcádia por causa do amor de um homem mortal. Isso não seria surpreendente; Fiona se imergem completamente nos prazeres da Terra.

Os sidhe Fiona são excessivamente aficionados por comida, bebida, drogas e sexo, e são normalmente desviados de buscas maiores por suas necessidades básicas. Qualquer coisa que lhes de emoção é bom para eles. Quando a chance de ceder se apresenta, eles caem em seus Legados Unseelie até que sua luxúria esteja saciada.

Esses nobres despreocupados flertam continuamente com o desastre. Eles amam insultar o status quo, indo até mesmo ao ponto de ajudar seus inimigos para trazer um pouco de discórdia. Ainda, quando convocados para lutar, essa paixão toma um foco diferente; fadas Fiona são guerreiros ferozes que vivem pela fúria da batalha. Muitos são viciados pelo tumulto do campo de batalha. O pensamento de morrer em batalha, e tentando o destino lutando incansavelmente, alimenta essa paixão ainda mais.

A Casa Fiona clama ter centenas de tradições e costumes que são estritamente obedecidas, apesar de dois membros da casa não parecerem concordar com quais são. Assim, cada membro vive por suas próprias regras e seu próprio código de honra. A sua também é a casa mais cômoda de todas. Fiona raramente impõe sua posição em Kithain plebeus. Por essa razão, seus membros são amados pelos plebeus, e reinados governados pela Casa Fiona são alegres, apesar de um pouco selvagens.

O brasão da Casa Fiona é um leão prateado andando em um campo vermelho, olhando por traz do seu ombro.

Benefício: Desafiante no mínimo, sidhe Fiona são renomados por sua grande coragem. Apesar deles entenderem o medo, ele não os controla, mesmo em face da morte. Qualquer tentativa, natural ou mágica, de gerar medo neles automaticamente falha. Apenas ameaças para a vida de um amado pode amedrontar um Fiona, e eles normalmente são bem sucedidos.

Falha: Sidhe dessa casa tem uma atração forte ao perigo. Mesmo se o objeto de seu prazer é seguro, eles podem encontrar um modo de fazê-lo perigoso. Isso é especialmente correto sobre seus amores, que normalmente são épicos e quase sempre trágicos. Criaturas de beleza puramente etérea, eles tendem a se apaixonar por foras da lei, estranhos, viajantes, mortais e outros tipos “inaceitáveis.” Normalmente tais amores te tornam verdadeiras e completas paixões que não podem ser negadas. Alguns deles superam essa Falha, mas apenas se tornando odioso a todo o romance. O mais torturado se tornam obcecados em prevenir isso de acontecer a qualquer um que eles conhecem.

Exílio: A história de amor de Lady Fiona e seu amante mortal já foi contada, recontada e modificada mais de mil vezes. Como muitos contos de Arcádia, duas versões nunca são iguais, como ninguém pode se lembrar dos detalhes. Em todas as versões Lady Fiona morre tragicamente, e as fadas de sua casa descem para atender a sua vigília. Cada ano no mesmo dia, um trovador sidhe fala com ela em sonhos.

Outra lenda diz que o Alto Lorde da Casa Fiona foi exilado de Arcádia por um rival ciumento. Colocando a honra de sua casa em risco, ele desfiou seu rival para um duelo. Perdendo, ele sentenciou os 13 membros de sua companhia a Terra. Não importando, muitos Fiona insistem que eles deixaram Arcádia para mostrar sua lealdade ao Lorde Rathsmere e seu descontentamento para os Altos Lordes de Arcádia.

Lorde Rathsmere é renomado por sua coragem como um espadachim, e sua base de operações é o Domínio da Lâmina Curiosa no sul da França. Lá, ele está treinando uma companhia de elite de sidhe para o que ele acredita que virá a ser a retomada de Arcádia. Como parte desse treino, ele conta várias histórias sobre criaturas esquecidas banidas de Arcádia durante a Ressurgência. Quando apresentado a um sidhe que possua perícia exemplar nas armas, ele sonha uma cruzada para o

guerreiro em relação a uma dessas criaturas lendárias.

Casa Gwydion

A Casa Gwydion talvez seja a mais “nobre” de todas as casas. Enquanto as outras casas se retiraram para Arcádia muito tempo atrás, os sidhe Gwydion escolheram enfrentar a Separação cara a cara. Sidhe Gwydion acreditam que seu lorde e fundador renasceu várias vezes como um nobre sidhe. É dito que ele ressuscitou como um paladino a serviço de Charlemagno e um general a serviço de Napoleão. Rivais juram que ele deve ter ajudado Maquiavel também.

Os membros da Casa Gwydion são Kithain devotados ao dever e conservativos que colocam o bem estar de seus reinos acima dos seus. Infelizmente, eles deixam todos saberem disso. Seu governo normalmente é marcado por extrema arrogância, e eles dizem categoricamente que apenas membros de sua casa são feitos para governar. Daí, cada membro da Casa Gwydion procede dizendo que ele é mais apto a governar que os outros da Casa. Os feudos internos que resultam apenas podem ser parados por uma coisa: uma ameaça de fora da casa. Os membros então se reúnem para provarem a superioridade da Casa Gwydion. Quando a ameaça termina, de volta para os negócios como normalmente.

Sua raiva, como sua rivalidade, é legendária. Quando confrontado com algo que ofenda sua honra, sabe-se que eles ficam selvagens. Além do mais, quando uma fada da Casa Gwydion é apresentada a um rival que ele não pode vencer, ele se torna Unseelie até poder encontrar um meio (qualquer modo, não importa o quão básico) em que possa triunfar. Uma vez triunfante, ele retorna a sua típica arrogância Seelie.

O Brasão da Casa Gwydion é um falcão dourado, olhando para a esquerda com uma folha dourada em seu bico, asas levantadas, pernas abertas, contra um campo verde.

Benefício: Com um teste bem sucedido de Percepção + Kenning, membros da Casa Gwydion podem sentir se alguém está falando a verdade; a dificuldade é a Força de Vontade do alvo. Por alguma razão (talvez por um pacto antigo), membros da Casa Eiluned são imunes a isso.

Falha: Apesar deles serem grande guerreiros, sidhe dessa casa são propensos a grandes raivas. Sempre que eles alcançarem o Nível de Vitalidade Ferido Gravemente (tanto de dano químérico ou real), ou quando sua honra for insultada, eles precisam fazer um teste de Força de

Vontade (dificuldade 5). Esses que falharem caem em uma fúria selvagem e atacam qualquer um próximo deles, aliado ou inimigo. Enquanto selvagens eles ignoram todos as penalidades por Níveis de Vitalidade até chegarem a Incapacitado.

Exílio: Kithain da Casa Gwydion insistem que eles retornaram para Terra por sua própria escolha. Inimigos atestam que um Seelie de alto posto em Arcádia os exilou para a Terra como uma punição por sua arrogância. No mundo mundano, eles argumentaram, sidhe Gwydion seriam forçados a viverem seus clamores audazes.

Alto Lorde Ardanon afirma ser descendente dos fundadores da terra mística de Ardenmore, apesar das evidências apresentadas repetidamente pelos escribas que tal reinado nunca existiu. Dentro do castelo na Alemanha, ele sonha toda a noite com a cruzada de uma fada em Arcádia. Se essas histórias são verdadeiras é altamente duvidoso, apesar dele cuidadosamente ter documentado cada uma. Quando o Tumulto evocado por essas histórias se torna muito forte, ele sai como uma foça da natureza para cair em cima de um domínio aleatório para exigir hospitalidade e questiona-los sobre a política recente. Então ele retorna para o Domínio do Verdadeiro Sonho para continuar suas histórias.

Casa Liam

O mais quieto (e alguns dizem o mais sábio) de todos os fundadores das casas, Lorde Liam foi exilado para a Terra por sua defesa eloqüente do povo mortal. Séculos atrás, os Kithain tinham um grande desprezo pelos humanos. Muitos os viam como a causa da Banalidade galopante, e alguns diziam que vingança contra eles iria remover essa maldição do mundo. Por muitos anos, Liam permaneceu só dentre aqueles que queriam retribuição contra os humanos. A fúria contra Lorde Liam foi tão grande que todos que o apoiavam foram condenados pelos Altos Lordes de Arcádia, e seus seguidores foram exilados para a terra.

Membros da Casa Liam não vêem humanos como perfeitos — longe disso. Eles, todavia, acreditam que a humanidade conseguiu o direito de existir sem ser perturbada. Eles menosprezam ferozmente Saques e a Banalidade; seus comportamentos pacíficos podem se tornar raiosos quando eles encontram tais coisas.

Kithain da Casa Liam não anunciam sua aliança. Outras casas os ultrajam, apesar de sidhe Gwydion não permitirem que sidhe Liam sejam maltratados. Exilados ou não, eles ainda são sidhe. Apesar de seu segredo, a Casa Liam é a casa mais

difundida, e seus membros viajam por todo o mundo. Sidhe Liam servem como conselheiros, escribas e contadores de histórias que se lembram as sociedades mais antigas das fadas.

A Casa Liam raramente pode governar abertamente, mas eles aceitam quase todo o changeling sobre sua bandeira. Apesar disso, até mesmo o changeling mais plebeu nunca aceitaria um título na casa. Eles mantêm governo quietamente sobre alguns territórios, mas muitos desses são áreas urbanas estéreis.

O Brasão dos Liam foi descartado quando a casa foi exilada. O símbolo foi desde então apagado de todos os registros das fadas, apesar de que certos membros dos Liam ainda possuem escudos mostrando a bandeira da casa: um carvalho prateado com galhos nus e raízes expostas em um campo azul.

Benefício: Sidhe Liam acham fácil afetar mortais com Glamour. A dificuldade para afetar qualquer mortal (seja usando um cantrip ou encantando) é sempre diminuída em um.

Falha: Graças a suas afiliações mortais, sidhe Liam começam com um ponto extra de Banalidade permanente. Além disso, esses sidhe são conhecidos como sem palavra. Nenhum changeling irá honrar seus juramentos, hospitalidade ou justiça. Fadas dos Liam normalmente são alvos de discriminação.

Exílio: Não havia necessidade de pronunciar exílio na Casa Liam. Os seguidores silenciosos dessa casa caída pegaram a cruzada de retornar a Terra quando a oportunidade se apresentou. Uma vez que os portões de Arcádia se abriram, eles fugiram para onde eles podiam se esconder da perseguição.

O atual governante dessa casa, Alto Lorde Noman, é um mendigo que viaja através do mundo. Cada noite, ele sonha sobre outro membro de sua casa em perigo, e ele procura em segredo dar ajuda. É dito que ele carrega um tesouro que o permite mostrar uma face diferente cada semana. Por traz da máscara está um semblante que ele irá apenas revelar aos Nove Altos Lordes e ao Parlamento dos Sonhos.

Livro Dois: Wilder

Deus, eu ODEIO aniversários! Eu não digo a ninguém quando é o meu, mas eles sempre sabem de qualquer forma, e eles sempre cantam uma maldita canção para mim. Isso me faz querer vomitar.

Eu vim par ao Hard Times procurando por aquele garoto fofo da semana passada, mas pela minha sorte, ele está VIAJANDO. Colbert e seus amigos sidhe estão no canto, mas eu não tenho nada a dizer a esses caras. Sangues azuis estúpidos parecem perfeitos para sujarem suas calças. Eles não trilham, isso com certeza, e eu aposto que eles não festejam. Faz você imaginar como — e SE — eles chegam a ficar selvagens. Eles nasceram com implantes retais? Eu aposto que sim.

Nenhuma banda ao vivo essa noite, apenas porcária enlatada. Nenhuma surpresa porque esse lugar está morto. Isso é um porre. Eu tenho que encontrar outro clube. Esse é uma perda de tempo. Mesmo assim, eu tenho que admitir que o DJ é bom. Ele tem esse novo álbum Black Flag rodando, aquele onde aquele cara está esmurrando o espelho. Eu sei como ele se sente. No canto, os amigos de Colbert estão cobrindo suas orelhas. Bom! A canção iria os amedrontar se eles entendessem as palavras. *Eleve-se!!* Grita o cara com o espelho, *Nós vamos nos elevar!!*

Palavras para se viver por.

Talvez esse clube não seja tão ruim assim.

CAPÍTULO QUATRO: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Em **Changeling**, você representa o papel de um personagem fictício que você cria. Antes mesmo de você começar o jogo, você tem que criar seu personagem do nada, incluindo sua história, personalidade, aparência, estilo de vida, profissão e objetivos. Quanto mais detalhes você puser em seu personagem, mais diversão você terá jogando com ele. Esse capítulo guia você através desse processo e oferece sugestões de como você pode dar mais vida a seu personagem e torna-lo mais real e inteiro.

Criando um Personagem

Personagens são o ponto principal da história que irá se desenvolver pelo curso de sua crônica. Sua interação é o ponto onde os eventos da história se balançam. Antes de começar a jogar, você precisa passar pelo aspecto mais importante do jogo: criação de personagens. Sem os personagens, não há história. Essa fase fixa as fundações da sua parte no jogo. Quanto mais tempo e esforço você investir em seu personagem, mais profundidade ele terá e assim, mais diversão você terá jogando com ele.

Não tenha pressa. Seja criativo. Pense na diversa e maravilhosa quantidade de pessoas que você encontrou na sua vida e nos suas marcas, aspirações e modos de falar. **Changeling** não é sobre quem pode criar o personagem mais poderoso mais rápido. É sobre desenvolver uma história de proporções fantásticas com todas as reentrâncias e surpresas da vida real. É sobre criar seu próprio mito, sua própria lenda. Sua história começa com seu personagem.

Começando

Antes de você começar a construir seu personagem, pense sobre os seguintes pontos:

- Seu personagem será um changeling, uma fada que foi forçada a assumir um corpo mortal e enfrentar a sociedade mortal. A maioria dos personagens iniciantes tem pouco conhecimento da sociedade changeling e podem ter apenas recentemente experimentado suas Crisálidas. É aconselhado a todos os jogadores lerem **Capítulo Um: O Sonho**, **Capítulo Dois: Um Mundo de Sonhos** e **Capítulo Três: Os Kithain**

nesse livro antes de começarem a criação de personagens.

- Você pode criar um personagem de qualquer idade, raça, sexo e cultura.

- Todos os personagens são únicos. Há exceções para todas as regras. Por enquanto que você puder justificar uma diferença do normal na história de seu personagem, seu Narrador pode considerar permiti-la. Seu Narrador irá servir como seu guia através da criação de personagem, e tem a palavra final em aprovar todos os aspectos do seu personagem.

- **Changeling** é um jogo, e como tal, tem regras. Essas regras ajudam a dar um padrão ao curso de eventos dentro do jogo e para descrever seu personagem. Você irá atribuir valores numéricos para a maioria das Características do seu personagem. Essas serão usadas durante o jogo para manter o sucesso e falhas de seu personagem consistentes com suas forças e fraquezas. O método exato para isso é detalhado mais tarde nesse capítulo.

Passo Um: Conceito do Personagem

Onde Começar

Comece formulando um conceito básico por seu personagem, uma idéia geral de como ele é. Pense menos em termos de detalhes (isso vem depois) e mais em pinceladas maiores, algo em que você possa construir uma história.

Exemplos:

- Um jovem marginal que gosta de entrar em brigas, não tem respeito pelos mortais e usa seu Glamour para tirar vantagem deles sempre que pode.

- Um nobre que acha que o Escheat deve ser mantido, qualquer que seja o custo, e qualquer um que transgredi-lo deve ser punido na extensão completa da lei changeling.

- Um intelectual antigo que viveu uma vida completa e está pronto para se concentrar em pesquisas escolásticas, mas situações continuam a força-lo a sair de sua concha para problemas.

- Um estudante médico que não está emocionado com a descoberta de que ele é um

changeling, e quer apenas poder voltar a ser uma pessoa normal.

- Um estudante colegial que não quer nada além de crescer e ser tratado como um adulto, mas que sempre parece dizer ou fazer as coisas erradas.

- Um criminoso que só recentemente experimentou sua Crisálida e sente que isso apenas o torna mais poderoso e menos obrigado a obedecer a lei.

- Um jovem profissional que recentemente experimentou uma tragédia em sua vida que o faz reavaliar suas prioridades, as ajustando mais em relação de ajudar os outros e experimentar a vida ao invés de avançar na carreira ou em sua posição na Corte Seelie.

Kith

Agora você precisa decidir que tipo de changeling você gostaria que seu personagem fosse. A maioria dos personagens será dos nove kith Ocidentais. O kith do seu personagem irá estar intimamente ligado a sua personalidade. Cada kith tem sua perspectiva distintiva e excentricidades. Observe as opções dadas no **Capítulo Três**, e escolha uma que você ache que mais lhe agradara jogar.

Corte

Escolha se seu personagem é Seelie ou Unseelie. Essa escolha expressa, em termos mais abrangentes, sua visão do mundo. A Corte Seelie nasceu dos sonhos, enquanto a Corte Unseelie foi criada da escuridão dos pesadelos. **Para uma explicação mais profunda das duas Cortes, veja página 58.**

Legado

Todo changeling tem um legado Seelie quanto um Unseelie. Eles descrevem as duas facetas fundamentais de sua personalidade. Apenas uma é dominante, todavia, com a outra dormente ou apenas abaixo da superfície. Isso é determinado pela Corte de seu personagem. Por exemplo, se a Corte do seu personagem é Seelie, então seu Legado Seelie é o dominante. **Maiores informações e tipos de Legados podem ser encontrados na página 116.**

Aparência

A aparência do seu personagem reflete sua idade mortal, também como infligi algumas características físicas e de personalidade nele. Há

O Papel do narrador

É a responsabilidade do narrador guiar os jogadores através do processo de criação de personagens e educa-los para a natureza do Mundo das Trevas e dos changelings. Quanto mais preparados os jogadores estiverem para começarem a construir seus personagens, mais fácil o processo será. O Narrador deve ter tempo para responder suas perguntas e resolver suas preocupações. Sem jogadores e bons personagens, não há história para se contar.

Se houver algum novo jogador para **Changeling**, o Mundo das Trevas ou RPG em geral, considere em tornar a primeira “sessão de jogo” apenas um tempo para explicar um pouco sobre o que é isso tudo. O Narrador deve descrever o mundo onde os personagens do grupo vivem e dar alguns exemplos dos tipos de eventos que seus personagens podem experimentar. Quando eles estiverem prontos para começar a criação do personagem, os jogadores irão necessitar de cópias das fichas de personagens. Eles devem tomar um momento para olharem para suas fichas e fazerem perguntas. Então, o Narrador pode os guiar através do processo de criação passo a passo. Isso pode demorar uma hora ou uma tarde. Dure o quanto durar, vale a atenção e o tempo.

Uma vez que os jogadores tenham completado seus personagens, eles irão precisar de uma explicação das regras do sistema. Irá ajudar usar seus personagens como exemplos e fazer-los passarem por vários desafios simples. Um pequeno cenário de exemplo irá ilustrar as regras do jogo para eles, muito do modo de jogar uma partida de treino ou de mão aberta quando aprendendo um novo jogo de cartas dá a todos um melhor sentido dele. Durante esse cenário de prática, os jogadores podem se tornar confortáveis em descrever as ações de seus personagens e jogar suas Paradas de Dados para determinar sucesso ou falha. Apesar das regras não serem complicadas nem difíceis, os jogadores irão se beneficiar de uma cena de prática onde eles possam trabalhar através dos mecanismos.

Quando todos se sentirem confortáveis com as regras e a natureza geral do RPG, você pode começar a fazer prelúdios para os personagens. Prelúdios são a introdução do jogador ao jogo como também a introdução do personagem a crônica. Eles são descritos em maior detalhe mais tarde nesse capítulo.

três diferentes tipos de aparência, cada uma representando uma certa idade: childling (nascimento mortal até a idade aproximada de 12 anos, wilder (13-25), e grump (26 para frente). **Mais informações em aparência pode ser encontrada na página 74.**

Casa

A nobreza sidhe se dividiu em casas diferentes ou afiliações. Cada uma das cinco casas nobres tem filosofias distintas e dá uma certa reputação a seus membros, esses membros merecendo ou não. Pertencer a uma casa é aderir a suas crenças e regras. A personalidade do seu personagem irá sugerir a que casa ele pertence e, em retorno, sua afiliação com essa casa irá lhe dar Benefícios e Falhas.

Apenas sidhe são considerados nobreza verdadeira e capaz de pertencer as casas. Com o fim da Guerra do Acordo, todavia, muitos plebeus se juntaram as casas ou foram recompensados com entrada nelas. Nem todos os sidhe escolhem se unir a uma casa, preferindo permanecer não afiliados. Enquanto isso pode lhes dificultar as chances para avanços na hierarquia da corte, esses sidhe freqüentemente não ligam mais para as ciladas da política da corte.

Se seu personagem não tem afiliação com nenhuma das casas, escreva “não afiliado” em sua ficha no espaço apropriado.

Uma lista completa com explicações em cada uma das cinco casas pode ser encontrada no Capítulo Três.

Passo

Características

Nesse estágio de criação de personagem, você atribui os valores numéricos que representam os Atributos e Habilidades do seu personagem. É dado a você um número específico de pontos para comprar níveis de eficiência em cada um dos vários tipos de Características. Como você dividir esses pontos entre elas determina onde as forças e fraquezas do seu personagem estão.

Atributos

Os *Atributos* definem suas características inerentes. Essas são as capacidades *Físicas*, *Sociais* e *Mentais* com as quais ele nasceu. As mais básicas das Características, eles merecem mais planejamento que a qualquer uma.

- **Físicos:** Essas Características descrevem quão forte, ágil e resistente seu personagem é. Elas definem forças e fraquezas do corpo; personagem orientados para a ação normalmente as tem como sua concentração.

- **Sociais:** Os Atributos Sociais de seu personagem medem sua aparência e sua habilidade de lidar com outros. Eles são a concentração primária de personagens políticos.

- **Mentais:** Atributos Mentais representam a capacidade de pensar de seu personagem, incluindo coisas como memória, percepção, potencial de aprendizado e a habilidade de pensar rapidamente. Personagens que sejam espertos ou intelectuais se concentram aqui.

Antes de você começar a gastar pontos em Atributos, você primeiro precisa priorizar as três categorias de Atributos: Físicos, Sociais e Mentais. Pense se seu personagem costuma resolver problemas ou prefere deixar seus punhos falarem. Ele é uma criatura social ou um intelectual? Ele será bom na categoria primária, normal na secundária e pobre na terciária. A prioridade que você determinar dirá quantos pontos você tem para gastar em cada categoria.

Gastando Pontos

Uma vez que você tenha priorizado as categorias de Atributos, você está pronto para gastar pontos. Quando você o fizer, você estará comprando “pontos” nas Características listadas sobre cada categoria. Cada ponto compra um ponto numa Característica.

Pontos de Atributos

- **Primário:** Você pode distribuir 7 pontos entre as Características listadas sobre os Atributos primários do seu personagem.

- **Secundário:** Você pode distribuir 5 pontos entre as Características listadas sobre os Atributos secundários de seu personagem.

- **Terciário:** Você pode distribuir 3 pontos entre as Características listadas sobre os Atributos terciários do seu personagem.

Todos os personagens começam com um ponto em cada Atributo. Divida seus pontos dentro de uma categoria de Atributo baseado no seu conceito do personagem. Mais tarde você poderá mudar de idéia sobre esses pontos, ou terá que muda-los por causa de outro aspecto de seu personagem. Se preocupe com isso no devido tempo — por agora, apenas se concentre em

colocar os pontos do seu personagem de acordo com o seu conceito.

Habilidades

Habilidades definem o que o seu personagem sabe e pode fazer ao invés de quão forte, atraente ou inteligente ele é. Eles descrevem *Talentos*, *Perícias* e *Conhecimentos* pelo qual ele tem aptidão ou treinamento.

- **Talentos:** Essas Habilidades são intuitivas e internas. A maioria delas não pode ser praticada, estudada ou aprendida de um livro, apesar de haverem exceções. Mais comumente, elas são ganhas através de experiência direta.

- **Perícias:** Essa categoria inclui qualquer Habilidade que precisa ser aprendida através de prática e aplicação direta. É necessário mais prática e tentativa e erro para aprender mais.

- **Conhecimentos:** Esses representam Habilidades que requerem a aplicação vigorosa da mente. Geralmente, um personagem as aprendeu através de estudo, livros ou mentores. Em raras ocasiões, elas podem ser auto-aprendidas.

Como com Atributos, você precisa priorizar dentre as categorias de Habilidades (Talentos, Perícias e Conhecimentos). Considere que tipo de habilidade seu personagem será mais proficiente (primária), em qual ele será médio (secundário) e em qual ele estará abaixo da média (terciário).

Gastando Pontos

Uma vez que você tenha fixado um nível de prioridade para cada uma das categoria de Habilidades, você está pronto para começar a gastar pontos. Quando você o fizer, estará comprando pontos nas Características listadas sobre as categorias da Habilidade. Um ponto compra um ponto. Diferente dos Atributos, você não pode, agora, dar a seu personagem mais do que três pontos em uma Habilidade. Mais tarde, lhe será dada a oportunidade de aumentá-las, mas por causa do balanço, você precisa se conformar com um teto de três pontos em uma Habilidade.

Você pode dividir seus pontos dentro de uma categoria individual de Habilidade como você quiser por enquanto que você não puser mais de três pontos em nenhuma Habilidade. Mais tarde você poderá mudar de idéia sobre esses números conforme suas idéias iniciais se tornarem mais desenvolvidas.

- **Primário:** Você pode distribuir 13 pontos dentre as Características listadas sobre a Habilidade primária do seu personagem.

- **Secundário:** Você pode distribuir 9 pontos dentre as Características listadas sobre a habilidade secundária do seu personagem.

- **Terciário:** Você pode distribuir 5 pontos dentre as Características listadas sobre a Habilidade primária do seu personagem.

Passo Três: Vantagens

As *Vantagens* do seu personagem envolvem seus *Antecedentes*, aquelas coisas do seu ambiente que ele usa para informação e ajuda, e suas *Artes* e *Reinos*, os componentes da mágica fada. Você não prioriza as diferentes categorias de Vantagens como você faz com Atributos ou Habilidades. Ao invés, você tem um número predefinido de pontos para cada categoria.

Antecedentes

Cada personagem tem cinco pontos para dividir entre os diferentes Antecedentes. Você gasta pontos para comprar essas Características. Um ponto compra um ponto.

Seus antecedentes, como tudo mais, deve encaixar com o conceito que você escolheu para o seu personagem. Eles podem ser usados para dar vida a ele e devem ser explicados em detalhes em suas história. Alguns Antecedentes irão requerer algum desenvolvimento, como Tesouros e Companheiros. Por seu número de Antecedentes poder mudar antes de você terminar de completar sua criação de personagem, não se preocupe em defini-los em detalhes agora. Volte para eles mais tarde.

O Narrador pode querer restringir alguns Antecedentes, dependendo da natureza da crônica. Do mesmo modo, o Narrador pode requerer que você tenha certos Antecedentes para seu personagem encaixar na crônica. **Antecedentes são definidos com mais detalhes mais tarde nesse capítulo.**

Artes e Reinos

Artes são segredos especiais e poderes que permitem changelings usarem cantrips, ou mágica fada. Você tem três pontos para gastar em Artes. Antes de escolher as Artes de seu personagem, é recomendado que você leia o **Capítulo Cinco: Artes e Reinos**. As Artes são descritas lá em

detalhes, como também as regras para se usar mágica fada.

Os Reinos descrevem os sujeitos que um changeling pode afetar quando usando seus cantrips. Você tem cinco pontos para distribuir entre os Reinos. Antes de escolher os Reinos de seu personagem, é recomendado que você leia o **Capítulo Cinco: Artes e Reinos**.

Passo Quatro: Toques Finais

Três tipos de Características estão separadas: Força de Vontade, Glamour e Banalidade. Elas estão separadas das outras Características porque elas se encaixam de uma maneira diferente nos sistemas de regras do que as outras Características. Se você ainda não o fez, escreva os números dessas Características de acordo com a aparência de seu personagem. Esses valores são em grande parte estáticos, e não há gasto de pontos envolvido. **(Veja página 74 para os valores de cada aparência.)**

Força de Vontade

A Força de Vontade demonstra quanto autocontrole e vontade seu personagem tem. Força de vontade é essencial para controlar o temperamento, resistir a tentação e preservar apesar da oposição. A Força de Vontade permanente de seu personagem não pode exceder 10 pontos. **(Veja “Força de Vontade” na página 138.)**

Glamour

O Glamour de seu personagem mede a força mágica que ele pode evocar através das Artes e Reinos. Seu Glamour permanente nunca pode exceder 10 pontos. **(Veja “Glamour” na página 139.)**

Banalidade

A Banalidade indica o quão cheio e maculado seu personagem foi pela realidade e pela descrença das pessoas. Quanto mais velha a aparência de um changeling, maior sua Banalidade. **(Veja “Banalidade” na página 139.)**

Passo Cinco: Heranças e Fragilidades

Dependendo do kith de seu personagem, ele terá certas Heranças e Fragilidades que podem

afetar algumas de suas Características. Tome algum tempo para observar novamente as Heranças e Fragilidades do seu kith no Capítulo Três; você pode precisar fazer algumas mudanças em suas Características. Por exemplo, satyrs adicionam um ponto em Vigor porque eles são fisicamente resistentes, os sidhe ganham dois pontos em Aparência para refletir sua beleza extrema.

Passo Seis: Pontos de Bônus

Agora a verdadeira diversão começa! Você tem 15 pontos de bônus que você pode usar para aumentar qualquer Característica em sua ficha, com exceção de Banalidade. Pontos de Bônus, todavia, não tem o mesmo valor que os pontos que você esteve gastando antes. Como a tabela mostra, tipos diferentes de Características agora custam mais.

Você pode aumentar seus Atributos, aumentar acima de três, ou escolher novas Características com o gasto de pontos de bônus. Você não pode, todavia, aumentar qualquer Característica a mais de cinco pontos ou adicionar a Banalidade. Força de Vontade e Glamour não podem ser aumentados além de 10.

Pontos de Bônus

Característica	Custo
Artes	5 pontos
Atributos	5 pontos
Glamour	3 pontos
Reinos	3 pontos
Força de Vontade	2 pontos
Habilidades	2 pontos
Antecedentes	1 ponto

Passo Sete: Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos representam aspectos da personalidade e da história do seu personagem. Elas são Características suplementares usadas para adicionar tempero a seu personagem. Apesar de seu uso ser opcional e estar a cargo do Narrador, eles podem ser uma ferramenta útil para criar um personagem interessante. Quando você toma um Defeito para seu personagem, você ganha alguns pontos de bônus que pode usar em qualquer Característica. Qualidades, o invés de lhe darem pontos de bônus,

custam pontos de bônus. Qualidades e Defeitos podem apenas serem adicionados durante a fase de pontos de bônus da criação de personagem. **Veja página 141 para a lista completa de Qualidades e Defeitos.**

Passo Oito: Especialidades

Todas as Características do seu personagem devem agora estar prontas. Nesse ponto, você pode voltar e prestar atenção em qualquer Atributo ou Habilidade em que você tenha quatro ou mais pontos. Se você quiser, você pode escolher *especialidades* para seu personagem nessas Características. Isso é opcional, apesar de recomendado para refinar ainda mais seu personagem. Algumas Habilidades, como Ciência, Performance ou Ofícios, pode exigir que você se especialize em um certo nível. Uma lista de especialidades em potenciais está incluída dentro da descrição de cada Característica individual mais tarde nesse capítulo.

Passo Nove: Limiar de Inspiração/Saque

A maioria dos changelings tem um método preferido de conseguir Glamour, chamado de *Limiar* (*Saquear* para Unseelie e *Inspirar* para Seelie). Seu personagem gosta de conseguir Glamour assistindo crianças brincarem, ou ele prefere arranca-lo de alguém assistindo a um filme de terror? **Mais informações sobre Limiares pode ser encontrada no Capítulo Sete: Sistemas de Glamour.**

Passo Dez: Centelha de Vida

Foi dito que o demônio está nos detalhes. Detalhes são o que fazem seu personagem um indivíduo único e completo. As áreas seguintes são cruciais para determinar o que seu personagem é como uma pessoa. Você não precisa necessariamente escrever isso, mas espaços para elas são dados na ficha de história pessoal, e é recomendado que você o faça. Se nada mais, pense sobre elas — não apenas agora, mas durante a carreira e a vida de seu personagem.

Aparência

A aparência física do seu personagem faz suas Características visíveis para os outros. Pode ser pedido que você dê uma descrição geral do seu personagem para ajudar os outros jogadores a imaginar a história. Tente levar o conceito e Características relevantes do seu personagem em aspectos de sua aparência. Certamente, haverá diferenças óbvias entre um childling e um grump, mas é por sua conta descrever essas diferenças.

Escolha suas palavras com cuidado quando escrever sua descrição de personagem. Alta Destreza pode ser descrita como uma aparência esbelta e ágil u com mãos de dedos longos e finos. É muito mais evocativo dizer “Shara se move com graça felina,” do que dizer, “Shara tem uma Destreza alta.” Inclua referências ao tipo de roupas, cor do cabelo, olhos tamanho do corpo e qualquer cicatrizes ou tatuagens. Quanto mais detalhada a descrição, mais fácil será para os jogadores imaginar seu personagem como você pretendia que ele parecesse.

Um changeling tem tanto uma aparência fada como uma aparência mortal. Elas vão diferir grandemente em muitos casos, e é importante saber como seu personagem se parece tanto para mortais como para outros changelings. A aparência changeling tende a ser mais colorida e marcante, enquanto que a aparência mortal pode ser encoberta e parecer desfigurada em comparação.

Exemplo de aparência mortal: Maribeth aparenta estar no começo dos 20, com altura mediana e constituição esbelta com dedos longos e ágeis e mãos usadas para segurar seu adorado violino ou seus livros de poesia preferidos. Seus traços finos, olhos profundos e lábios apertados lhe dão uma aparência levemente mística que algumas pessoas acham atrativa. Seu cabelo castanho liso está sempre escapando de qualquer prendedor de cabelo que ela use, e algumas mechas tristonhas vagueiam por seu rosto. Seus olhos cinzentos são limpos e perdem pouco do seu redor. De voz macia e tímida perto de pessoas, barulhos altos a deixam desconfortável, e ela não gosta de ser o centro de atenção imprópria, preferindo observar de longe. Sorrisos nervosos flutuam por seu rosto pálido, e a maioria das pessoas pensam que ela seria bem mais bonita se sorrisse mais. Suas roupas são frequentemente simples e sempre parecem muito grandes para ela.

Exemplo de fae mien: Como uma slough wilder, Maribeth (também conhecida como Melinda) fica ainda mais magra e pálida, quase como um fantasma. Seus traços finos e seus olhos fundos lhe dão agora uma aparência levemente

faminta. Seus olhos cinzas tomam um pequeno brilho, especialmente quando uma boa idéia aparece para ela. Sua voz macia se torna um sussurro que alguns slugh acham difícil de ouvir. Se cabelo castanho escurece e aumenta até sua cintura; ela freqüentemente o coloca em trança, e qualquer mecha solta parece mais atraente do que tristonha. Seus dedos parecem arames, e passeiam por seu violino como aranhas pálidas. Sua maneira tímida é reminescente de uma lady vitoriana aposentada, e ela normalmente usa longos e negros vestidos e véus ao estilo Morticia Addams.

Peculiaridades

Dando peculiaridades e excentricidades a seu personagem, você pode adicionar uma grande profundidade e interesse nele. Escreva algumas sentenças descrevendo as coisas únicas e possivelmente estranhas que definem seu personagem. Uma peculiaridade pode ser um senso de humor estranho, uma gentileza com animais, ou um hábito de grunhir sempre que responder sim a uma pergunta. Elas podem incluir maneirismos como constantemente brincar com seu cabelo, ou andar com um cigarro apagado em sua boca.

Motivações e Objetivos

O que dirige seu personagem? O que o faz rir, o faz chorar, o deixa furioso, o deixa nervoso, o deixa com medo? O que o dá esperança? Em que ele acredita? Ele tem uma obsessão ou um propósito maior? Escreva algumas notas sobre os objetivos do seu personagem e suas motivações. Pensar nisso irá ajudar você a entrar em sua pele conforme você comece a interpreta-lo.

Identidade Mortal

Um personagem changeling nasce como mortal e vive uma vida mortal até o dia em que experimenta sua Crisálida e se torna ciente de sua natureza fada. Através de suas vidas, changelings precisam enfrentar o mundo mortal e sobreviver dentro dele. Um aspecto muito importante no seu personagem é sua identidade na sociedade normal.

Alguns changelings se removem completamente da sociedade mortal, gastando a maioria do seu tempo em domínios. Isso é muito perigoso, pois o balanço entre as naturezas mortal e fada precisam ser mantido ou eles arriscam cair em Tumulto. Os changelings precisam balancear cuidadosamente suas vidas mundanas e fadas; até mesmo os sidhe precisam ficar *algum* tempo fora dos domínios.

Como é a vida mortal do seu personagem? Onde ele trabalha ou vai para a escola? Onde ele vive? Ele tem amigos mortais ou associados? Ele tem uma família mortal? Como foi a sua infância mortal? Como são os seus pais? Ele era abusado? Ele tinha irmãos e irmãs? Ele foi adotado ou criado em um orfanato? Como seu personagem se sente sobre mortais? Ele virou as costas a sua família e amigos mortais após sua Crisálida?

Identidade Changeling

Muito disso já foi determinado por sua escolha de Características, especialmente Antecedentes e Habilidades. Todavia, há outros aspectos da vida changeling que você deve pensar a respeito. Do momento que um changeling experimenta sua Crisálida, sua vida muda irrevogavelmente. Uma coisa em particular que você precisa escolher para seu personagem é seu nome fada. Todos os changelings tem um Nome Verdadeiro ou um nome de alma que é diferente do nome que lhe foi dado pelos seus pais mortais. Mais tarde na vida, um changeling pode decidir usar um apelido baseado em seu Nome Verdadeiro, mas poucos dão seus Nomes Verdadeiros para qualquer um menos seus aliados mais confiáveis pelo poder que ele tem sobre eles.

Um ou ambos dos seus pais eram changelings ou kinain? Qual era a sua idade quando você experimentou a Crisálida? Qual foi a sua reação ao seu novo eu changeling — excitação? Horror? Medo? Quão interessado ou ativo ele é em relação a política e corte dos changelings? Como ele se sente em sobre o Escheat em relação se ele deve ou não ser apoiado? Ele tem algum preconceito contra outro kith, e se sim, porque? O que ele faz para fortalecer o Sonho? Ele tem algum *geas* incrível que foi carregado de sua vida passada ou de seu tempo em Arcádia? O que ele é, e qual é a história por trás dele?

Equipamento

Se há qualquer possessão mundana que você queira que seu personagem tenha (como um Walkman, canivete, apartamento ou veículo), você deve trabalhar os detalhes com seu Narrador antes do jogo. De outro modo, você terá que conseguir o equipamento durante o curso do jogo. Isso pode levar tempo e nem sempre é automaticamente bem sucedido.

Quase qualquer item mundano que se encaixe no seu conceito pode ser obtido com a aprovação do Narrador, contanto que seu personagem tenha pontos suficientes no

Antecedente Recursos. Item quiméricos especiais e tesouros podem apenas ser ganhos possuindo um Antecedente em particular.

Perguntas e Respostas

As perguntas a seguir devem dar algo para pensar quando afinar seu personagem. Passe por elas e veja se elas inspiram algo que você possa adicionar a história do seu personagem para torna-lo uma pessoa mais completa.

- Qual é a paixão do seu personagem? Qual é a coisa favorita para ele fazer em seu tempo livre?
- O que seu personagem realmente odeia? O que ele nunca, nunca faria?
- Qual é a coisa mais vergonhosa que ele já fez? A coisa que ele se arrepende?
- Qual é sua maior esperança?
- Qual é seu maior medo?
- Qual é sua posição em relação a sexualidade, a sexualidade dos outros e assuntos sociais em relação a sexualidade?
- Como ele se sente sobre matar pessoas? Ele já matou alguém? Ele mataria?

Quadro de Criação de Personagem

Processo de Criação de Personagem

• Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha conceito, corte, Legado, casa (se aplicável), aparência e kith

• Passo Dois: Selecione Atributos

Priorize as três categorias: Físicos, Sociais, Mentais (7/5/3)

Escolha Características Físicas: Força, Destreza, Vigor

Escolha Características Sociais: Carisma Manipulação, Aparência

Escolha Características Mentais: Percepção, Inteligência, Raciocínio

• Passo Três: Selecione Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos

Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (13/9/5)

• Passo Quatro: Selecione Vantagens

Escolha Antecedentes (5), Artes (3), Reinos (5)

• Passo Cinco: Toques Finais

Registre Glamour, Força de Vontade e Banalidade como determinado por sua aparência.

Registre Heranças e Fragilidades do kith

Gaste pontos de bônus (15)

Escolha Qualidades e Defeitos

Legados

Veja também *Legados*, páginas 116-123.

Legados Seelie

Caipira: Bom senso e sabedoria prática são o melhor.

Cortesão: O redemoinho social é tanto campo de batalha como área de trabalho.

Artesão: Você cria alegria você mesmo, com suas próprias mãos.

Elegante: Você deseja ser o centro das atenções.

Eremita: Reclusivo e abandonado, você evita a companhia de outros.

Órfão: Melhor seguro que arrependido; ser puro é não ser sujo.

Paladino: Luta e competição são seu alimento.

Alcoviteiro: Você tenta agradar.

Regente: O peso da responsabilidade está em seus ombros.

Conselheiro: Se conhecimento é poder, então o conhecimento dividido ainda é melhor.

Santo: Você sente a dor do mundo e quer concerta-la.

Escudeiro: Você está aqui para servir.

Trovador: A vida é uma forma de arte, amor é sua prática.

Andarilho: Você vagueia livre e confiante, pois o mundo é seu brinquedo.

Legados Unseelie

Besta: Precisam lhe obedecer.

Fatalista: Nada o faz feliz.

Tolo: Sempre o palhaço, você se recusa a levar algo a sério.

Grotesco: Você adora enojar os outros.

Enganoso: Você gosta de levar os outros a seus limites.

Fora-da-Lei: Você toma o que os outros trabalham para conseguir.

Pandora: Sua curiosidade será sua destruição.

Narciso: Você é a criatura mais maravilhosa da mundo.

Avarento: Sua ganância nunca será satisfeita.

Enigmático: A verdade é melhor obscurecida.

Líder: Você é o líder, e é melhor os outros concordarem.

Vigarista: Você espalha o caos para sua própria diversão.

Selvagem: Civilização e leis são muletas para os fracos.

Miserável: Você não tem utilidade, abaixo do desprezo.

Aparências

Veja também *Aparência*, páginas 73-74.

• **Childling:** Apesar de você ser pouco mais que uma criança em corpo e mente, ninguém pode negar a sabedoria em seus olhos.

Glamour: 5, Força de Vontade: 1, Banalidade: 1

• **Wilder:** Você é um adolescente em atitude e aparência. Radical e experimental, você procura novos sonhos.

Glamour: 4, Força de Vontade: 2, Banalidade: 3

• **Grump:** Você é um adulto completo, visto pelas maiorias dos changelings como “morro abaixo.” Apesar disso, você é respeitado.

Glamour: 3, Força de Vontade: 5, Banalidade: 5

Kith

Veja também *Kith*, páginas 74-94.

• **Boggan:** Povo quieto e conservativos que gostam de se envolver na vida dos outros.

• **Eshu:** Viajantes, vagabundos e contadores de histórias, eles gastam muito de seu tempo na estrada, espalhando as histórias das fadas.

• **Nocker:** Essas criaturas negras e planejadoras são bem conhecidas por seu ofício.

• **Pooka:** Brincalhões até o final, esses metamorfos não perdem uma chance de pregar uma peça.

• **Redcap:** Valentões bravos mas brutais infames por sua ganância... e pela natureza peculiar de sua alimentação.

• **Satyr:** Apesar de guiados por suas paixões, esses changelings tem uma sabedoria interior.

• **Sidhe:** Belos e terríveis, os sidhe são o kith nobre governante das fadas.

• **Sluagh:** Os sussurros na noite, esses changelings arcanos se preocupam em aprender segredos sombrios.

• **Troll:** Grandes e terrivelmente fortes, trolls são conhecidos quase tanto por sua honra e firmeza quanto por sua força.

Casas

Veja também *Casas*, páginas 95-99.

• **Dougal:** Prática e direta, Casa Dougal é conhecida por sua habilidade com maquinaria e conhecimento de trabalhos em metal.

• **Eiluned:** Misteriosos e sábios, Casa Eiluned é conhecida por seu conhecimento das estrelas e entendimento do Glamour.

• **Fiona:** Aventureiros e imprevisíveis, Casa Fiona é conhecida por sua paixão.

• **Gwydion:** Nobre e conservativa, ainda que com péssimo temperamento, Casa Gwydion é conhecida por seus sábios e justos governantes.

• **Liam:** Chocada e sombria, Casa Liam é conhecida por sua advocacia e tutela da humanidade e seus ideais morais e éticos altamente fortes.

Antecedentes

Veja também *Antecedentes*, páginas 133-137.

• **Quimera:** Objetos quiméricos seus ou criaturas quiméricas com quem você é aliado.

• **Contatos:** Fontes de informação disponíveis para o personagem.

• **Sonhadores:** Artistas mortais que você protege.

• **Propriedades:** Domínios que você clama seus.

• **Mentor:** Outro changeling que lhe dá conselhos e o ajuda.

- **Recordação:** Sua conexão com o Sonho e o conhecimento inconsciente das fadas.
- **Recursos:** Riqueza mortal, possessões e salário mensal.
- **Acompanhantes:** Humanos encantados com quem você se associa.
- **Título:** Seu lugar entre os nobres.
- **Tesouros:** Itens imbuídos de Glamour que você possui.

Artes

Veja também *Artes*, páginas 160-175.

- **Ardil:** Permite o uso de cantrips envolvendo truques e confusão.
- **Prestidigitação:** Permite o uso de cantrips envolvendo brincadeiras e ilusão.
- **Primal:** Permite o uso de cantrips envolvendo cura e recuperação.
- **Adivinhação:** Permite o uso de cantrips envolvendo sorte e profecia.
- **Soberania:** Permite o uso de cantrips envolvendo comando e governo.

- **Viagem:** Permite o uso de cantrips envolvendo movimento e viagem.

Reinos

Veja também *Reinos*, páginas 175-177.

- **Ator:** Define sua afinidade com pessoas.
- **Fada:** Define sua afinidade com fadas e changelings.
- **Natureza:** Define sua afinidade com coisas do mundo natural: animais, plantas, ar, água, fogo, terra.
- **Objeto:** Define sua afinidade com coisas feitas pelo homem, de cordões passando por fósforos até computadores.
- **Cena:** Define sua afinidade com uma localidade ou cenário em particular.
- **Tempo:** Define sua afinidade com o reino do tempo.

Exemplo de Criação de Personagem

Angie está criando seu primeiro personagem de **Changeling**. Ela toma alguns instantes para perguntar a Ian o Narrador sobre qualquer requerimentos gerais para seu personagem, descobrindo que a crônica tomará lugar no sul da Virgínia, o coração das Montanhas Ridge. Ian quer que Angie crie um personagem que se encaixe num cenário mais rural. Angie junta suas ferramentas — o livro **Changeling**, papeis em branco, uma caneta e cópias da ficha de personagem — e começa a trabalhar.

Conceito

Angie primeiro pensa em um conceito geral para seu personagem. Ela decide que ela quer que seu personagem seja uma mulher, uma jovem adulta responsável apesar de amante de diversão que é bem atlética naturalmente e treina crianças como forma de vida. Ela vê seu personagem como um dos diretores de cruzeiro da vida, determinada que todos se divirtam e assegurando que todos joguem pelas regras para criar uma atmosfera que encoraja divertimento. Angie gosta de “Emma” como o nome do seu personagem.

Ela decide que o kith de Emma será satyr, por causa da natureza física do kith e também

porque os satyrs representam o lado amante de diversão de sua personagem. Depois, ela considera as duas Cortes, e escolhe Seelie, porque ela quer que sua satyr tenha um ponto de vista sensível e positivo.

Para seu Legado Seelie, Angie tem alguns problemas. Ela lê e relê as opções, debatendo entre Santo e Conselheiro. No final, todavia, ela escolhe Caipira por causa de sua praticidade intrínseca e bom senso. Ela acha que isso irá servir bem seu personagem em sua profissão de treinadora e em seu objetivo geral de ser a “anfitriã com o maior número.” Ela escolhe Selvagem como seu Legado Unseelie, pensando que um personagem com tal propensão por diversão poderia facilmente se tornar incontrolável se ela perdesse seu pragmatismo.

A carreira de Emma torna sua aparência uma escolha fácil. Angie faz de Emma uma wilder, um jovem adulto que sobreviveu as inseguranças e aos perigos da puberdade para emergir com um forte senso de si mesmo. Ela decide contra afiliar Emma com uma casa nobre; Emma é apenas uma plebéia, e não teria a oportunidade de se distinguido o suficiente para fazer parte de uma.

Atributos

Agora Angie pode começar a gastar seus pontos e fixar os Atributos de Emma. Angie quer que Emma seja mais um personagem físico do que

qualquer outra coisa, uma atleta e uma treinadora. Ela nomeia suas Características Físicas como sua prioridade número um para Emma. Ela decide que as Características Sociais devem também ser importantes para Emma e as coloca em segundo, deixando Mentais por último.

Angie olha para as três categorias Físicas (Força, Destreza e Vigor), e tenta decidir qual delas é mais importante para Emma ser boa em. ela tem sete pontos para gastar, e decide colocar três em Destreza e dois em Força e Vigor.

Depois, Angie divide seus cinco pontos entre os Atributos Sociais de Emma (Carisma, Manipulação e Aparência). Sem muita dificuldade, ela decide que carisma é de longe a Característica mais importante para Emma e coloca três pontos nele. Ela divide os outros dois entre Manipulação e Aparência, colocando apenas um ponto em cada.

Olhando para as Características Mentais e seus três pontos para gastar, Angie considera apenas usar um ponto para cada uma das três Características. Depois de mais reflexão, todavia, ela muda de idéia e decide que Emma teria mais Percepção do que Inteligência. Angie decide gastar dois pontos em Percepção e coloca o último em Raciocínio. Emma pode não ser tão inteligente (Inteligência), mas ela está ciente do que acontece ao seu redor (Percepção) e capaz de reagir com boa velocidade aos problemas (Raciocínio).

Habilidades

Com os Atributos de Emma estabelecidos, Angie está pronta para priorizar as habilidades. Ela considera as três categorias (Talentos, Perícias e Conhecimentos), e sabe sem dúvida que Conhecimentos será terciário. Ela pensa um pouco nos outros dois, olhando na lista de Características que vem com cada um, e decide que faz sentido Emma ter Talentos como sua Habilidade primária. Emma tende a reagir as coisas instintivamente, sem muito pensamento, e confia em suas aptidões inatas mais do que qualquer treinamento ou aprendizado. As prioridades de Angie acabam como Talentos, Perícias e Conhecimentos.

Angie se concentra em gastar seus 13 pontos entre os Talentos. Ela imediatamente escolhe Esportes como o mais importante para Emma, e gasta três pontos nele, o levando ao valor máximo permitido durante a criação de personagem. A seguir, ela escolhe Prontidão e gasta dois pontos nela, afirmando que a experiência como treinadora e competidora de esportes em grupo de Emma como sua justificativa. Por alguma razão, ela gasta dois pontos em Esquiva. Angie

agora tem seis pontos para gastar. Ela coloca dois em empatia, já que Emma lida com pessoas em um nível pessoal, e dois em Kenning para permitir Emma sentir as pessoas e coisas fadas ao seu redor. Para os últimos dois, ela gasta um em Persuasão, para convencer os times que ela treina a ganharem e se comportarem, e um para Intimidação, para quando Persuasão não funcionar.

Passando para Perícias, Angie decide gastar três dos seus nove em Etiqueta, algo que Emma sem dúvida aprendeu conforme ela planejava e dava banquetes e danças para seus amigos. Ela coloca dois pontos em Direção para que Emma possa dirigir o ônibus do time para os jogos e levar e buscar suas crianças do campo. Angie olha para os outros, e decide comprar dois pontos em Furtividade. Ela ri enquanto imagina Emma se aproximando furtivamente de um par de jovens jogadoras fumando atrás das arquibancadas. Seus últimos dois pontos ela gasta em Liderança, sabendo que se enquadra na personalidade de Emma de ser uma espécie de líder.

Angie tem cinco pontos para gastar em Conhecimentos. Ela escolhe comprar três pontos em Enigmas; enquanto Emma pode não ser tão esperta, ela tem um dom para aparecer com estratégias e faz palavras cruzadas. Ela coloca um ponto em Direito, devido as responsabilidades de Emma como uma Treinadora e como um membro da sociedade changeling. O último ponto ela gasta em Medicina, sabendo que com um time de crianças, alguém está marcado para se ferir.

Vantagens

Angie lê todos os Antecedentes com cuidado para determinar onde gastar seus cinco pontos. Primeiro, ela decide colocar um ponto em Recursos; apesar de Emma não ser rica, ela tem uma fonte de renda. A seguir, ela examina Tesouro e se aventura a colocar dois pontos nele, criando uma garrafa de água que automaticamente cura um nível de dano de quem quer que tome dela, mortal ou changeling. Ela também decide que ela gostaria que Emma tivesse uma Quimera, então ela coloca seus dois últimos pontos lá. Ela pensa sobre o que ela gostaria, e cria uma ave grande e colorida que fala e recolhe bolas de golfe para Emma. Angie anota o nome da ave — George — e algumas notas relacionadas a sua personalidade. Mais tarde, antes do jogo começar, ela quer anotar uma descrição mais profunda dele.

Angie lê todas as descrições de Artes e Reinos antes dela começar a distribuir seus pontos neles. Uma vez o feito, ela começa com as Artes de

Emma, imediatamente colocando dois pontos em Primal graças a seu atletismo e a relação de Primal com o corpo e outras coisas físicas. A próxima escolha vem mais dificilmente, mas no final, Angie decide dar a Emma um ponto em **Viagem**, outra Arte que de algum modo parece relacionada a movimento físico.

Para os Reinos, Angie concentra dois pontos em Ator baseado na quantidade de tempo que Emma gasta ao redor de mortais e dois pontos em Natureza, novamente para refletir a conexão de Emma e afinidade por todas as coisas físicas e naturais. O último ponto ela coloca em Fada. Como a auto afirmada diretora de cruzeiro do seu círculo, Emma sem dúvida aprendeu algo dentro do Reino Fada.

Toques Finais

Por Angie não ter se lembrado de marcar sua Força de Vontade, Glamour e Banalidade na ficha de Emma, ela rapidamente olha na seção de aparência. Ela pega os pontos listados sobre “wilder.” Ela tem dois pontos em Força de Vontade, quatro em Glamour e três em Banalidade.

Heranças e Fragilidades

Angie agora olha a descrição dos satyr novamente, relendo a seção de Heranças e Fragilidades em particular. Ela descobre que Emma ganha um ponto extra em Vigor por causa do seu kith. Angie também anota suas Heranças e Fragilidades em sua ficha para fácil referência.

Pontos de Bônus

Angie pega seus 15 pontos de bônus e tenta decidir onde as Características de Emma estão carentes. Ela gasta dos pontos para comprar outro ponto para a Aparência de Emma e mais cinco para um ponto em Inteligência. Isso a deixa com cinco pontos para gastar. Angie escolhe aumentar a Força de Vontade de Emma em um pelo custo de dois pontos de Bônus, e aumentar seu Glamour em um ponto ao custo de três pontos de bônus. Feito isso, todos os pontos de bônus Angie foram gastos.

Qualidades e Defeitos

Um Defeito em particular se destaca enquanto Angie lê a lista. Ela decide dar a Emma o Defeito *Segredo Sombrio* (1 ponto). Ela tem uma idéia enquanto ela o lê, e determina que quando Emma experimentou sua Crisálida, ela acordou como Unseelie. Ainda uma childling naquela época, Emma fugiu de casa para viver na floresta,

pouco mais que um animal, presa a seu Legado Selvagem. Conforme a história se desenvolve em sua mente, Angie decide voltar e mudar seu Antecedente Tesouro por um Mentor, deixando-o com dois pontos. Ela lentamente faz uma história para Emma na qual um mentor Seelie, outro satyr, encontra Emma na beira da morte, morrendo de fome e mal conseguindo sobreviver em seu novo ambiente. Através de cuidadosa e gentil persuasão, o mentor de Emma conseguiu domar sua natureza selvagem, trazendo-a com o tempo para seu Legado Seelie. Angie então escolhe *Fobia Média* (1 ponto de Defeito), afirmando que Emma é aterrorizada por um retorno a seu lado Unseelie, e *Compulsão* (1 ponto de Defeito), dizendo que Emma agora tem uma incrível vontade de provar que ela é tão civilizada quanto qualquer outro, talvez mais.

Pela aquisição desses três Defeitos, Angie ganhou três pontos de bônus extras para gastar em Emma. Ela decide comprar *Sentidos Aguçados* (1 ponto de Qualidade), justificando audição aguçada com o tempo que ela gastou na área selvagem. Finalmente ela gasta os dois últimos pontos de bônus na Perícia Sobrevivência.

Especialidades

Emma tem quatro pontos tanto em Destreza como em Carisma, e Ian o Narrador sugere que Angie escolha especialidades para elas. Para Destreza, Angie escolhe *Reflexos Felinos*, sentindo que isso faz sentido com a boa Percepção de Emma e o kith satyr. Para Carisma, Angie escolhe *Diplomata*, sabendo que Emma trabalha duro para viver dentro das normas sociais e para não fazer ninguém furioso com ela.

Limiar de Inspiração

Já que Emma é da Corte Seelie, ela tem um Limiar de Inspiração. Depois de olhar suas escolhas, Angie escolhe *Nutrir Confiança* como uma reflexão da natureza de Emma.

Centelha de Vida

Angie agora começa a preencher os buracos de Emma, retocando aqui e limpando ali. Ela toma um momento para imaginar Emma em sua mente e então escrever como ela se parece em sua forma satyr e mortal:

Mortal:

Os olhos azuis profundos de Emma olham de um rosto em forma de coração que parece mais saudável do que atrativa. Seus cachos castanhos e pequenos parecem ter estado ao vento, despenteados e incontroláveis. Emma fica em pé

reta, um ar de orgulho. Quando ela se move, seus braços longos se balançam com a graça e facilidade de um atleta. Sua saúde se mostra no vermelho em suas bochechas e o sorriso fácil que aparecem em seu rosto em intervalos constantes.

Fada:

Emma tem bochechas grandes e olhos azuis penetrantes que parecem capazes de adentrar na noite mais escura e ver com clareza. Uma mistura de castanhos, vermelhos e dourados, seu cabelo encaracolado curto balançam perto das bases de seus chifres ondulados, que nascem em sua testa para se curvarem em pontas afiadas. Emma nunca fica parada por muito tempo, seus movimentos controlados e graciosos propositalmente, dando uma pista da energia logo abaixo da superfície, pronta para estourar dela a qualquer momento. Bem feitas e robustas, as pernas satyr de Emma são cobertas de seus quadris até seus cascos com cachos em miniatura das mesmas cores daqueles em sua cabeça. A risada de Emma é profunda e cordial, apesar de que levemente retraída, vindo diretamente de dentro.

Uma vez que Angie tenha escrito as descrições de Emma, incluindo sua escolha incomum de roupas e qualquer armas ou itens que ela possa estar carregando, Angie pode estabelecer as suas peculiaridades. Angie pensa por um momento e decide que Emma tende a falar bem calmamente e reservadamente. Isso é levemente conflitante com o kith satyr, mas isso parece estar se desenvolvendo como o conflito de vida principal de Emma. Sua luta contra a selvageria que espreita dentro dela a faz suprimir seus instintos mais naturais de satyr, os exprimindo apenas quando ela pode estar completamente sobre controle da situação e de suas emoções. Emma irá ter crises pessoais sempre que suas paixões começarem a se mostrar. Angie acha que isso tornara Emma interessante de se jogar.

Angie então decide que os únicos dois objetivos da vida de Emma é fazer os outros felizes e afastar a besta selvagem que é uma parte de sua natureza. Suas motivações quase sempre incluem uma tentativa de evitar qualquer coisa que possa acender suas emoções mais poderosas e manter as mudanças de humor dos satyr sobre controle. Além disso, seu desejo de provar a todos que ela é civilizada e culta é a chave se sua personalidade.

A seguir, Angie gasta algum tempo determinando como a vida de Emma era antes dela experimentar sua Crisálida e fugir de casa para viver na floresta. Ela dá a Emma uma irmã mais

nova e dois pais amáveis que ficaram arrasados quando sua filha mais velha desapareceu. Ela também trabalha na vida mortal atual de Emma, o nome do seu time e o comunidade onde ela é treinadora.

Essa parte é mais rápida conforme Angie descobre que os pedaços estão começando a se encaixar. Ela trabalha na história changeling de Emma, escrevendo uma pequena descrição do mentor de Emma e sobre seus sentimentos durante e logo depois de sua Crisálida. Ela também escolhe um nome fada para Emma, Emhalylnna, e decide que Emma abandonou seu nome mortal quando ela foi salva por seu mentor. Ela escreve “Donna Francis” como sendo o nome mortal de Emma, no caso de ser necessário durante o jogo.

Ela faz uma lista de equipamentos necessários que Emma teria. Então, respirando fundo, ela olha para Emma mais uma vez. Com um sorriso, ela entrega Emma para Ian para sua aprovação e se prepara para jogar o prelúdio de Emma.

O Prelúdio

O *prelúdio* é a introdução do seu personagem na crônica, combinando história passada, detalhes pessoais, e a Crisálida. Uma pequena seção de jogo (ou porção de uma seção) em que o Narrador e o jogador jogam mano a mano, o prelúdio dá uma chance tanto ao jogador quanto ao personagem de ter seus pés molhados antes de mergulhar no jogo.

Durante seu prelúdio, você pode querer passar por uma ou duas cenas típicas da vida mundana pré-Crisálida do personagem para contrastar existência mortal com a vida colorida e cheia de sonhos de um changeling. Se algum tempo passou para o personagem entre sua Crisálida e a data atual da crônica, você pode também fazer uma ou duas pequenas cenas retratando eventos que aconteceram desde então.

Você pode descobrir que algumas das suas escolhas iniciais não estavam certas para o personagem conforme mais história se desenvolve pelo curso do prelúdio. Nesse caso, sintase livre para muda-las por enquanto que isso não mudar o custo em pontos final do seu personagem. A menos que o Narrador lhe de permissão, você não pode ter nenhum ponto de bônus extra para reconfigurar seu changeling. O Narrador pode, todavia, lhe dar um ponto ou dois de experiência por representação que ocorreu durante o prelúdio, como uma opção dele.

Nome: Emma
Jogador: Angie
Crônica: Blue Ridge Mt.

Corte: Seelie
Legados: Caipira/Selvagem
Casa: Não Afilhada

Aparência: Wilder
Kith: Satyr
Motley: Nenhum

----- **Atributos** -----

Físicos		Sociais		Mental	
Força	●●●●○	Carisma Diplomata	●●●●○	Percepção	●●●●○
Destreza Reflexos Felinos	●●●●○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○

----- **Habilidades** -----

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●●○○○	Artesanato	○○○○○	Computador	○○○○○
Esportes	●●●○○	Direção	●●○○○	Enigmas	●●●○○
Briga	○○○○○	Etiqueta	●●●○○	Grimório	○○○○○
Esquiva	●●○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Investigação	○○○○○
Empatia	●●○○○	Liderança	●●○○○	Direito	●○○○○
Intimidação	●○○○○	Armas Brancas	○○○○○	Lingüística	○○○○○
Kenning	●●○○○	Performance	○○○○○	Sabedoria	○○○○○
Persuasão	●○○○○	Segurança	○○○○○	Medicina	●○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	●●○○○	Política	○○○○○
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Ciência	○○○○○

----- **Vantagens** -----

Antecedentes		Artes		Reinos	
Quimera-Companheiro	●●○○○	Primal	●●○○○	Ator	●●○○○
Mentor	●●○○○	Viagem	●○○○○	Fada	●○○○○
Recursos	●○○○○		○○○○○	Natureza	●●○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Outras Características

Segredo Sombrio (1pt. Defeito)
 Fobia Média - seu lado Unseelie (1pt. Defeito)
 Compulsão - provar que é civilizada (1pt. Defeito)
 Sentidos Aguçados - audição (1pt. Qualidade)

Limiar de Inspiração/Saque
 Inspirar Confiança
 Heranças/Fragilidades

Dom de Pan (inflamar paixões cantando ou dançando) **Maldição da Paixão** (mudanças de humor; +2 dificuldade em testes de Força de Vontade)

Glamour
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade
 ●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Banalidade
 ●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Vitalidade
 Real Quimérico
 Escoriado □ □
 Machucado -1 □ □
 Ferido -1 □ □
 Ferido Gravemente -2 □ □

Espancado -2
Aleijado -5
Incapacitado

Experiência

-----**Ficha de História do Personagem**-----

Nome Mortal: Donna Francis _____
Nome Fada: Emhalynna (Emma) _____
Idade Mortal: 22 _____
Profissão Mortal (se tiver): Técnica no colégio Wilkerson _____

Quimera/Tesouros/Companheiros: George: grande ave vermelha e verde; fala e pega bolas de golfe; sarcástico, brincalhão, ama Emma, adora atenção, dorme muito _____

-----**Descrição**-----

Mortal: Os olhos azuis profundos de Emma olham de um rosto em forma de coração que parece mais saudável do que atrativa. Seus cachos castanhos e pequenos parecem ter estado ao vento, despenteados e incontroláveis. Emma fica em pé reta, um ar de orgulho. Quando ela se move, seus braços longos se balançam com a graça e facilidade de um atleta. _____

Changeling: Emma tem bochechas grandes e olhos azuis penetrantes que parecem capazes de adentrar na noite mais escura e ver com clareza. Uma mistura de castanhos, vermelhos e dourados, seu cabelo encaracolado curto balançam perto das bases de seus chifres ondulados, que nascem em sua testa para se curvarem em pontas afiadas.

-----**Personalidade**-----

Peculiaridades: Não fica parada por muito tempo, voz macia, reservada _____

Motivações & Objetivos: Evita situações que possam ativar suas emoções mais fortes, lutar seu Legado Unseelie, provar ao mundo que ela é civilizada e culta _____

-----**Identidade**-----

Mortal: Pais mortais amáveis, irmã mais nova (Tara), técnica dos Tigres da Escola Wilkerson (basquete, futebol americano, futebol); Emma nunca retornou para casa após sua Crisálida _____

Changeling: A Crisálida traumática de Emma a jogou imediatamente em seu Legado Unseelie (selvagem) aos 10 anos. Emma fugiu de casa e viveu algum tempo na floresta nacional. Ela achou difícil sobreviver lá e quase morreu. Seu mentor (Velderion) é um satyr grump com uma boa cabeça nos ombros. Ele encontrou Emma e, com o tempo, a levou a sair do Legado Unseelie. _____

-----**Equipamento**-----

Uma variedade de equipamento de esporte, quite de primeiros socorros, um velho ônibus escolar que ela comprou da escola e pintou de púrpura, apartamento alugado _____

-----**Círculo**-----

----- Outras Anotações -----

O Círculo

Uma vez que todos tenham terminado seus prelúdios, eles devem se reunir com o Narrador para decidir como seus personagens estão afiliados um com o outro. Eles podem ser completos estranhos no começo, ou eles todos podem ser membros do mesmo círculo, motley ou moradas por anos. Se o Narrador quiser, a formação atual do grupo e as circunstâncias o cercando pode constituir a primeira história do seu jogo. Se o grupo de personagens estão juntos por qualquer período de tempo antes do começo da crônica, então todos os jogadores devem concordar com a natureza do grupo que eles gostariam de tomar parte.

Aqui algumas perguntas relacionadas aos círculos preestabelecidos que o grupo deveria pensar sobre. Algumas das respostas serão determinadas pela crônica, ou o Narrador pode escolher dita-las.

Onde o círculo é baseado?

Nem todos os grupos são baseados ao redor do domínio. Onde seu grupo normalmente fica? Ele se move de cidade em cidade, ou vocês todos moram perto uns dos outros? Onde você coloca sua crônica irá ter um poderoso efeito no tom que ela irá tomar. Tanto o grupo e o narrador devem considerar com cuidado essa escolha.

O círculo tem um domínio?

Ter uma base central que precisa de proteção e onde os personagens pode se reagrupar normalmente mantêm a crônica seguindo adiante e oferece opções de histórias. Há um domínio onde a maioria das ações do grupos são baseadas? Eles ficam em um domínio sobre a proteção de um nobre local, ou eles tem um deles? O domínio é um clareira na floresta, uma mansão ou uma cafeteria próxima da universidade?

Quais são os objetivos do círculo?

Nem todos os grupos tem objetivos formais, mas um inimigo ou problema em comum pode se tornar o foco de uma história ou mesmo uma crônica inteira. É um modo de unir um grupo, apesar de muitos grupos se formam através de amizade e experiência dividida ao invés da introdução de um inimigo em comum.

Quem são os inimigos do círculo?

Quais são as motivações dos inimigos do círculo? Se eles não são changelings, quais são seus poderes? O grupo entrou em contato com Dauntain ou com Prodígios? Muitos dos inimigos do círculo provavelmente serão mantidos em segredo pelo Narrador no começo, para serem revelados mais tarde durante a crônica. Essa pergunta meramente ajuda a determinar qualquer história que o círculo pode ter com antagonistas que eles conhecem.

Quem são seus amigos e aliados?

Quem são os amigos e aliados do círculo? Existe alguém que o grupo proteja, ou que seja protegido por, e se sim, por que?

Legados

Para changelings, a vida é um ato de balanço, seja entre Banalidade e Glamour, fada e mortal, ou Seelie e Unseelie. *Legados* representam tanto os aspectos mais básicos da personalidade changeling quanto a dualidade dela. Todos os changelings tem tanto um Legado Seelie e Unseelie. Escolher os Legados do seu personagem é um dos aspectos mais importantes da criação de personagem. Os Legados do seu personagem serão os guias para você representar sua natureza.

Changelings andam em uma linha pequena entre seus Legados Seelie e Unseelie. Todos e cada um deles sabe disso. Os dois lados são considerados metades do mesmo todo. Em um tempo, as Cortes Seelie e Unseelie trabalharam em harmonia. A Corte Seelie governava metade do ano, de Beltaine até Samhain, quando eles entregavam o trono aos Unseelie para reinarem a segunda metade do ano. O Legado Unseelie de um changeling não era algo que ele odiava ou temia. Era meramente vista como uma parte natural dele, a parte que era menos restrita mais sensual, e algumas vezes mais excitante.

Depois do Despedaçar, muito mais tensão se desenvolveu entre as duas Cortes. Ambas tem seus próprios ideais de como o Sonho deve ser protegido e preservado, ou pelo que importa, se ele merece ser protegido. Muitos Unseelie Saqueiam o Sonho, tomando o que eles puderem. Eles sentem que já que o Sonho os abandonou, eles não devem nenhuma lealdade e buscam trazer o Longo Inverno para ele terminar o mais rápido possível. Os Seelie acreditam que o Sonho deve ser preservado, e que agir como seu guardião ou até mesmo morrer por

ele é uma grande honra. Claro, cada changeling é um indivíduo único e tem sua própria perspectiva entre esses extremos.

O Legado primário de um changeling é aquele que coincide com sua Corte atual, seja Seelie ou Unseelie. O outro se torna secundário, mas ainda afeta a personalidade do personagem, se afirmando de tempos em tempos, especialmente em momentos de estresse. Você pode querer considerar e incorporar aspectos de seu Legado secundário enquanto jogar com seu personagem. Mantenha em mente, todavia, que o secundário nunca anula o primário.

As vezes, um changeling pode mudar de uma Corte e Legado para outra, especialmente como o resultado de um evento traumático. A maioria dos changelings não podem mudar conscientemente de uma para outra e normalmente preferem ficar em suas Cortes presentes, seu Legado atual ditando seus sentimentos sobre o assunto. A mudança, quando ocorre, é um evento natural, algumas vezes gradual, outras repentino. Ele é causado por uma mudança na identidade do kithain. O narrador decide quanto e se seria apropriado para um personagem mudar de Corte, e isso deve sempre ser acompanhado por repercussões negativas no personagem. Tais repercussões podem incluir a criação de quimeras hostis, o motley do personagem o rejeitar, ou atenção indesejada de outros changelings e antagonistas no Sonho Próximo.

A maioria dos changelings passam sua vida inteira sem nunca mudar de Corte. Outros changelings sentam-se tão próximos ao meio que normalmente é difícil dizer qual legado é dominante a qualquer momento. A maioria tende entre um extremo e o outro com pouca necessidade de adivinhar de que lado eles estão agora.

Cruzadas e Proibições

Listadas sobre cada descrição de legados está a Cruzada e a Proibição desse legado. A Cruzada explica o que o seu personagem deve fazer para cumprir seu Legado, ou em termos de jogo, ganhar Força de Vontade perdida. A Proibição é uma ação específica que um personagem desse Legado faria muito esforço para evitar, já que ela é contrária a seu Legado. Elas são meramente oferecidas como guias para interpretação, apesar de que seu Narrador poder querer reforça-las em seu jogo.

O Narrador é o juiz em todas as questões relacionadas a Cruzadas e Proibições. Ele determina quando as ações de um personagem

justificam o ganho de Força de Vontade como dito em sua Cruzada. Ele também decide quando a violação da Proibição de um personagem irá causar problemas. Um personagem que viola constantemente sua Proibição pode afetar negativamente a quantidade de Força de Vontade que ele pode ganhar através de sua Cruzada. Perder Força de Vontade dessa maneira é um modo de encorajar aos jogadores de lembrar e aplicar suas Proibições quando representando seus personagens, mas deve apenas ser usada nos casos mais extremos.

Personagens que ignoram suas Cruzadas e Proibições podem ser afetados de outros modos além de Força de Vontade. Changelings são mais em harmonia com o Sonho do que qualquer outra raça, e o Sonho vê através de todas as suas máscaras para suas naturezas verdadeiras. Legados não são apenas perfis psicológicos, mas também uma indicação da conexão arquetípica do personagem com o Sonho. Kithain que rejeitam suas naturezas verdadeiras estão se comportando de uma maneira contrária ao sonho, e a Terra dos Sonhos pode muito bem pedir uma taxa daqueles que violam a verdade fundamental de sua própria existência. A contra-reação pode tomar a forma de atenção hostil de quimeras, mudanças sutis na aparência fada do changeling, ou na distorção da percepção do Sonho pelo personagem.

O Narrador pode usar seu bom senso quando atribuir a reposta do Sonho a violação da Proibição de um personagem. A taxa deve ser consistente com o Legado do personagem, todavia. Por exemplo, um Paladino que regularmente evita conflitos e desafios pode se encontrar com maldade em cada turno — gangues de rua escolhendo ele, ou a dama da esquina repentinamente se tornando ríspida conforme ele se aproxima. Um Regente que diminui seus deveres e responsabilidades pode descobrir que tudo que ele usa rapidamente se torna esfarrapado. Um Grotesco que continuamente mostra seu lado mais suave pode encontrar rosas e margaridas crescendo em seu cabelo.

Legados Seelie

O Legado Seelie de um changeling cai no lado mais claro de cinza. Apesar de fadas Seelie poderem ser tão conspiradoras e manipulativas quanto Unseelie, elas tendem a ter motivações menos egoístas, e elas definitivamente trabalham com e respeitam a autoridade da Corte Seelie. Quando você for escolher o Legado do seu personagem, considere porque ele acredita nas

coisas que ele acredita, isso será útil em determinar como você o representa.

Caipira

Sólido e prático, você se aproxima de cada problema com senso comum e pragmatismo. Você leva as conversas direto ao ponto e faz perguntas para receber as respostas. Sempre preparado, você pensa em coisas possíveis no futuro e toma precauções contra elas. Você ama resolver problemas, tanto os seus quanto os dos outros. Você fica frustrado com pessoas que não parecem pensar logicamente como você.

Cruzada: Sempre que você aplicar com sucesso soluções práticas a um problema, você reganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca perca uma oportunidade de resolver um problema através de aplicação prática de lógica e bom senso.

Cortesão

Algo como um socialite, você usa raciocínio, charme e flerte como ferramentas para iluminar o ambiente. Você vive para interação social. Você é um estudante de etiqueta e um amante de danças, festas e reuniões da corte. Seu tato e graça normalmente o colocam na posição de diplomata. Por seu motivo ser harmonia, você está muito preocupado com política, ritual, costume e a preservação da ordem. Normalmente trabalhando por trás das cenas, você acalma sentimentos feridos e encoraja os outros a relaxarem e se divertirem.

Cruzada: Você reganha Força de Vontade sempre que evitar uma situação volátil e retornar a reunir paz e harmonia.

Proibição: Nunca faça ninguém ficar furioso ou chateado de propósito.

Artesão

A necessidade de melhorar as coisas queima forte dentro de você. Você vê tudo em termos do que você pode fazer para melhorar. Nada lhe traz mais alegria do que criar algo bonito ou útil do que é feio e sem uso. Você nunca está sem um projeto de algum tipo, seja uma pintura, uma escultura, uma organização, ou o treinamento e o molde de um indivíduo menos que perfeito. Você gosta do processo, mas não pode esperar para ver o produto final.

Cruzada: Sempre que você criar algo de valor duradouro, você reganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca perca uma oportunidade de colocar seu toque em algo e melhorá-lo de algum modo.

Elegante

Um escalador social de coração, você é um perito em etiqueta da corte. Seu objetivo é ir tão alto quanto possível. Intriga e fofocas da corte o alimentam, e você pode sempre ser encontrado na periferia de qualquer problema, observando e escutando para ver o que você pode aprender e possivelmente usar para seu próprio benefício mais tarde. Meio que esnobe, você olha para baixo com desdém, especialmente para aqueles que podem tomar sua posição de você. Todavia, você está além de queimar suas pontes. Como resultado, você tende a bancar o diplomata. Você fará qualquer coisa para parecer bom, normalmente ajudando os outros e tomando os riscos para fazê-lo.

Cruzada: Sempre que você for bem sucedido em aumentar a firmeza em sua posição ou em conseguir uma promoção, você reganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca perca uma oportunidade de agradar seus superiores.

Eremita

Você é reclusivo por natureza, preferindo sua própria companhia a dos outros. Introspectivo por natureza, você vê tudo de um ponto de vista bem pessoal. Quando em público, você tende a ser quieto, falando apenas quando falam com você, a menos que seu comentário tenha tamanha relevância que você sinta que *tem* que dizê-lo. Um dos benefícios disso é que os outros tendem a lhe ver como sábio, já que quando você fala, suas palavras normalmente trazem um ponto de vista profundo que normalmente foi ignorado. Apesar do seu desejo de ficar sozinho, você é atraído pela necessidade de observar e aprender. Sua curiosidade sobre a natureza das coisas e o seu lugar dentre elas o detém de ficar completamente isolado.

Cruzada: Você reganha Força de Vontade sempre que encontrar a solução para um problema através de reflexão ao invés de ações.

Proibição: raramente fale a menos que a situação seja crítica e você ache que seu ponto de vista ainda não foi expressado.

Órfão

Até agora, você viveu uma vida mimada e protegida, seja em arcádia ou nos braços de sua mãe. Repentinamente você foi forçado para a luz e encarou as realidades duras do mundo. Você acha

difícil confiar em qualquer um, e ainda você deseja incrivelmente que alguém apareça e tome conta de você. Você não tem experiência em lidar com os perigos e durezas do mundo real. De olhos arregalados e inocente, cada novo desastre ameaça despedaçar seu mundo. Você deixa os outros tomarem suas decisões por você, não por preferência, mas como um resultado da insegurança que você sente quando enfrentando seus problemas.

Cruzada: Sempre que você escapar de uma situação amedrontadora com seu senso de bem estar e inocência intactos, você ganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca confie num estranho; nunca se revele para ninguém.

Paladino

Você é um competidor, e sua história é do bravo, atleta forte ou herói. Constantemente procurando novos desafios para superar, novas adversidades para combater, novas causas para lutar por e proteger, você vive pela chance de matar o monstro, completar a cruzada ou vencer o jogo. Sem a excitação de lutar contra os outros (ou contra você), a vida rapidamente se torna maçante e sem sentido.

Cruzada: Sempre que você superar com sucesso uma situação realmente desafiadora, você ganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca recuse um desafio justo.

Alcoviteiro

Você ama ver os outros felizes, e faz o possível para os encorajar, seja jogando ou pagando uma bebida. Talvez você viva através das experiências deles, ou talvez apenas sinta que os outros as vezes precisam de um pequeno empurrão de você para achar a realização. Você gasta mais tempo nisso do que perseguindo seus próprios interesses e ganha grande prazer fazendo isso. Um manipulador habilidoso, você faz a maior parte da sua mágica por detrás da cena, deixando cair pistas ou encorajamento sutil.

Cruzada: Você ganha Força de Vontade sempre que causar a felicidade ou diversão de alguém sem que ele saiba que você fez parte nisso.

Proibição: Nunca faça nada que você saiba que vai diminuir a felicidade de alguém.

Regente

Nobreza em seu sentido mais puro, você é o governante, o patriarca ou matriarca. Você é o juiz e o legislador que separa o certo do errado. Mais que qualquer outro, você sente o pesado fardo

do dever e da obrigação. Normalmente, você tem que punir. Apesar de você detestar isso, é uma parte necessária das suas responsabilidades, e você as faz com tanta sabedoria e justiça que você possa conseguir. Você se resignou ao fato que regência é uma missão solitária e normalmente mal interpretada, e você não deixa seus sentimentos pessoais interferirem com o seu cargo.

Cruzada: Você ganha Força de Vontade sempre que resolver uma situação através da força da sua liderança.

Proibição: Nunca comprometa ou diminua seu dever ou as leis pelas quais você vive, sejam elas quais forem.

Conselheiro

Você é o mentor, o sábio, o professor. Você viajou por muitos lugares e viu muitas coisas, você aprendeu, e você divide suas visões com prazer. A cruzada por conhecimento e sabedoria é suprema dentre os seus objetivos de vida. Você vê algo para ser aprendido em todas as situações. Como o velho homem da montanha, você não força sua sabedoria aos outros, mas a divide com o coração aberto com quem quer aprender. Você pode ser encontrado normalmente em consulta quieta com um wilder confuso ou contando histórias e anedotas para childlings.

Cruzada: Reganhe Força de Vontade sempre que alguém seguir seu conselho e for bem sucedido.

Proibição: Nunca fique no caminho escolhido de alguém, pois o caminho para a sabedoria é diferente para todos.

Santo

Você sente a dor desses a sua volta e se esforça para acabar com seu sofrimento. Você concede livremente seu tempo, suas posses e o que você tiver para ajudar os outros. Isso normalmente o coloca numa posição de martírio, de tão completo é seu altruísmo. Sua própria alegria é secundária para a dos outros. Você pode se tornar tão obcecado com sua causa que você se põe em perigo. Todavia, você nunca faria nada que pudesse fazer mau aos outros.

Cruzada: Sempre que você proteger alguém ou aliviar seu sofrimento, você ganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca cause aflição ou mal para alguém intencionalmente.

Escudeiro

Ao invés de ficar em destaque, você prefere ajudar as pessoas que ficam. Você é o Tono para o Cavaleiro Solitário, Watson para Holmes. Você não se importa com a glória e o reconhecimento, mas meramente procura a chance de ser uma pequena parte do processo. Você vive pelas palavras do seu heróis atual, e nenhuma tarefa é muito pequena para você se seu heróis lhe pede.

Cruzada: Você reganha Força de Vontade sempre que você fizer o papel de suporte em um feito, mas não tomar crédito por isso.

Proibição: Nunca contradiga ou subestime o seu companheiro heróico atual.

Trovador

Você anda em uma névoa de rosa e lilás de otimismo, sentindo emoções mais forte do que os outros e as expressando em qualquer oportunidade. Você é um idealista que acredita no potencial para um mundo perfeito, um amor perfeito, uma vida perfeita. Você entra em toda situação com entusiasmo e maravilha, ansioso para experiência a excitação do momento. Quando você ama, você amam com abandono. Quando você chora, suas lágrimas enchem um oceano. Quando você está feliz, você faz certeza que todos sabem disso. Perdoando e amando, você raramente encontra dentro de você vontade de odiar alguém, os vendo ao invés como outra peça fascinante do seu mundo glorioso.

Cruzada: Reganhe Força de Vontade sempre que você completar uma tarefa em nome de algum ideal maior (amor, amizade, romance, etc.).

Proibição: Nunca esconda seus sentimentos

Andarilho

Sua história é a do viajante sem fim, o grande explorador e aventureiro que tem um amor em cada porto e raramente fica em um lugar por muito tempo. Você vive com seu raciocínio, pois sua natureza inquieta normalmente o coloca em situações perigosas. Um reacionário, você age primeiro e pensa depois. Isso algumas vezes o salva; outras o coloca em problemas. Impaciente e facilmente entediado, você está sempre procurando pela próxima aventura.

Cruzada: Sempre que você sobrevive uma cena de perigo de vida pela sua própria inteligência, você reganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca planeje para o futuro.

Legados Unseelie

O lado sombrio da natureza fada se manifesta no Legado Unseelie de um changeling. Ser Unseelie é mais complexo do que ser apenas mau ou vil. Kithain Unseelie podem ser tão nobres e honrados que seus irmãos Seelie. A diferença está em seus motivos e métodos.

Besta

Você procura conquistar todos que se opõe a você, os destruindo se possível. Sua visão do mundo é definida por aqueles que se curvam a você e aqueles que são comidos porque não o fazem. Para você, tudo existe para seu prazer. Você joga pessoas umas contra as outras, como peças de xadrez em um tabuleiro, com nenhuma consideração pelas necessidades dos outros além das suas. Você toma o que quer sem pedir, e você destrói aqueles mais fracos que você por diversão.

Cruzada: Sempre que você remover oposição significativa para seus objetivos, você reganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca se retire; nunca comprometa seu território.

Fatalista

Você tem um visão do mundo menos que otimista. Você espera que as coisas dêem errado, e você tem um prazer sombrio quando prova que estava certo. Porque tudo está fadado a terminar desastrosamente, não há razão para lutar. Você não tem esperanças para um futuro brilhante, mas ao invés está resignado com obscuridade inevitável. Você encontra conforto em seu pessimismo, porque você sabe que nunca ficará desapontado. Mesmo quando as coisas acabam bem, você sabe que é uma ilusão temporária e o desastre real está vindo logo atrás.

Cruzada: reganhe Força de Vontade quando seus avisos de destruição se provam corretos.

Proibição: Nunca ria exceto em amargura e sarcasmo.

Tolo

Você é o brincalhão divino, o palhaço, aquele que ri por mais tempo e mais alto. Porque você não acredita que o mundo tenha um significado, nenhuma razão escondida para nada, você tem grande prazer em destruir os planos bem feitos das pessoas jogando a chave de fenda proverbial nas engrenagens. Você quase sente um dever de brincar de agente do caos, derrubando os outros de seus pedestais de dogma e os fazendo comer suas palavras de honra e nobreza. Algumas

vezes você trabalha por semanas, meses ou mesmo anos formulando suas peças, nivelando a fundação e preparando a armadilha para quando sua presa pisar nela, ela caía ainda mais.

Cruzada: Reganhe Força de Vontade sempre que você conseguir esvaziar o ego de alguém que você tenha achado íntegro.

Proibição: Nunca procure pelos “porquês” por trás da sua vida; não há nenhum.

Grotesco

Você ama repugnar outros e se desvia do seu caminho só para importuna-los. Você depreda a sensibilidade dos outros, com um rubor ou um suspiro chocado como seu aplauso. Quão mais extrema a reação, mais feliz você fica. Você tornou o trabalho de sua vida descobrir o que incomoda as pessoas e então infligir isso a elas. Um mestre de insultos, você corta bem no coração, jogando fora todo o decoro e etiqueta em favor do choque. Nada é baixo demais para você, desde barulhos corporais até insultar a mãe de alguém.

Cruzada: Sempre que você fizer alguém hesitar ou perder a compostura, você reganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca mostre um lado muito agradável ou atraente de você.

Enganoso

Com uma centelha em seu olho, você bajula, encoraja, tenta, engana e manipula os outros para explorarem seus lados sombrios. Você é o perversor, pegando o doce e transformando em sórdido. Você se vê como uma espécie de professor — você ensina as pessoas que criaturas básicas e ferozes elas realmente são. Não há nada que você goste mais do que corromper os inocentes e o faz com tamanho zelo que eles normalmente nem notam que estão comprometidos.

Cruzada: Você reganha Força de Vontade sempre que causar alguém a fazer algo que normalmente seria oposto a e ele gostar.

Proibição: Nunca proteja alguém das realidades duras da vida.

Fora-da-Lei

Você olha para o mundo e vê um oceano de autômatos sem mentes que não tem a menor idéia do que está acontecendo. Você acredita que é seu dever tomar vantagem deles. Como eles irão aprender? Um ladrão e um grosseiro, você toma o que quer dos outros sem um momento de hesitação ou culpa. Se suas vítimas são estúpidas o suficiente para serem vítimas, então você não vê razão para

não usar e abusar delas. Você não sente nenhuma pena das pessoas — eles fizeram suas próprias camas, e eles podem deitar nela.

Cruzada: Reganhe Força de Vontade sempre que cometer um ato totalmente egoísta que ferir alguém.

Proibição: Nunca faça nada que ajude os outros mais do que os fere ou o ajuda em longo prazo.

Pandora

Como Pandora, você não parece conseguir manter sua caixa fechada. Você abre sua boca e problemas saem dela em grandes ondas. Você não consegue se conter. Você ama colocar outras pessoas em problemas revelando seus segredos por eles. Além do mais, sua curiosidade normalmente a sobrepuxa, especialmente se você foi proibida de fazer algo ou ir a algum lugar. Quanto mais alguém insistir que você não deve fazer algo, mas o faz querer fazer exatamente aquilo.

Cruzada: Você reganha Força de Vontade sempre que sobreviver a algo perigoso que você foi estritamente proibido de fazer ou avisado para não fazer.

Proibição: Nunca guarde um segredo; nunca obedeça a uma ordem.

Narciso

Você é a pessoa mais atrativa, esperta, a melhor do mundo, e você quer ter certeza que todos saibam disso. Se você não for o centro da atenção, você não está feliz. Enquanto você for tratado com elogios e bajulação, você é a pessoa mais graciosa e modesta, mas tão logo as atenções sejam retiradas de você, você se torna maligno. Você não está acima de surtos de raiva e violência para chamar a atenção dos outros. Inveja governa sua escolha de amigos e inimigos.

Cruzada: Sempre que você provar conclusivamente que você é o melhor em algo, você reganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca admita falha ou culpa.

Avarento

Você é um sensualista ganancioso, um avarento, um glutão, um colecionador obsessivo, um acumulador de experiências. Você se importa pouco com outras pessoas, exceto como objetos para colecionar e usar conforme seu desejo, coisas bonitas para colocar ao redor e lhe dar prazer. Você festeja com gratificação material e mostra seu bom gosto em cada oportunidade. Dividir não é uma palavra que você conheça, todavia. Você ostenta o

que ganha, seja uma mulher bonita a seu lado ou o diamante brilhante em seu dedo, mas você nunca consideraria dar um presente para alguém ou ajudar os necessitados.

Cruzada: Reganhe Força de Vontade sempre que for bem sucedido em sua busca pelo prazer.

Proibição: Nunca de nada sem esperança de recompensa ou uma boa briga.

Enigmático

Você é um enigma, o mistério que ninguém consegue decifrar. Você está apaixonado por segredos e nunca dá uma resposta direta a nenhuma pergunta. Você obscurece tudo com duplos sentidos, termos misteriosos e mentiras descaradas. Você se diverte em confundir os outros, satisfazendo sua necessidade de sentir que sua inteligência é maior que a deles. Você é especialmente cuidadoso para disfarçar sua psique nos mistérios mais sombrios, e o seu maior medo é que alguém aprenda o que você realmente é.

Cruzada: Sempre que você conseguir confundir ou enganar alguém, você ganha Força de Vontade.

Proibição: Nunca permita a outros descobrirem a verdade sobre você ou suas origens.

Líder

Você tem sua gangue e você os governa com punho de ferro. Você trabalha duro para construir e fortalecer sua organização, pregando lealdade e submissão a causa que você personifica. Você não irá permitir que sua lei ou autoridade seja minada. Enquanto você compreende que um grupo é mais poderoso que qualquer indivíduo, você não se considera igual ao seu bando de seguidores. Você é a cabeça, eles são os braços e pernas. Eles são suas ferramentas, e você os usa conforme sua vontade para alcançar seus objetivos.

Cruzada: Reganhe Força de Vontade sempre que conseguir algo como um resultado direto da devoção de seus seguidores.

Proibição: Nunca permita ninguém de por em risco o todo da sua organização ou seus objetivos.

Vigarista

Você não precisa trabalhar; tantos outros lá fora podem e irão fazer o trabalho para você. Outros o vêem como um sangue suga, mas enquanto eles estão lambendo suas feridas e limpando suas botas, você está gastando sua parte. Todas as coisas consideradas, você prefere pagar o

caminho da menor resistência. Sempre há um herói pronto para pular para a frente e fazer todo o trabalho sujo. Porque não deixa-lo fazer-lo? E qual é o problema se você estiver lá com a mão estendida quando for hora da recompensa. Você não *pediu* para o cara fazer-lo; você apenas não ofereceu ajuda.

Cruzada: Sempre que você conseguir algo que você não mereça, reganhe Força de Vontade.

Proibição: Nunca trabalhe.

Selvagem

Para você, a única maneira viável de viver é como os animais nas florestas, comendo o que pode pegar, acasalando quando a necessidade aparece, e lutando para estabelecer superioridade. Todo o resto é sem sentido. Conversa civilizada, etiqueta e tecnologia — perda de tempo. Invenções modernas apenas o distraem da sua verdadeira natureza, e o detém de satisfazer os instintos que queimam em sua alma. Você deseja um retorno para os dias de indulgência primal e da lei da natureza. No meio tempo, você apenas vive sua vida como se já estivesse lá, feroz e orgulhoso disso.

Cruzada: Reganhe Força de Vontade sempre que você conquistar inimigos “civilizados” através da sua própria esperteza e força.

Proibição: Nunca ceda para tolices civilizadas.

Miserável

Você não tem auto-imagem positiva, e assume que todos o odeiam tanto quanto você se odeia. Talvez você seja a garota que nunca era convidada para dançar ou o perdedor que nunca foi convidado para festas de aniversário; não importando, você acredita que todos o odeiam e que você é um lamentável foragido. Algumas vezes você procura pena e ajuda dos outros. Outras você procura puni-los por sua pena e ajuda, se tornando especialmente ruim com qualquer um que lhe mostre compaixão e preocupação.

Cruzada: Sempre que outros disserem que você não serve para nada ou jogarem suas mãos para cima em desistência, reganhe Força de Vontade.

Proibição: Nunca admita o sucesso.

Atributos

Especialidades

Para cada Atributo 4 ou maior, o jogador pode selecionar uma *especialidade*. Uma especialidade mostra que o personagem desenvolveu uma afinidade em uma subcategoria dessa Característica. Em termos de regras, isso significa que o jogador pode jogar novamente qualquer 10 em ações envolvendo diretamente a especialidade. O jogador não apenas mantém o primeiro sucesso, mas agora tem a oportunidade de possivelmente conseguir outro. Para cada 10 que ele consiga, ele pode jogar novamente e tentar conseguir mais. Isso apenas se aplica se o personagem está tentando uma ação que envolva especificamente a especialidade, não apenas a Característica.

Por exemplo, um personagem com quatro pontos em Inteligência é muito esperto, mas se seu personagem tem a especialidade *Criativo*, então ele concentrou sua inteligência nessa área e é particularmente criativo. Se ele está tentando conseguir uma idéia criativa para um presente, ele pode relançar qualquer 10. Se, todavia, ele está tentando resolver palavras cruzadas, você não está tentando uma ação que use sua criatividade.

As especialidades listadas em cada Característica são apenas algumas sugestões. Se você pode pensar em algo que encaixe melhor com seu personagem (como a especialização *Flerte* para Carisma), vá em frente — uma vez que seu Narrador aprove, claro.

Atributos Físicos

Essas Características descrevem o quão forte, ágil e resistente um personagem é; eles são o foco primário de um personagem orientado para a ação. Características Físicas representam as forças e fraquezas do corpo.

Força

Essa Característica mede força bruta. Ela representa a capacidade de seu personagem em levantar, carregar e causar danos físicos. Uma pessoa com uma Força alta normalmente é maior do que alguém com uma Força baixa. Em briga e combates com armas brancas, a Força de seu personagem é adicionada a sua Parada de Dano.

Especialidades: Levantamento de Peso, Saltos, Aperto Forte, Carregamento de Peso

- **Pobre:** fraco, levanta 25 kg, carrega 10
- **Média:** normal, levanta 50 kg, carrega 25 kg
- **Bom:** atleta, levanta 125 kg, carrega 60 kg

•••• **Excepcional:** levantador de pesos, levanta 200 kg, carrega 100 kg

••••• **Notável:** olímpico, levanta 325 kg, carrega 150 kg

Destreza

Essa Característica mede a velocidade, rapidez e agilidade geral física. Ela indica a capacidade do seu personagem para se mover precisamente e com graça. Destreza inclui coordenação motora, manipulação motora fina, velocidade de reação, reflexos e agilidade.

Especialidades: Reflexos Felinos, Pé Ligeiro, Flexibilidade, Toque Leve, Mão Firme, Rapidez

• **Pobre:** desastrado, desajeitado, inflexível, propenso a acidentes

•• **Média:** ordinário, não refinado, passável, normal

••• **Bom:** graça natural, coordenado, flexível, ágil

•••• **Excepcional:** atlético, ginasta, treinado, destro, profissional

••••• **Notável:** incrível graça, medalha de ouro, toque de cirurgião

Vigor

Vigor mede a saúde geral, tolerância a dor e resistência. Isso determina a capacidade de tolerância, tanto físico quanto mental. Dois dos elementos mais importantes dele são a vontade de viver e teimosia completa.

Especialidades: Determinado, resistente, Lato Limiar de Dor, Incansável, Robusto

• **Pobre:** doente, frágil, covarde, vulnerável, frágil

•• **Média:** moderadamente saudável, confiante, consistente

••• **Bom:** resistente, saudável, robusto, resistente

•••• **Excepcional:** firme, resoluto, confiante, determinado

••••• **Notável:** nascido no inferno, obstinado, implacável, dá ou desce

Atributos Sociais

Suas Características Sociais descrevem a aparência, charme e familiaridade com interação pessoal do seu personagem. Eles são vitais em determinar a aparência do seu personagem, persuasão e adaptabilidade em situações sociais.

Carisma

Essa Característica mede o magnetismo do seu personagem e seu charme natural. Isso representa sua aptidão por atratividade, enfeitiçar e cativar os outros sem ter que tentar. Carisma determina se os outros gostam e confiam em seu personagem.

Especialidades: Divertindo, Confiante, Diplomata, Eloqüente, Persuasivo, Confiável

• **Pobre:** maçante, entediante, opaco, desinteressado

•• **Média:** agradável, amigável, inofensivo, tolerável

••• **Bom:** confiável, divertido, genial, agradável

•••• **Excepcional:** magnético, atraente, persuasivo, encantador

••••• **Notável:** irresistível, atrativo, cativante

Manipulação

Essa Característica mede a habilidade do seu personagem de conseguir resultados quando tentando forçar, bajular ou enganar outra pessoa para fazer algo. Manipulação funciona com amigos e inimigos, apesar de ser mais difícil no último. Se seu personagem falha em uma tentativa de manipular alguém, o alvo pode notar e ficar zangado. Ninguém gosta de ser manipulado.

Especialidades: Esperteza, Enganador, Lisonjeiro, Paciente, Persuasivo, Sutil, Desleal

• **Pobre:** reservado, inocente, submisso

•• **Média:** blefador, adepto social, evasivo, fraude

••• **Bom:** errante, escorregadio, diligente, eloqüente, astucioso

•••• **Excepcional:** influente, maquinador, calculista, manipulador

••••• **Notável:** controlador, maquiavélico, conspiracional

Aparência

Essa Característica mede mais que apenas beleza física. Qualquer característica física — animação, expressividade, atratividade, vulnerabilidade, etc. — que outros acham atraente pode ser considerado parte da Aparência. Ela pode ser vital em algumas ocasiões, pois goste ou não, nós todos somos influenciados pela aparência das pessoas. A Característica Aparência é usada para determinar primeiras impressões.

Especialidades: Comportamento Audaz, Fragilidade, Glamouroso, Sex Appeal, Estilo

• **Pobre:** simples, indesejável, feio, repulsivo

•• **Média:** normal, não notável, imperceptível, opaco

••• **Bom:** atrativo, bonito, gracioso

•••• **Excepcional:** atraente, encantador, belo, sedutor

••••• **Notável:** incrível, enfeitiçador, maravilhoso

Atributos Mentais

Os Atributos mentais representam a capacidade mental total do seu personagem, incluindo coisas como memória, percepção, lógica e a habilidade para aprender.

Percepção

Essa Característica cobre tudo desde procurar por algo até notar os detalhes súbitos no ambiente e intuitivamente os colocar juntos para vir com uma suposição razoável. A percepção determina a sensibilidade do seu personagem ao mundo ao seu redor. Normalmente isso inclui seu uso de intuição para entender o que percebe.

Especialidades: Orientado para Detalhes, Empata, Intuitivo, Olho de Águia, Paranóico, Audição Apurada

• **Pobre:** distraído, insensível, preocupado com si mesmo

•• **Média:** acordado, curioso, alerta

••• **Bom:** perspicaz, observador, cauteloso, atento

•••• **Excelente:** sensível, penetrante, preceptivo, intuitivo

••••• **Notável:** vigilante, instintivo, clarividente

Inteligência

Essa Característica mede processos mentais brutos: memória, retenção, julgamento, razão, compreensão e pensamento crítico. Ela representa a habilidade do seu personagem de aprender e pensar, e ela cuida de julgamentos pensados cuidadosamente ao invés de decisões do momento. Inteligência baixa indica um personagem que não tem a capacidade de entender coisas complicadas e aprende muito lentamente, e uma personagem com alta Inteligência é uma pessoa sofisticada capaz de examinar vários níveis diferentes de um argumento ou de um problema. Um personagem com alta Inteligência normalmente pode diferenciar verdade de mentiras, ou pelo

menos quando ele tem tempo de examinar as coisas.

Especialidades: Criativo, Perspicaz, Lógico, Pragmático, Estudioso

• **Pobre:** QI 80, lento, confuso, simples

•• **Média:** QI 100, não imaginativo, estudioso, pensativo

••• **Bom:** QI 120, esperto, rápido, racional, cognitivo

•••• **Excepcional:** QI 140, ingênuo, lógico, perspicaz

••••• **Notável:** QI 160+, genial, brilhante, erudito

Raciocínio

O Atributo Raciocínio descreve a habilidade de seu personagem em reagir rapidamente e corretamente em situações de pressão e estresse. Ele indica a rapidez de pensamento e esperteza geral dele. Um personagem com um Raciocínio baixo, como o proverbial “cervo na luz,” pode ser pego facilmente com a guarda abaixada, enganado ou surpreendido. Esses com um Raciocínio alto são raramente pegos por mudanças súbitas.

Especialidades: Cabeça Limpa, Esperto, Insultos, Um Passo a Frente, Sobrevivência

• **Pobre:** crédulo, entorpecido, facilmente distraído

•• **Média:** lento, atrasado, preguiçoso, indiferente

••• **Bom:** flexível, reacionário, impulsivo, rápido

•••• **Excepcional:** astuto, direto, improvisado, afiado

••••• **Notável:** instintivo, espontâneo, imediato

Habilidades

Especialidades

Se seu personagem tem quatro pontos em uma Habilidade, você pode escolher uma especialidade. Isso representa que o personagem desenvolveu uma experiência em uma subcategoria dessa Habilidade. (veja *Atributos*, acima.) Certos campos de estudo são tão abrangentes que quando o seu personagem alcançar o nível de especialista (4 pontos) na Habilidade, ele terá que se especializar. As especialidades listadas em cada Característica são oferecidas como sugestões. Sinta-se livre para

inventar novas para seu personagem, dependendo da aprovação do seu narrador.

Talentos

Talentos são Habilidades intuitivas. Eles quase nunca são aprendidos através de treino direto (apesar de poucos, como Briga, são exceções). É assumido que todos tem uma pequena capacidade para cada um, você tendo comprado pontos neles ou não. Assim, se o seu personagem quiser fazer uma ação usando um Talento que ele não tiver pontos em, você pode jogar uma Parada de Dados igual ao número de pontos que seu personagem tem no Atributo apropriado; como a maioria das coisas na vida, não há mal em usar seus Talentos.

Prontidão

Esse Talento indica a consciência do mundo ao redor do seu personagem. Ele é treinado em manter uma orelha para o vento e um olho para o céu, até mesmo quando distraído com outras coisas. Prontidão é uma medida de quão bem seu personagem nota os detalhes e mudanças sutis em seu ambiente.

• **Novato:** Você é mais alerta a mudanças que a maioria.

•• **Treinado:** Você é vigilante e atento.

••• **Competente:** Você é altamente vigilante

•••• **Especialista:** Você é realmente cuidadoso, raramente deixando sua guarda abaixada.

••••• **Mestre:** Você está ciente de tudo que acontece ao seu redor.

Possuído por: Detetives, Guardas, Caçadores, Repórteres, Ladrões, Guerreiros

Especialidades: Emboscadas, Multidões, Noção de Perigo, Buscas, Ruas

Esportes

Escalar escarpadas rochosas, pular precipícios são todos feitos baseados em Esportes. Essa Habilidade descreve o poder atlético do seu personagem tanto em esportes individuais ou em grupo. Ele assume uma familiaridade com as regras e com o jogo do esporte em questão.

• **Novato:** Você é o primeiro a ser escolhido em jogos de futebol da vizinhança.

•• **Treinado:** Você é comum em times esportivos da comunidade ou da escola.

••• **Competente:** Você é um treinador ou um competidor sério.

•••• **Especialista:** Você é um treinado vigoroso, profissional ou apenas realizado.

••••• **Mestre:** Você é um atleta de classe mundial ou olímpico.

Possuído por: Instrutores Aerobicos, Dançarinos, Maratonistas, Maioria das Crianças, Entusiastas de Esportes

Especialidades: Aeróbica, Dança, Escalada, Nado, Esporte de Grupo

Briga

Briga é a capacidade de lutar sem uma arma, incluindo manobras básicas de luta corporal como soco, chute, segurar, arremessar, arranhar e morder. Brigar pode se tornar bem inumano, e algumas vezes infringe dano sério se feito da maneira correta. Para propósito de representação, um personagem deve ganhar uma especialidade quando ele alcança o nível de especialista em Briga.

• **Novato:** Você teve um curso de autodefesa.

•• **Treinado:** Você pode machucar alguém.

••• **Competente:** Você pode derrubar alguém rapidamente sem fazer mal permanente.

•••• **Especialista:** Você é faixa preta ou autorizado para matar.

••••• **Mestre:** Você é renomado no mundo todo; suas mãos são registradas como armas letais.

Possuído por: Seguranças, Tiras, Lutadores de Artes Marciais, Espiões, Assassinos, Guerreiros

Especialidades: Qualquer Estilo de Arte Marcial, Boxe, Luta Suja, Cavaleiros

Esquiva

Sempre que seu personagem mergulha por cobertura, defende um soco ou esquiva de uma flecha, ele sabe que o melhor meio de evitar dano é não ser acertado. Esquiva simplesmente descreve a habilidade do seu personagem de sair do caminho de qualquer ataque que se aproxima.

• **Novato:** Você sabe o que fazer quando alguém grita, “Abaxe-se!”

•• **Treinado:** Você sabe quando ficar abaixado e seguro

••• **Competente:** Você é treinado e experiente em fugir de golpes.

•••• **Especialista:** Você é excessivamente difícil de acertar.

••••• **Mestre:** Você pode se esquivar de balas.

Possuído por: Seguranças, Criminosos, Ratos de Gueto, Lutadores de Rua, Guerreiros

Especialidades: Abaixar, Mergulhar, Encontrar Cobertura, Escorregadio

Empatia

Empatia é a habilidade de definir o que os outros estão sentindo. Através de uma observação das suas expressões faciais, linguagem corporal e tom de voz, seu personagem ganha um senso da atitude geral de outra pessoa, incluindo seu estado emocional e seus motivos. Com altos níveis dessa Característica, seu personagem pode dizer se alguém está mentindo ou não. Um uso bem sucedido desse Talento antes de tentar Persuadir, Intimidar ou usar Lábria na mesma pessoa reduz a dificuldade da segunda ação em um; uma falha aumenta a dificuldade em um.

• **Novato:** Você é sensível e compreensivo

•• **Treinado:** Você está ciente dos sentimentos que os outros estão tentando esconder.

••• **Competente:** Você é incrivelmente perspicaz quanto a motivações dos outros.

•••• **Especialista:** Você é especialmente sensível a mentiras e emoções sutis.

••••• **Mestre:** você lê pessoas como se fossem livros abertos.

Possuído por: Atores, Médiuns, Pais, Psicólogos, Professores

Especialidades: Desejos, Emoções, Medos, Falsidades, Legados, Conexões Amorosas, Motivações

Intimidação

A arte da intimidação toma muitas formas desde ameaças sutis até dano físico. A escolha do método depende da hora, do lugar e daqueles envolvidos. Personagens com esse Talento sabem como conseguir o que eles querem de outros, no momento que eles querem.

• **Novato:** Você prensa covardes nos cantos.

•• **Treinado:** Você ganha uma guerra de olhares ocasionalmente.

••• **Competente:** Você tem um olhar ameaçador.

•••• **Especialista:** Você é um sargento acima da média.

••••• **Mestre:** Você intimida redcaps.

Possuído por: Comerciantes, Seguranças, Tiras, Detetives, Nobres, Guerreiros

Especialidades: Política, Social, “O Olhar,” Ameaças Disfarçadas, Violência

Kenning

Kenning é a visão das fadas, a habilidade de sentir Glamour em qualquer forma que ele tenha, seja uma quimera, um changeling ou um domínio. Entre outras coisas, esse Talento permite a um changeling reconhecer um changeling que cai na Névoa ou que terá uma Crisálida, sentir o poder relativo de uma quimera, e localizar domínios e trilhas.

• **Novato:** Glamour o faz cócegas, e você pode ver quimeras poderosas.

•• **Treinado:** Você pode localizar domínios com facilidade.

••• **Competente:** Você reconhece changelings “adormecidos.”

•••• **Especialista:** Você pode detectar até mesmo os menores traços de Glamour.

••••• **Mestre:** Você é sensível a Glamour mesmo a grandes distâncias.

Possuído por: Certas Quimeras Poderosas, Psíquicos, Crianças Pequenas, Changelings, Alguns Kinain

Especialidades: Cantrips, Quimeras, Changelings, Encantamentos, Trilhas

Persuasão

Essa Característica representa a habilidade do seu personagem em levar os outros a pensarem como ele. O método usado pode envolver sedução mental e emocional sutil ou até mesmo pedidos, argumentar e bajular. Pessoas com altos níveis em Persuasão tendem a ser líderes naturais e advogados.

• **Novato:** Você pode ser convincente se esforçando.

•• **Treinado:** Você aponta as falhas na posição dos outros.

••• **Competente:** Um debatemte profissional, você sempre está no topo dos argumentos.

•••• **Especialista:** Você faz os outros se sentirem culpados por discordarem de você.

••••• **Mestre:** Você diz “Pulem,” e eles dizem, “Quão alto?”

Possuído por: Comerciantes, Demagogos, Oradores, Políticos, Visionários

Especialidades: Apelo Emocional, Tagarelice, Culpa, Lógica, Simpatia, Jogo de Palavras

Manha

As ruas podem ser uma fonte maior de informação, ajuda e dinheiro, mas sua cultura e regras de cultura são tão complexas quanto as cortes nobres. O Talento Manha indica o quão versado seu personagem é com o moinho de rumores local, gírias de rua e etiqueta de rua. Ela representa sua compreensão quando entre os elementos menos queridos da sociedade, e determina não apenas quão bem ele pode sobreviver mas sobreviver e se encaixar entre eles.

• **Novato:** Você sabe quem vende o que, de drogas a contrabando.

•• **Treinado:** Você é aceitado como um da gangue.

••• **Competente:** Você é ativo na política das ruas.

•••• **Especialista:** Você é respeitável, protegido, confiado ou temido nas ruas.

••••• **Mestre:** Você sabe o que aconteceu, quem o fez e onde eles esconderam.

Possuído por: Barmans, Criminosos, Detetives, Membros de Gangues, Sem Tetos

Especialidades: Aquisições Ilegais, Informação, Conhecimento da Área, Gangues

Lábia

Essa Característica determina a habilidade do seu personagem de esconder seus motivos e sentimentos. Mais ainda, ela o permite decifrar os motivos dos outros e usa-los contra eles. Lábia é a fina arte de mentir e manipulação desleal. Personagens habilidosos nesse Talento sabem como usar sua melhor atuação a influenciar situações e desviar a culpa sem os outros notarem que foram manipulados.

• **Novato:** Você raramente é pego em uma mentira.

•• **Treinado:** Táticas de divisão são naturais para você.

••• **Competente:** Você pode esconder espertamente a verdade sem mentir.

•••• **Especialista:** Você é capaz de manipulação e conspiração complicadas.

••••• **Mestre:** Você engana com impunidade.

Possuído por: Casanovas, Mentirosos Compulsivos, Advogados, Políticos, Espiões

Especialidades: Diversões, Fraude Intrincada, Pequenas Mentiras, Sedução

Outros Talentos: Expressão Artística, Diversão, Diplomacia, Adivinhação, Instrução, Intriga, Intuição, Mímica, Roubar, Sedução, Estilo, Ventriloquismo

Perícias

Perícias são Habilidades que seu personagem aprendeu através de instrução direta. Elas requerem que ele tenha algum treinamento na área, se seu personagem quer tentar algum feito que envolva uma Perícia que ele não tenha, jogue uma Parada de Dados igual ao número que o personagem tem no Atributo apropriado e aumente a dificuldade em um. Você não tem prática o que dificulta seu sucesso.

Artesanato

Essa Perícia dá conhecimento de técnicas de artesanato em áreas como madeira, couro, vidro e pedras preciosas. Com Artesanato, seu personagem pode criar peças de arte e objetos funcionais de vários materiais. A qualidade do produto depende do número de Sucessos conseguidos no teste. Um personagem deve se especializar quando ele alcançar o nível de Especialista nessa Perícia, se ele ainda não escolheu seu campo.

• **Novato:** Você conhece o básico e pode fazer algo que funcione.

•• **Treinado:** Você pode adicionar um toque pessoal as suas criações.

••• **Competente:** Você é respeitado entre outros artesãos.

•••• **Especialista:** Você cria itens de valor crescente e duradouro.

••••• **Mestre:** Você é um Michelangelo em seu campo.

Possuído por: Artistas, Artesãos, Desenhistas, Inventores

Especialidades: Carpintaria, Trabalho em Couro, Maquinaria, Cerâmica, Escultura, Trabalho em Madeira, Costura

Direção

A Perícia Direção representa a habilidade do seu personagem em operar veículos motorizados, apesar de não significar que ele é familiar com todos os veículos de terra. O Narrador pode diminuir ou aumentar a dificuldade

dependendo da familiaridade do seu personagem com esse tipo de veículo. Ela também implica que seu personagem conseguiu uma licença de direção, apesar desse não ser necessariamente o caso. Em altos níveis, você pode tentar evitar alguém que está te seguindo (se você souber que alguém i está fazendo), e isso permite que você tente algumas manobras.

• **Novato:** Você consegue dirigir um automóvel com câmbio automático.

•• **Treinado:** Você consegue operar uma transmissão manual.

••• **Competente:** Você é um caminhoneiro ou chofer profissional.

•••• **Especialista:** Você é um corredor.

••••• **Mestre:** Você é um motorista de acrobacias profissional.

Possuído por: Motoristas de Ônibus, Choferes, Tiras, Contrabandistas, Motoristas de Taxi, Caminhoneiros

Especialidades: Curvas, Evasão, Velocidade, Manobras, Paradas Súbitas, Tráfico

Etiqueta

Em situações sociais ou da corte, Etiqueta pode ajuda-lo muito em manter seu personagem nas boas graças desses ao seu redor. Ela descreve o quão amável seu personagem é o quão bem ele se encaixa na corte, entre seus iguais e em funções sociais. Ela é usada durante situações como se dirigir propriamente a um barão, se aproximar de um redcap sem insulta-lo, e comer com o garfo correto no jantar de caridade.

• **Novato:** Você sabe quando se calar.

•• **Treinado:** Você se encaixa na maioria do tempo.

••• **Competente:** Você raramente comete uma gafe.

•••• **Especialista:** As graças sociais vem naturalmente a você.

••••• **Mestre:** Você poderia tomar chá com o Grande Rei David a tarde e sair com os redcaps na mesma noite sem se sentir perdido.

Possuído por: Cortesãos, Diplomatas, Executivos, Ricos, Nobres, Diletantes

Especialidades: Negócios, Alta Sociedade, Kith em Particular (Eshu, Sidhe, etc.), Corte Seelie ou Unseelie

Armas de Fogo

A Perícia Armas de Fogo significa que você tem um amplo conhecimento de todas as armas, desde uma simples .22 até uma submetralhadora Ingram Mac-10. Ela não inclui a habilidade de operar artilharia pesada. Armas de Fogo inclui a habilidade de cuidado e reparar armas.

- **Novato:** Relativamente capaz, você teve algumas lições

- **Treinado:** Você é um entusiasta amador que pratica regularmente

- **Competente:** Você vence competições de tiro.

- **Especialista:** Você é um profissional, frio e firme.

- **Mestre:** Você é um perito atirador.

Possuído por: Tiras, Criminosos, Membros de Gangues, Caçadores

Especialidades: Rápida recarga, Metralhadoras, Pistolas, Saque Rápido, Rifles

Liderança

Essa Perícia representa a habilidade do seu personagem em organizar e liderar os outros. Ela descreve a que extensão ele é um líder natural tanto quanto ele tem uma aura de autoridade. Ela expressa uma combinação de habilidade natural e um comando dessas qualidades na maioria das vezes atribuídas aos líderes: confiança, agressividade e decisão.

- **Novato:** Você consegue liderar pequenos grupos.

- **Treinado:** Você é o tipo de pessoa dominante, que toma conta.

- **Competente:** Você consegue liderar um grupo diverso.

- **Especialista:** Um líder natural, você atrai seguidores sem tentar.

- **Mestre:** Você é um líder de nações com um grande nível de influência.

Possuído por: Tira, Executivos, Líderes de Gangues, Oficiais Militares, Nobres, Treinadores

Especialidades: Comandos, Ditatorial, Amigável, Militar, Nobre, Orador

Armas Brancas

A habilidade de lutar com uma arma é valiosa no Mundo das Trevas. Competência nessa Perícia permite ao seu personagem usar armas de Mão. Exemplos de tais armas incluem facas e espadas. Enquanto Armas Brancas parece arcaico

na sociedade mortal pela predominância das armas de fogo, usar a maioria das armas quiméricas exige alguma experiência nela.

- **Novato:** Você conhece o básico, mas seu treinador ainda pode derrubar você.

- **Treinado:** Você tem treinamento militar ou de cavaleiro.

- **Competente:** Você pode lutar com os melhores.

- **Especialista:** Você é um oponente digno; trolls ficam impressionados.

- **Mestre:** Você é um oponente mortal; dragões vivem com medo.

Possuído por: Tiras, Esgrimistas, Cavaleiros, Nobres, Assassinos

Especialidades: Machado, Porrete, Desarmar, Facas, Sabres, Espadas, Bastão, Armas Encontradas (Frigideira, Garrafa Quebrada, etc.)

Performance

A Perícia Performance cobre uma grande gama de expressão artística, desde atuar até contar histórias. Ela assume que seu personagem tem o conhecimento básico necessário e um certo talento no campo que ele escolheu. Além de definir a habilidade e talento criativo do seu personagem, essa Perícia também representa sua habilidade em capturar uma audiência e sua presença no palco, duas qualidades meio nebulosas. Ela assume algum conhecimento sobre o lado técnico e a sociedade do campo escolhido pelo personagem. Personagens que tem essa Perícia devem se especializar quando alcançam o nível de Especialista.

- **Novato:** Um amador, você ainda fica um pouco nervoso no palco.

- **Treinado:** Um artista natural, você pode reter a atenção da audiência.

- **Competente:** Você sabe como trabalhar uma audiência.

- **Especialista:** Você é um artista renomado no mundo todo.

- **Mestre:** Você pode ser o próximo Elvis, Mozart, ou Clark Gable.

Possuído por: Atores, Comediantes, Mímicos, Músicos, Narradores, Vocalistas

Especialidades: Atuar, Encantar Audiência, Evocar Emoção, Instrumento (especifique), Contar Histórias, Voz

Segurança

Com a Perícia Segurança, seu personagem tem uma habilidade com as ferramentas e técnicas requeridas para arrombamento, ligação direta em

carros, criar e desativar alarmes contra ladrões, e abrir cofres. Ela pode ser usada para fazer atividades criminosas ou, do outro lado da moeda, para prevenir e investigar buracos na segurança. Quanto mais pontos seu personagem tiver em Segurança, mais sofisticado o sistema com o qual ele é familiar.

- **Novato:** você pode lidar com fechaduras simples.

- **Treinado:** Você sabe como fazer ligação direta.

- **Competente:** Você pode desativar ou criar alarmes para casas.

- **Especialista:** Um arrombador de cofres você é melhor que segurança a laser e cameras.

- **Mestre:** Fort Knox *era* impenetrável...

Possuído por: Tiras, Criminosos, Detetives, Chaveiros, Especialistas em Segurança

Especialidades: Criação, Eletrônica, Rapidez, Ligação Direta, Arrombamento de Cofre

Furtividade

Furtividade é a habilidade de se esgueirar ou se esconder sem ser notado. Certos modificadores de situações podem ser aplicados pelo Narrador e normalmente é jogado contra a dificuldade igual a Percepção da pessoa que não deve notar.

- **Novato:** Você consegue se esconder no escuro.

- **Treinado:** Você consegue se esconder nas sombras.

- **Competente:** Você pode andar em silêncio no carpete.

- **Especialista:** Você consegue andar em silêncio em folhas secas.

- **Mestre:** Você consegue se esconder em qualquer lugar.

Possuído por: Assassinos, Criminosos, Caçadores, Repórteres, Espiões

Especialidades: Cidade, Em Multidões, Seguir, Esconder, Área Selvagem

Sobrevivência

Essa Perícia descreve a habilidade do seu personagem em sobreviver em ambientes desconhecidos ou perigosos. Inerente nele estão as habilidades de encontrar abrigo, limpar e caçar comida, e se proteger dos predadores nativos e outros perigos. Ela também engloba rastrear e encontrar uma caminho seguro pela área. O

personagem deve se especializar quanto alcançar o nível de Especialista.

- **Novato:** Um bom escoteiro, você consegue sobreviver a uma caminhada de 7 quilômetros.

- **Treinado:** Você pode usar materiais do ambiente.

- **Competente:** Você se acostuma rapidamente com as redondezas.

- **Especialista:** Você está em casa em quase todos os lugares.

- **Mestre:** Você nunca sua ou passa fome.

Possuído por: Exploradores, Caçadores, Guardas Florestais, Índigenas, Guerreiros

Especialidades: Ártico, Cidade, Floresta, Caçar, Selva, Rastrear

Outras Perícias: Empatia com Animais, Arqueirismo, Fazer Bebidas, Escalar, Cozinhar, Disfarce, Eletrônica, Escapologia, Falcoaria, Primeiros Socorros, Jogo, Hipnotismo, Surrupiar, Pilotar, Psicanálise, Reparos, Cavalgar, Truques, Arremesso, Tortura, Armadilhas

Conhecimentos

Acadêmicos por natureza, as todos os Conhecimentos representam a perícia que seu personagem adquiriu através de estudo e treino, normalmente passado anos treinando. A maioria deles é considerado campos profissionais, e muito provavelmente irão determinar a profissão mortal do seu personagem. Conhecimentos são Habilidades que exigem aplicação rigorosa da mente, não do corpo. Se você não tiver um Conhecimento, você *não pode* tentar uma ação envolvendo-o. A única exceção para isso pode ser se o Narrador determinar que a ação envolve um conhecimento trivial que qualquer um poderia saber.

Computador

Seu personagem entende como operar e possivelmente até programar um computador. Em altos níveis, ele pode incluir o conhecimento de como construir sistemas, como também hacking complicado. Qualquer tentativa de usar um computador exige esse Conhecimento.

- **Estudante:** Você consegue rodar um jogo.

- **Universitário:** Você consegue usar programas de edição de texto e se conectar com a Internet.

••• **Professor:** Você é um programador competente ou um criador de software.

•••• **Doutorado:** Você é um hacker experiente que conhece as entradas e saídas da maioria dos sistemas.

••••• **Erudito:** Você poderia provavelmente criar inteligência artificial.

Possuído por: Hackers, Pessoal de Escritório, Programadores, Estudantes

Especialidades: Gráficos, Hacking, Programação, Conseguir Dados

Enigmas

Esse Conhecimento representa uma afinidade por juntar e lembrar de informações vitais para resolver vários tipos de problemas. Ela ajuda seu personagem em resolver os mistérios criados pelo Narrador. Ela é essencial para adivinhar caminhos secretos, entender conhecimento esotérico e responder as charadas de guardiões místicos.

• **Estudante:** Você consegue completar uma palavra cruzada.

•• **Universitário:** Você consegue adivinhar o final de um livro de mistério.

••• **Professor:** Você consegue resolver o cubo Rubik em uma hora.

•••• **Doutorado:** Você encontra três respostas corretas para qualquer charada.

••••• **Erudito:** Você entende os maiores mistérios da vida e do universo.

Possuído por: Devotos de Palavras Cruzadas, Detetives, Jogadores, Místicos, Entusiastas Zen

Especialidades: Mistérios Criminosos, Criptografia, A Vida, Charadas, Verbal, Visual

Grimório

Esse Conhecimento representa o entendimento de um personagem sobre as lendas e mágica das fadas. Ele pode ser usado quando criando juramentos ou fazendo encantamentos, ou até mesmo para criar novas Artes. Grimório dá ao personagem compreensão essencial do funcionamento profundo de tudo relacionado ao Sonho.

• **Estudante:** Você entende os conceitos mais simples da mágica fada.

•• **Universitário:** Você consegue diferenciar dois cantrips.

••• **Mestres:** Você entende muito do funcionamento do Glamour.

•••• **Doutorado:** Você está no caminho de descobrir Artes perdidas.

••••• **Erudito:** Você conhece os segredos mais profundos do Sonho.

Possuído por: Estudiosos, Feiticeiros, Reis e Rainhas Changelings.

Especialidades: Juramentos, Cantrips, Encantamento, Glamour, O Sonho

Investigação

Tanto se seu personagem estiver procurando um parente perdido ou investigando uma cena do crime, esse Conhecimento o permite reconhecer pistas em potencial e saber o procedimento para conseguir informações e registros. Ele dá a habilidade de obter evidências, fazer análises e prever padrões de crimes.

• **Estudante:** Você é um detetive amador.

•• **Universitário:** Você é um oficial de polícia.

••• **Professor:** Você é um detetive provado.

•••• **Doutorado:** Você deixa Mulder e Scully com inveja.

••••• **Erudito:** Você impressionaria Sherlock Holmes.

Possuído por: Detetives, Investigadores de Seguros, Agentes da Inteligência, Repórteres

Especialidades: Psicologia Criminal, Pesquisa de Documentos, Assassinos Seriais, Pistas

Direito

Essa Característica lida com o conhecimento e direitos legais, jurisprudência e jargão. Um alto nível em Direito não significa necessariamente que o personagem é diplomado em Direito. Muitos criminosos e pessoas desocupadas aprenderam sobre o sistema judicial através de auto-estudo ou experiência pessoal.

• **Estudante:** Você tem algum conhecimento prático ou assiste muita TV.

•• **Universitário:** Você estudou direito, ou costumava assistir julgamentos.

••• **Professor:** Você é um advogado estabelecido, ou fez alguns estudos sérios.

•••• **Doutorado:** Você poderia ser juiz.

••••• **Erudito:** O próximo assento na Suprema Corte pode ser seu.

Possuído por: Tiras, Criminosos, Detetives, Legisladores

Especialidades: Leis e Costumes Kithain, Corte, Contratos, Criminologia, Defesa, Divórcios, Litígio, Procedimento Policial, Processos

Lingüística

Linguagens suplementares a língua natal do seu personagem devem ser compradas através desse Conhecimento. Cada nível de Lingüística permite a seu personagem falar outra língua fluentemente. Ela também dá ao seu personagem um entendimento de lingüística e da estrutura de linguagem. Com essa Habilidade, seu personagem pode tentar identificar sotaques ou ler lábios.

• **Estudante:** Você fala uma língua adicional.

•• **Universitário:** Você fala duas línguas adicionais.

••• **Professor:** Você fala três línguas adicionais.

•••• **Doutorado:** Você fala quatro línguas adicionais.

••••• **Erudito:** Você fala cinco línguas adicionais.

Possuído por: Diplomatas, Interpretes, Estudiosos, Viajantes

Especialidades: Palavrões, Diplomacia, Sotaque Perfeito, Gírias, Técnico

Sabedoria

Cada grupo sobrenatural do Mundo das Trevas guarda seus segredos dos outros. Sabedoria dá ao seu personagem o conhecimento de uma subcultura ou organização “secreta” em particular, como a família, os Garou ou os Magos.

Quando você comprar Sabedoria para seu personagem, você precisa dizer a qual subcultura ela é relacionada. Você pode comprar Sabedoria quantas vezes você conseguir. Por exemplo, Sabedoria dos Magos e Sabedoria da Família são consideradas duas Características separadas, e cada tipo de Sabedoria é tratada como um Conhecimento próprio. Do mesmo modo, saber sobre magos não significa necessariamente saber sobre vampiros; cada tipo de Sabedoria deve ser comprada separadamente.

Listado abaixo estão alguns exemplos de variações das quais você pode escolher quando detalhando a sua Sabedoria. Essa não é uma lista completa, e seu Narrador tem a palavra final em qualquer Sabedoria não mencionada. Sabedoria dos Changelings dá a seu personagem informação específica e de talhes da história dos changelings. Sabedoria do Sonho oferece uma compreensão do Sonho, suas propriedades e terreno, Sabedoria

Oculto Geral lida com conhecimento relacionado a cultos mortais, práticas religiosas e crenças místicas, como voodoo, magia negra e misticismo. Você fala duas línguas adicionais.

• **Estudante:** Você possui informações duvidosas e incompleta.

•• **Universitário:** Você é confiante em seu conhecimento... quase sempre.

••• **Professor:** Você sabe alguns detalhes concretos.

•••• **Doutorado:** Você aprendeu coisas que não deveriam ser descobertas.

••••• **Erudito:** Um especialista, você pode ser considerado uma responsabilidade do tema da sua Sabedoria.

Possuído por: Mentores, Místicos, Eruditos, Espiões

Variações: Changeling, Daintain, Sonho, Garou, Ocultismo Geral, Magos, Fantasmas, Vampiros

Medicina

Medicina é o estudo do corpo humano e as várias técnicas de curar suas doenças. Esse Conhecimento incorpora um conhecimento da estrutura e funções do corpo, os usos de medicina, e a diagnose e tratamento de doenças. Muitos métodos existem para tratar pacientes, incluindo acupuntura, aromaterapia, homeopatia, quiroprática, erbalismo medicinal e práticas padrões de medicina. Um personagem pode se especializar em qualquer um desses campos ou assumir uma compreensão abrangente de muitos métodos de cura. Medicina também implica um certo conhecimento de farmácia.

• **Estudante:** Você pode fazer primeiros-socorros e conhece técnicas de relaxamento.

•• **Universitário:** Você pode trabalhar como paramédico.

••• **Professos:** Um doutor, você pode diagnosticar e tratar.

•••• **Doutorado:** Você é um especialista, como um cirurgião.

••••• **Erudito:** Você tem habilidades de cura renomadas.

Possuído por: Doutores, Fanáticos Por Comida Saudável, Hipocondríacos, Enfermeiras, Paramédicos, Farmacêuticos

Especialidades: Doenças, Emergência, Homeopatia, Neurocirurgia, Farmácia

Política

Um entendimento da política Kithain é essencial para qualquer changeling envolvido nas maquinações da corte. Esse Conhecimento representa uma familiaridade com a estrutura política, incluindo um entendimento do quem está mandando e como essa pessoa chegou lá. Ela também se relaciona com política mortal, e pode ser extremamente útil quando lidar com autoridades mortais.

- **Estudante:** Você fica na periferia ou é um observador casual.

- **Universitário:** Você é um fofoqueiro ou é um major da ciência da política.

- **Professor:** Você é um ativista ou serve na política da cidade.

- **Doutorado:** Você serve como conselheiro de um baronato ou tem um assento no Senado.

- **Erudito:** Você é um historiador da corte; Maquiável ficaria impressionado.

Possuído por: Cortesão, Advogados, Lobistas, Nobres, Políticos, Protestantes

Especialidades: Cidade, Congresso, Heráldica, Vizinhança, Corte Seelie, Corte Unseelie

Ciência

O Conhecimento de Ciência quantifica o entendimento do seu personagem das ciências básicas: física, química, botânica, biologia, geologia, astronomia e outras. Em particular, ela define a aplicação útil da ciência para fazer coisas. Uma experiência geral em todos os campos é considerada aplicável do nível um ao três. Uma vez que seu personagem alcance quatro pontos, ele deve se especializar em algum campo.

- **Estudante:** Você pode fazer bombas de fumaça com um kit de química.

- **Universitário:** Você entende as teorias e aplicações maiores da ciência.

- **Professor:** Você pode ensinar para turmas do segundo grau.

- **Doutorado:** Você pode ganhar um Prêmio Nobel um dia.

- **Erudito:** Você é rival de Albert Einstein.

Possuído por: Engenheiros, Inventores, Pilotos, Pesquisadores, Técnicos

Especialidades: Astronomia, Biologia, Química, Engenharia, Física Nuclear, Relatividade

Outros Conhecimentos: Alquimia, Conhecimento da Área, Arte, Astrologia, Burocracia, Demolição, Finança, Geografia, História, Jornalismo, Literatura, Ciência Militar,

Filosofia, Venenos, Psicologia, Linguagem de Sinais, Teatro, Teologia

Antecedentes

Os Antecedentes descrevem vantagens especiais que seu personagem ganhou de seu ambiente, incluindo posses, contatos e influências. Antes de sair distribuindo pontos ao acaso para tudo que parecer bom, pense como seu personagem conseguiu essas coisas em particular. Isso irá ajudar você a dar vida a seu personagem e fazer uma história mais completa para ele.

Você pode usar os Antecedentes do seu personagem para obter informações, recursos ou favores. Alguns deles podem se jogados junto com um Atributo para determinar o sucesso de certas ações, como intimidar outro changeling a seguir suas ordens (Manipulação + Título) ou obter uma informação importante (Carisma + Contatos).

Quimera

Esse Antecedente é um resumo para itens e companheiros quiméricos que um personagem pode ter. Quando comprar esse Antecedente, o jogador precisa designar uma ou ambas as opções na ficha do personagem. Isso pode ser feito simplesmente escrevendo-se Item Quimérico ou Companheiro Quimérico no espaço apropriado. Personagens que escolhem ter esse antecedente em ambas as opções podem ter cinco pontos em ambas.

Itens Quiméricos:

Todo changeling instintivamente cria uma roupa quimérica quando ele passa pela Crisálida. Qualquer itens quiméricos que ele tenha além desses precisam ser comprados colocando-se pontos no Antecedente Quimera. O nível desse Antecedente que o personagem possui irá determinar que itens quiméricos ele possui.

- **Básico:** Você tem um item quimérico básico.

- **Menor:** Você tem um item quimérico com alguns benefícios.

- **Útil:** Você tem um item quimérico útil.

- **Significante:** Você tem um item quimérico poderoso.

- **Incrível:** Você tem um item quimérico de poder lendário.

Companheiros Quiméricos:

Companheiros são as quimeras vivas nascidas tanto da natureza inconsciente do changeling ou propositalmente criadas através da escultura do Glamour. Jogadores devem consultar

seu Narrador sobre o tipo de Companheiro que eles tem. Eles também devem ficar atentos para o fato de que Companheiros de alto nível tem mentes e personalidades próprias, que podem vir a ficar conflitantes aos objetivos do personagem. O número de pontos que um personagem tiver em Companheiro Quimérico determina quantos pontos ele tem para criar um companheiro baseado nas regras para criação de quimeras no **Capítulo Sete: Sistemas de Glamour**.

- **Básico:** Você tem uma criatura quimérica simples como companheiro. (10 pontos)

Exemplos: Um pedaço de mofo que borbulha obscenamente em seu ombro, uma luz que flutua ao redor da sua cabeça, ou um filhote de meia chamado Bob que se enrola para dormir em seu bolso.

- **Menor:** Você tem um companheiro quimérico semi-inteligente com capacidades de linguagem e sua própria personalidade. (15 pontos)

Exemplos: Um pequeno dragão com problemas de fumaça, um ursinho de pelúcia gigante com um sotaque do Brooklin, ou um gato falante.

- **Útil:** Você tem um companheiro quimérico que pode falar e se comunicar bem, e que tem uma mente própria, normalmente sendo mais um estorvo do que uma ajuda. (20 pontos)

Exemplos: Um demônio da velocidade que se parece com um carro, um furão quimérico falante que acumula objetos brilhantes, ou um pequeno alienígena verde que cheira tudo que vê.

- **Significante:** Você tem um companheiro quimérico altamente inteligente que pode ser de grande ajuda a você. (30 pontos)

Exemplos: Um grifo que pode voar, um unicórnio que pode aparecer para mortais, ou uma coruja que cita Shakespeare e conhece as trilhas bem o suficiente para servir de guia.

- **Incrível:** Você tem um companheiro quimérico com uma mente aguçada e rápida e habilidades mágicas extensas. (50 pontos)

Exemplo: Um antigo gênio que pode afetar tanto o Sonho quanto o mundo real, ou um dragão com uma grande variedade de Redes a sua disposição.

Contatos

Seu personagem conhece certas pessoas em lugares úteis para quem ele pode se voltar para buscar informação e assistência. o Antecedente Contatos define quão influentes essas pessoas são e o quanto elas podem ajudar. Contatos maiores são

amigos com os quais seu personagem pode contar para conseguir informações certas em seus campos. Quando criar seu personagem, você deve descrever seus contatos tão completamente quanto possível, com profissão e área da influência.

Essa Característica também dá ao personagem um número de contatos menores. Quando o seu personagem quiser entrar em contato com um contato menor, jogue Contatos (dificuldade 7). Para cada sucesso, ele pode encontrar um de seus contatos menores. Nesse ponto, ele pode tentar subornar ou convencer o contato em lhe dar o que ele precisa.

- **Básico:** Você tem um contato maior.

- **Menor:** Você tem dois contatos maiores.

- **Útil:** Você tem três contatos maiores.

- **Significante:** Você tem quatro contatos maiores.

- **Incrível:** Você tem cinco contatos maiores.

Sonhadores

Changelings conseguem Glamour dos Sonhadores que eles inspiram e encontram pelo caminho. Esse Antecedente representa o número de Sonhadores que seu personagem conhece e de quem ele consegue Glamour. Esses Sonhadores podem ser usados para fazer um sem número de serviços, apesar deles não serem nem de perto tão leais quanto um Acompanhante (Veja o Antecedente Acompanhantes abaixo).

- **Básico:** Você se beneficia de um Sonhador.

- **Menor:** Você se beneficia de dois Sonhadores.

- **Útil:** Você se beneficia de quatro Sonhadores.

- **Significante:** Você se beneficia de seis Sonhadores.

- **Incrível:** Você se beneficia de oito Sonhadores.

Propriedades

Seu personagem tem um domínio de fadas. Tais domínios são imensamente desejados por outros Kithain, e pode ser necessário que você passe muito do seu tempo o protegendo de intrusos e outros changelings gananciosos. A maioria dos domínios são mantidos por nobres, mas alguns domínios pertencem exclusivamente a plebeus. Em

raras instâncias, um domínio pode ser mantido em segredo e ser de apenas um indivíduo, mas se a nobreza o descobrir, eles provavelmente virão toma-lo.

O nível dessa Característica não apenas reflete o tamanho do domínio, mas a quantidade de Glamour que pode ser ganha dele por dia.

- **Básico:** Você cuida de um domínio insignificante que produz um ponto de Glamour.

- **Menor:** Você cuida de um pequeno domínio que produz dois pontos de Glamour.

- **Útil:** Você cuida de um domínio médio que produz três pontos de Glamour.

- **Significante:** Você cuida de um domínio grande que produz quatro pontos de Glamour.

- **Incrível:** Você cuida de um imenso domínio que produz cinco pontos de Glamour.

Mentor

Changelings tendem a cuidar uns dos outros, educando e protegendo aqueles que recentemente experimentaram sua Crisálida. O relacionamento entre um changeling e seu mentor normalmente é muito próximo. Um mentor pode servir como um guia inestimável para a sociedade changeling.

Mentores também podem proteger um changeling de perigo e informa-lo das suas oportunidades sociais. Todavia, um mentor pode esperar alguns favores em retorno pela informação ou ajuda que ele dá. Isso pode ser tão simples quanto limpar sua calçada ou tão perigoso quanto proteger um círculo de fadas de redcaps Unseelie.

- **Básico:** Seu mentor sabe pouco de importante.

- **Menor:** Seu mentor tem algumas informações dignas de serem divididas.

- **Útil:** Seu mentor tem segredos importantes para dividir.

- **Significante:** Seu mentor tem conhecimentos extraordinários para passar adiante.

- **Incrível:** Se seu mentor não sabe sobre isso, provavelmente mais ninguém sabe.

Recordação

Recordação define a conexão do seu personagem com o Sonho e seu conhecimento inconsciente das fadas. A maioria dos Kithain tem pouca memória do seus lados fada ou das vidas

passadas. Aqueles com altos níveis de Recordação ainda retêm algumas memórias ou tem flashbacks periódicos de suas vidas passadas.

Sempre que o personagem estiver interagindo com changelings ou outras criaturas do Sonho, jogue Recordação. O número de sucessos pode ser adicionado a Parada de Dados de Etiqueta quando interagindo com a pessoa ou criatura. O número de sucessos também podem determinar quão bem o personagem entende as leis não escritas da sociedade fada e do Sonho. Em último caso, o Narrador pode oferecer pistas de como um personagem deve se comportar em determinada situação.

- **Básico:** Você pode se lembrar de pedaços de informação nebulosas quando acionadas por um evento ou outra coisa.

- **Menor:** Você pode se lembrar de informações razoavelmente acuradas com uma lembrança.

- **Útil:** Você tem acesso a conhecimentos úteis; você experimenta flashbacks que entregam informações sem precisar de algo que o ative.

- **Significante:** Você é capaz de se lembrar de informações notáveis, incluindo memórias de eventos importantes de suas vidas passadas.

- **Incrível:** Você tem uma quantidade de informação incrível, incluindo grandes porções de suas vidas passadas ou até mesmo vidas passadas inteiras.

Recursos

O Antecedente Recursos quantifica os recursos financeiros de seu personagem ou acesso a tais quantias. Os recursos nem sempre são líquidos, mas seu personagem pode vende-los para conseguir dinheiro. Pode levar semanas ou até meses para conseguir, dependendo do quanto precisa ser vendido.

Esse Antecedente também determina o salário mensal do seu personagem. Seu Narrador pode pedir que você defina a fonte do salário de seu personagem, porque a fonte pode “secar” dependendo das circunstâncias da crônica.

- **Básico:** Você pode ter economias pequenas, um apartamento e uma motocicleta. (Bens: \$1.000 — Salário: \$500/mês)

- **Menor:** Você pode ter um apartamento ou uma casa e um salário confiável. (Bens: \$8.000 — Salário: \$1.200/mês)

••• **Útil:** Você pode ter grandes economias e possuir uma casa e um bom carro. (Bens: \$50.000 — Salário: \$3.000/mês)

•••• **Significante:** Você está bem de vida e pode ter uma grande casa ou uma pequena mansão e um carro novo. (Bens: \$500.000 — Salário: \$9.000/mês)

••••• **Incrível:** Você é um milionário. (Bens: \$5.000.000 — Salário: \$30.000/mês)

Acompanhantes

Seu personagem tem um ou mais mortais encantados ou acompanhantes sobre suas ordens. Esses Acompanhantes respondem ao seu personagem e estão sobre o seu controle, tanto por encantamento ou por um método mais mundano de controle. Eles tendem a ser leais a ele, apesar de alguns poderem trai-lo se forem maltratados.

Membros da companhia de um changeling não são infalíveis. Você deve defini-los claramente e fixar uma fraqueza para cada um. Por exemplo, um pode ser muito leal, mas não muito hábil. Outro pode ser poderoso, mas tem uma mente muito independente. Acompanhantes foram feitos para serem personagens por si só. Eles não devem ser abusados.

• **Básico:** Você tem um membro em sua companhia.

•• **Menor:** Você tem dois membros em sua companhia.

••• **Útil:** Você tem quatro membros em sua companhia.

•••• **Significante:** Você tem seis membros em sua companhia.

••••• **Incrível:** Você tem dez membros em sua companhia.

Título

Essa Característica denota a posição do personagem na sociedade changeling. Nem todos os Kithain tem um título; na verdade, poucos sobem acima da posição de escudeiro., se eles conseguirem um título. O Antecedente Título dá pouco em relação a poder, mas é a fonte mais importante de influência social. A propriedade, terra que é dada a um nobre, é coberta separadamente no Antecedente Propriedades, e é possível haver um barão ou mesmo duque sem terra.

Normalmente é garantido títulos apenas a sidhe, apesar de ser possível a plebeus receberem títulos, especialmente escudeiro e cavaleiro. Poucos plebeus tem títulos maiores, a maioria desses garantidos no Tratado de Concórdia.

• **Básico:** Você é um escudeiro.

•• **Menor:** Você é um cavaleiro.

••• **Útil:** Você é um barão ou baronesa.

•••• **Significante:** Você é um conde ou condessa.

••••• **Incrível:** Você é um duque ou duquesa.

Tesouros

Tesouros são itens mortais que foram imbuídos com Glamour, assim lhes dando o poder de fazer efeitos específicos. O Antecedente Tesouros permite a seu personagem começar o jogo com um tesouro já em sua posseção. Muitos tesouros de alto nível são únicos, significando que não deve nunca haver mais de um deles numa crônica. Pode ter sido um presente de um mentor, um achado incrivelmente sortudo em uma loja de antiguidades, ou uma herança de família. Um tesouro tem tanto uma aparência mortal e fada. Por exemplo, a Espada de Fogo de Behn'ir aparenta ser uma espada normal para os mortos enquanto ela tem uma lâmina de fogo quando vista por changelings. Já que tesouros são investidos com Glamour, eles tem o efeito de encantar mortais que os tocam.

O nível dessa Característica determina o poder do tesouro. Apesar de um tesouro normalmente fazer apenas uma coisa em específico, os níveis abaixo é listado em pontos em Artes. Isso é para lhe dar uma idéia dos tipos de coisas que um tesouro nesse nível pode fazer. Um tesouro irá fazer um efeito. Ele não tem acesso as Artes como os changelings. Quando determinar o tesouro do seu personagem, escolha um efeito baseado na Arte que você vai lhe dar e do nível que irá pagar. Por exemplo, a Espada de Fogo de Behn'ir é um tesouro de quatro pontos que despedaça objetos sólidos ao contato (Golpe Sagrado). Ela não tem todos os benefícios da Arte. Ela ainda dá dano normal para mortais e changelings. Foi dado um efeito específico inspirado em Golpe Sagrado. Seu narrador tem a palavra final em aprovar todos os tesouros e pode querer impor contenções de tempo tanto em sua ativação quanto a duração do efeito.

• **Básico:** Comum, um ponto em uma Arte.

Exemplos: Uma moeda da sorte (Adivinhação 1/Sorte Justa), óculos coloridos rosa (Ardil 1/Confusão), um grande imã em forma de ferradura (Prestidigitação 1/Gimmix)

•• **Menor:** Incomum, dois pontos em uma Arte

Exemplos: Um chapéu de burro que dá amnésia temporária (Ardil 2/Fuga), um termômetro que cura conforme lê a temperatura do alvo (Primal 2/Bálsamo da Cura), um cetro de rei que permite quem o carrega comandar outros (Soberania 2/Dictum)

••• **Útil:** Raro, três pontos em uma Arte

Exemplos: Uma pedaço de giz que quando usado para desenhar em uma superfície abre um portal (**Viagem 3/Portal de Passagem**), Um monte de argila que se forma no que quer que a pessoa que o segure estiver olhando (Prestidigitação 3/Efigie), uma lanterna que quando ligada se torna um sabre de luz e causa medo nos oponentes de quem a segura (Ardil 3/Coração Assombrado)

•••• **Significante:** Único, quatro pontos em uma Arte

Exemplos: Um véu brilhante que quando usado torna o changeling invisível (Ardil 4/ Olhos Velados), um martelo que despedaça qualquer objeto sólido (Primal 4/Golpe Sagrado), uma bola de cristal que dá vislumbres do futuro (Adivinhação 4/Augúrio)

••••• **Incrível:** Único, cinco pontos em uma Arte

Exemplos: Um isqueiro que quando aceso teleporta a pessoa que o segura diretamente para o local que estiver em sua mente (**Viagem 5/Lampejo de Fogo**), uma moldura dourada que pode conter qualquer foto normal e que permite a quem a carrega se parecer exatamente como o que estiver na foto (Primal 5/Forma Anciã)

Toques Finais

Força de Vontade, Glamour e Banalidade definem três aspectos fundamentais do seu personagem. A Força de Vontade define o quão persistente um personagem é. Seu Glamour expressa a força de sua conexão com o Sonho e todas as coisas das fadas. Finalmente, a Banalidade representa até que ponto ele foi maculado pelo banal no mundo mundano.

Essas Características são usadas de maneira diferente das outras. Todas elas usam um método de marcação dividida, com todas tendo uma marcação temporária e uma permanente. O nível permanente de um personagem descreve seu potencial, onde seu nível temporário expressa seu atual estado. Na criação do personagem, você fixa as características permanentes baseado em sua aparência e dos pontos de bônus que você gastou nelas. É assumido então que um personagem tem o

número de pontos temporários igual ao número de permanentes. Apesar de que no curso da crônica, tanto os níveis permanentes quanto os temporários podem flutuar.

Apesar de as vezes, seu Narrador irá pedir para fazer um teste de uma dessas Características, mais comumente, você irá meramente gastar pontos tanto do seu nível permanente ou do temporário. Uma vez gasto, esses pontos estão perdidos a seu personagem, e ele precisa empregar um dos meios descritos nas seções abaixo para refazer seu nível.

Convertendo Pontos

- Seu personagem nunca pode ter mais Glamour ou Força de Vontade do que seu nível permanente. Isso não se aplica a Banalidade, todavia, que não tem nenhum máximo no quanto um personagem pode conseguir.

- Se você não tiver nenhum ponto temporário em uma dessas características (exceto Banalidade), então você pode converter um ponto permanente em um número de pontos temporários iguais ao seu novo total permanente. Você não pode converter Banalidade permanente desse modo.

- Se seu personagem exceder 10 pontos temporários de Banalidade, os 10 pontos são imediatamente removidos e o personagem ganha um ponto adicional de Banalidade permanente. Isso representa a gradual, mas inevitável queda do changeling para o mundano.

Força de Vontade

A Força de Vontade permanente e temporária do seu personagem medem sua habilidade de controlar os impulsos e desejos que ameaçam tomar conta deles. Ela representa sua força em face da oposição, sua habilidade contra forças manipulativas, e sua tentação em face da tentação. Como as outras Características desse tipo, um personagem tem tanto uma Força de Vontade temporária e permanente.

Quando você usa um ponto de Força de Vontade, você o tira dos seus pontos temporários, não dos seus permanentes. Os permanentes meramente servem como um teto da quantidade de Força de Vontade máxima que um personagem pode ter e define seu potencial máximo. Quando for exigido que seu personagem faça um teste de Força de Vontade, você deve usar o nível permanente a menos que uma regra especifique de outro modo. Força de Vontade temporária flutua muito durante o jogo. Seu um personagem não tiver Força de Vontade sobrando, ele não pode mais se exceder

como ele fazia antes. Ele está mentalmente exausto e não consegue se estimular o suficiente para se importar.

Níveis de Força de Vontade

•	Fraco
••	Tímido
•••	Não Agressivo
••••	Desconfiado
•••••	Certo
••••••	Confiante
•••••••	Forte
••••••••	Controlado
•••••••••	Vontade de Ferro
••••••••••	Inabalável

Usando Força de Vontade

- Um ponto de Força de Vontade pode comprar um sucesso automático em uma jogada. Você só pode gastar um ponto por turno, mas ele lhe dá um sucesso garantido. Assim é possível para seu personagem ter sucesso automaticamente em qualquer ação simples dando tudo de si. O Narrador pode proibir tal uso de Força de Vontade em certas situações.

- Você pode gastar um ponto de Força de Vontade para seu personagem evitar alguma reação instintiva ou primal. Isso inclui sobrepujar fobias, controlar uma necessidade imposta sobrenaturalmente, ou controlar emoções muito fortes. Você gasta um ponto de Força de Vontade para que seu personagem possa evitar a reação indesejável e fazer o que queira. Todavia, o Narrador pode decidir que, com o tempo, a sensação retorna e o gasto de mais pontos pode ser requeridos.

- Força de Vontade temporária tem o poder de conter e controlar os efeitos de Tumulto. Uma forma especial de insanidade a qual muitos changelings sucumbem, Tumulto impede a habilidade de um changeling pensar racionalmente e afeta suas percepções. Gastando um ponto de Força de Vontade temporário, o personagem pode reganhar algumas das suas faculdades mentais e por um curto período, suas percepções limpas. Isso não cura o Tumulto, mas apenas serve como um concerto temporário.

Recuperando Força de Vontade

Pontos permanentes de Força de Vontade apenas podem ser comprados com experiência. Um personagem pode recuperar Força de Vontade temporária, por outro lado, através de um número de métodos descritos abaixo.

- Ao final da história (não apenas uma seção de jogo), como determinado pelo narrador, todos os personagens reganham completamente toda a sua Força de Vontade até o máximo do seu nível permanente. O Narrador pode querer restringir isso se os personagens não saírem da história com um sentimento de realização e orgulho.

- Após uma boa noite de sono, um personagem recupera um ponto de Força de Vontade temporária. Ele precisa sonhar, todavia, e o sono deve ser pacífico e sem interrupções. O personagem precisa acordar refrescado e revigorado. Se o sono do personagem for atrapalhado ou interrompido, o narrador tem a opção de não dar o ponto de Força de Vontade.

- A cargo do Narrador, um personagem pode reganhar Força de Vontade através do comprimento de um objetivo relacionado a sua Cruzada, como ditado em seu Legado primário. O Narrador pode dar de um a cinco pontos de Força de Vontade dependendo da grandeza da façanha.

Glamour

O material dos sonhos, a argila mágica, a energia de reverência, a forma de maravilhas, a brisa que espanta as teias de descrença dos seus olhos — Glamour é todas essas coisas e mais. A habilidade de viver seus sonhos, de perceber a verdadeira e fantástica essência do mundo, mora no Glamour. Todos podem cria-lo, até mesmo humanos normais. Apenas as fadas, todavia, tem a habilidade de lhe dar forma, de usa-lo, e usar o resultado como arma. Apenas as fadas tem uma conexão e um comando do Glamour que nenhuma outra criatura divide.

Glamour bruto pode tomar forma física, e changelings não podem apenas o percebe-lo, mas também podem ver sua presença. Ele aparece para changelings como labaredas multi-coloridas e tentáculos de energia mutante. Diferente de uma aura, Glamour bruto não radia, mas parece acariciar e passar pelas coisas e pessoas, nunca parado, sempre envolvendo. Quando imbuído em um cantrip, Glamour reluz ao redor do usuário e do alvo do cantrip. Por essa razão, é muito difícil para um changeling usar um cantrip sem todos os outros changelings presentes notarem exatamente quem o fez. Um changeling precisa ser extremamente sutil para esconder seu uso de Glamour de outras criaturas do Sonho.

Uma vez imbuído em um item ou pessoa, o Glamour se torna mais rígido, mas apesar disso mantém uma certa qualidade etérea. Por exemplo,

uma espada quimérica balançada através do ar irá deixar uma trilha de Glamour brilhante para trás.

Usos do Glamour

Em **Changeling**, um personagem usa Glamour para exercer controle sobre os diferentes aspectos do Sonho, incluindo formar quimeras e usar cantrips. **Para mais informação sobre os usos de Glamour, veja o Capítulo Sete: Sistema de Glamour.**

- Você precisa gastar um ponto de Glamour temporário cada vez que seu personagem usar um cantrip.
- Algumas vezes você pode gastar Glamour temporário para estender a duração de um cantrip.
- Você pode usar Glamour para criar uma lembrança para encantar um mortal. Para o fazer, o changeling investe um número de pontos temporários de Glamour em um pequeno item, como uma moeda, igual ao número de dias que o changeling quer que o encantamento dure.

Ganhando Glamour

Vários métodos existem que permitem um changeling a reganhar Glamour temporário. Apenas sobre as mais raras condições um changeling pode reganhar Glamour permanente.

- **Epifania:** Um changeling pode tomar Glamour de mortais ou outros changelings. Epifanias são conseguidas através de Saques, Raptos ou Devaneios. **Para mais detalhes, veja Capítulo Sete: Sistemas de Glamour.**

- **Santuário:** Ter oito horas completas de sono ininterrupto dentro de um domínio dá ao personagem um ponto de Glamour temporário. Um domínio pode apenas suportar um número de changelings igual a duas vezes seu nível. Além disso, o personagem precisa dormir; se seu sono for agitado ou interrompido, o Narrador pode escolher não conceder o ponto.

- **Refugo:** Refugo não permite que você restore Glamour para si, mas pode ser gasto ao invés do seu Glamour. **Veja Capítulo Sete para uma explicação mais profunda sobre refugo.**

Perdendo Glamour

Glamour temporário é perdido gastando-o para alimentar os efeitos especiais que seu personagem tem. Glamour permanente é perdido a medida que seu personagem envelhece. Um childling que se torna um wilder perde um ponto de Glamour permanente, como também um wilder que

se torna Grump. Isso marca a derrapada gradual de um changeling em direção a mundanidade conforme ele envelhece.

Banalidade

Televisão, doutores, filas de banco, shoppings — todas essas coisas carregam a mancha da Banalidade e afetam negativamente changelings. Qualquer coisa que remova a surpresa dos olhos de uma criança, qualquer coisa que nos ensine a não acreditar em fadas é uma fonte de Banalidade no mundo e uma maldição para os changelings. O efeito da Banalidade sobre um personagem é medido pela sua Banalidade temporária. Ela descreve a que extensão o mundo mundano maculou a habilidade de sonhar e de admirar as coisas ao seu redor do personagem.

Efeitos da Banalidade

- Se a Banalidade temporária do seu personagem alguma vez exceder seu Glamour Permanente, ele começa a cair na Névoa, revertendo para sua aparência mortal e esquecendo que ele é um Kithain. Isso geralmente acontece entre as histórias, quando o personagem no estiver ativamente envolvido com outros changelings.

- Banalidade fica ao redor dos mortais e das criaturas sobrenaturais como um escudo de descrença. Em ordem de usar Glamour em alguém ou alguma coisa, o personagem precisa lutar contra a Banalidade do alvo. A maioria dos humanos tem Banalidade 7 ou maior.

- Para encantar alguém, um changeling precisa antes superar a Banalidade do alvo. A dificuldade para o encantamento precisa ser igual ou maior a Banalidade do alvo, a cargo do Narrador.

- Quando um personagem tenta afetar um alvo com um cantrip, a Banalidade do alvo irá afetar a chance de sucesso. A dificuldade para o uso de cantrips deve refletir a Banalidade do alvo; ela deve ser a dificuldade normal como determinada pelo Narrador ou igual a Banalidade do alvo, o que for maior.

- Criaturas que tem uma Banalidade maior ou igual a 8 afetam os changelings fisicamente. Changelings podem ficar enjoados, terem dores de cabeça, ou simplesmente se tornarem muito impacientes e agressivos. Isso ocorre especialmente se um changeling passar qualquer tempo na companhia de pessoas com alta Banalidade, e fica cada vez pior conforme o changeling permanece.

Como uma regra geral, mortais normais e outros com Banalidade 7 ou menor, não tem esse efeito.

Ganhando Banalidade

- Ganhe um ponto de Banalidade sempre que seu personagem usar sua própria Banalidade para resistir a um cantrip.
- Se seu personagem tentar sobrepujar a Banalidade de alguém e falhar, ele ganha um ponto temporário de Banalidade.
- Destruir tesouros e algumas quimeras podem fazer que seu personagem ganhe Banalidade temporária.
- Matar a forma quimérica de um changeling dá ao seu personagem um ponto de Banalidade; terminar com a vida mortal do changeling também adiciona outro ponto.
- Ficar na companhia de alta Banalidade irá lhe dar Banalidade temporária. A critério do Narrador, um personagem pode ganhar Banalidade baseado no nível de Banalidade da criatura, item ou lugar onde o changeling está. Como um guia, um personagem pode ganhar um ponto de Banalidade para cada ponto que ele tiver acima de 7, por cena gasta lá.
- O Narrador pode dar pontos de Banalidade arbitrariamente se ele achar que seu personagem está sendo muito mundano.
- Se sua Banalidade temporária exceder 10, você ganha um ponto permanente de Banalidade.

Se Livrando de Banalidade

- Sempre que um personagem for ganhar um ponto de Banalidade, ele pode escolher pegar um dado de Pesadelo para sua Parada de Dados ao invés. **Isso é descrito mais tarde no Capítulo Sete.**
- Quando você ganha um ponto temporário de Glamour, você pode escolher remover um ponto temporário de Banalidade ao invés. O memento em que você ganha o ponto de Glamour é o único momento em que você pode fazer essa troca.
- Com a aprovação do Narrador, seu personagem pode decidir tomar uma cruzada que irá efetivamente reduzir sua Banalidade Permanente. Essas cruzadas normalmente envolvem um juramento, que irá prender o changeling a cruzada e puni-lo por uma falha. Uma vez decidido, a cruzada precisa ser completada, ou o personagem ganha um ponto de Banalidade permanente ao invés de perder um. Qualquer uma

dos três tipos de cruzada podem servir para esse propósito, mas os detalhes da cruzada devem ser aprovados pelo Narrador:

A Cruzada do Feito: O Kithain deve jurar fazer alguma tarefa, como recuperar um item ou pessoa perdida.

A Cruzada da Inspiração: Um indivíduo é escolhido e o changeling deve passar os próximos meses ou anos (quanto tempo levar) para trazer a pessoa a grandeza. O Kithain não deve interferir de maneira alguma; ele pode apenas inspirar.

A Cruzada do Sonho: Um changeling pode tentar trazer o Sonho para a vida de um mortal. Um indivíduo é escolhido, geralmente um muito envolvido com sua própria Banalidade. O Kithain então tem que fazer o mortal voltar a viver com uma sensação de alegria, maravilha e curiosidade sobre o mundo ao seu redor, muito parecido com o que o anjo fez em “It’s a Wonderful Life.” Esse processo pode levar anos ou uma simples noite, como em “A Christmas Carol,” dependendo da esperteza do changeling. Todavia, uma vez que o changeling tenha trazido o mortal, o mortal se torna sua responsabilidade, e se o mortal alguma vez cair novamente nas garras da Banalidade, é o dever do changeling refazer o milagre.

Vitalidade

Changelings passam suas vidas em corpos humanos normais. Isso significa que dano e cura normalmente os afetam da mesma maneira que afetam os mortais. Apesar de changelings terem acesso a mágicas de cura, eles dependem de seus corpos mortais como seu único escudo contra danos.

A Vitalidade de um personagem mede o quão ferido um personagem está. Há vários níveis de danos, cada um aplicando uma penalidade diferente ao personagem ferido. Conforme o personagem fica mais ferido, sua capacidade de fazer coisas é dificultada. Assim, um personagem que está Machucado perde um dado da sua Parada de Dados; um personagem que está Aleijado tem cinco dados a menos para jogar. Se a penalidade de Vitalidade deixar o personagem sem dados para jogar, então ele não pode mais fazer aquela ação.

Mais informações sobre dano e cura podem ser encontradas no Capítulo Oito: Drama.

Escoriado: (0) O personagem só está escoriado e não tem penalidades.

Machucado: (-1) O personagem está levemente ferido; movimento não é dificultado.

Ferido: (-1) O personagem está com um ferimento menor; há pouca dificuldade no movimento.

Ferido Gravemente: (-2) O personagem foi ferido gravemente; ele não pode correr, mas ele ainda pode andar.

Espancado: (-2) O personagem tomou um dano substancial; ele mal consegue mancar.

Aleijado: (-5) O personagem está seriamente ferido e só consegue se arrastar, incapaz de ficar de pé.

Incapacitado: O personagem está inconsciente ou está tão ferido que é incapaz de qualquer ação ou movimento.

Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos são uma nova Característica que adiciona tempero a sua crônica de **Changeling**. Qualidades dão algum benefício a um personagem, enquanto Defeitos agem em seu detrimento. Alguns deles tem pouco efeito no jogo além de algum estilo; outros podem alterar o balanço de uma crônica ou mudar completamente sua direção. Qualidades e Defeitos poderosos irão moldar o destino e qualquer relação que um personagem tenha.

Quando você cria um personagem em **Changeling**, lhe é dado 15 pontos de bônus para aumentar qualquer Característica que você queira para dar a seu personagem os toques finais que o tornam único. O sistema opcional de Qualidades e Defeitos expande essa idéia e permite que você personalize ainda mais o seu personagem.

Qualidades devem ser compradas apenas com pontos de bônus e apenas durante a criação do personagem. Defeitos dão pontos de bônus extras para se gastar, novamente, apenas durante a criação do personagem. Um máximo de sete pontos de Defeito podem ser escolhidos, limitando os pontos de bônus para um máximo de 22. Algumas Qualidades e Defeitos tem custos variáveis; esses oferecem ainda mais opções para a criação de personagem.

Qualidades e Defeitos foram criados para dar vida a um personagem e adicionar novos ganchos para histórias, não para permitir maníacos por poder transformarem seus personagens em máquinas de guerra. Os jogadores tem que ter certeza que o Narrador permite essas opções na crônica antes de criar personagens baseados nessas opções. Cada crônica é individual e única, então não há como dizer que restrições ou mudanças o Narrador tem em mente. Não há caminhos certos e

errados, só caminhos que funcionam com todos interessados.

Psicológicos

Essas Qualidades e Defeitos lidam com a formação psicológica do seu personagem, e podem descrever ideais, motivações ou patologias. Alguns Defeitos psicológicos podem ser temporariamente ignorados se gastando um ponto de Força de Vontade, e isso está descrito neles. Se você possui tal Defeito e não o representa da maneira que o Narrador acha de deveria, então ele pode dizer que você gastou um ponto de Força de Vontade pelo esforço. Defeitos não podem ser convenientemente ignorados.

Código de Honra: (1 ponto de Qualidade)

Você tem um código ético pessoal para o qual você segue a risca. Você pode resistir automaticamente a maioria das tentações que entrariam em conflito com seu código. Quando lutando contra persuasão sobrenatural (mágica da Mente, Dominação vampírica ou Ardil) que violariam seu código, você pode ou ganhar um dado para resistir ou a dificuldade do seu oponente é aumentada em dois (a escolha do Narrador). Você precisa construir seu código de honra pessoal em tantos detalhes quanto puder, esboçando as regras gerais de conduta que você segue.

Propósito Maior: (Qualidade de 1 ponto)

Todos os changelings tem alguma visão de seu caminho, mas você tem um compromisso especial com ele. Seu objetivo o guia e direciona em tudo. Você não se preocupa com coisas pequenas e coisas casuais, porque seu **propósito maior** é tudo. Apesar de algumas vezes você ser guiado por esse **propósito** e se encontrar forçado a se comportar de maneiras contrárias as necessidades de sobrevivência pessoal, ele também pode lhe garantir força. Você ganha dois dados extras para qualquer teste envolvendo o seu **propósito maior**. Decida qual é o seu propósito maior, e tenha certeza de discuti-lo com o Narrador. Você não pode ter essa Qualidade se tiver o Defeito *Objetivo Condutor*.

Vício: (1-3 pontos de Defeito)

Você é viciado em alguma coisa. Um Defeito de um ponto seria um vício pequeno a uma substância de fácil acesso, como cafeína, nicotina

ou álcool. Um Defeito de dois pontos seria ou um vício severo a uma substância de fácil acesso, ou qualquer droga “média,” como analgésicos, pílulas para dormir ou maconha. Um vício de três pontos envolve as drogas pesadas. A necessidade dessas drogas varia de uma vez por dia para alguma até três vezes para outras, dependendo da força da droga e do vício. Se, por qualquer razão, lhe é negado acesso a droga, você perde o número de dados do seu vício (um, dois ou três) até que você receba a droga. Se você ficar sem a droga por um longo período de tempo, você será forçada a fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 4 para o primeiro dia, +1 para cada dia adicional). Se você falhar, irá esquecer tudo mais e sair em busca da droga. Essa é uma maneira simples de você ser controlado ou forçado a fazer favores a seu fornecedor, principalmente se a droga for difícil de se encontrar devido sua raridade ou preço.

Compulsão: (1 ponto de Defeito)

Você tem uma compulsão psicológica de algum tipo, que causa um sem número de problemas. Sua compulsão pode ser por limpeza, perfeição, fanfarronice, roubar, jogar, exagerar ou apenas falar. Uma compulsão pode ser temporariamente evitada ao custo de um ponto de Força de Vontade, mas o afeta em todo o resto do tempo.

Segredo Sombrio: (1 ponto de Defeito)

Você tem alguma espécie de segredo que, se descoberto, pode ser um embaraço imenso para você e pode o tornar um pária entre os seus. Pode ser qualquer coisa desde ter assassinado um nobre até ser um membro secreto da Corte das Sombras. Enquanto esse segredo está em sua mente todo o tempo, ele virá para a superfície apenas em histórias ocasionais. De outro modo, ele perde parte do seu impacto.

Intolerância: (1 ponto de Defeito)

Você tem uma antipatia irracional por alguma coisa. Essa coisa pode ser um animal, um tipo de pessoa, uma situação ou qualquer outra coisa. As dificuldades de todos os testes relacionados ao objeto é aumentado em dois. Note que algumas antipatias são muito triviais para serem notadas aqui — uma antipatia por encanadores canhotos lituaneses ou papel de seda, por exemplo, irá ter pouco efeito no jogo em muitas

crônicas. O Narrador tem a palavra final em o que você pode escolher como intolerância.

Pesadelos: (1 ponto de Defeito)

Você experimenta horrendos pesadelos toda vez que você dorme, e memórias deles o perseguem enquanto você está acordado. Algumas vezes os sonhos são tão horrendos que eles o fazem perder um dado em todas as ações pela próxima noite (a cargo do Narrador). Alguns pesadelos podem ser tão intensos que você pode os confundir com a realidade. Um bom Narrador rapidamente tirará vantagem disso.

Excesso de Confiança (1 ponto de Defeito)

Você tem uma opinião exagerada e inabalável sobre suas capacidades e valor. Você nunca hesita em acreditar em suas habilidades, mesmo em situações em que você está arriscado a perder. Caso suas habilidades não sejam o suficiente, tal excesso de confiança pode ser extremamente perigoso. Quando você falha, rapidamente acha alguém ou alguma coisa para culpar. Se você for convincente o suficiente, você pode infectar os outros com seu excesso de confiança.

Fobia (Média): (1 ponto de Defeito)

Você tem um grande medo de algo. Você instintivamente e illogicamente se retira da presença e evita o objeto de seu medo. Objetos comuns de fobias incluem certos animais, insetos, multidões, espaços abertos, espaços fechados e alturas. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade sempre que encontrar o objeto do seu medo. A dificuldade desse teste é determinada pelo Narrador. Se você falhar no teste, você precisa se afastar do objeto.

Timidez: (1 ponto de Defeito)

Você é distintamente pouco a vontade quando lidando com pessoas e tenta evitar situações sociais sempre que possível. As dificuldades de todos os testes ligados a interações sociais são aumentadas em um; as dificuldades de qualquer ação em que você seja o centro das atenções é aumentada em dois. Não espere que seu personagem faça um discurso público.

Impedimento de Fala: (1 ponto de Defeito)

Você gagueja ou tem outro impedimento de fala que prejudica a comunicação verbal. As

dificuldades de todos os testes relevantes são aumentadas em dois. Não se sinta obrigado a representar esse impedimento todo o tempo, mas em horas de estresse, ou quando lidando com desconhecidos, você pode tentar simula-lo. Sluagh não podem comprar esse Defeito por causa da sua Fragilidade.

Curiosidade: (2 pontos de Defeito)

Você é uma pessoa naturalmente curiosa, e acha mistérios de qualquer tipo irresistíveis. Na maioria das vezes, sua curiosidade facilmente sobrepuja seu bom senso. Para resistir a tentação, faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 5) para coisas simples como, “Eu imagino o que esteja dentro desse armário.” Aumente-a para 9 para coisas como, “Que sons estranhos são esses vindo do domínio do duque Unseelie. Eu vou apenas entrar e ver o que é — ninguém nunca ficará sabendo. O que poderia dar de errado?”

Obsessão: (2 pontos de Defeito)

Existe algo que você gosta, ama ou é fascinado por ao ponto de ignorar o bom senso para suprir essa necessidade. Você reage positivamente a qualquer coisa relacionada a sua obsessão, mesmo que não seja de seu melhor interesse. Por exemplo, se você é obcecado com criaturas sobrenaturais, você irá sair de seu caminho para falar e fazer amizade com vampiros, lobisomens e coisas estranhas, e descobrir o máximo possível sobre elas, ignorando qualquer aviso. Se você fosse obcecado com Elvis, você teria sua casa decorada com pinturas de veludo e chatearia seus amigos com sua falatório constante sobre o Rei. Você não acreditaria necessariamente que Elvis está vivo, mas você compra todo tablóide que carrega um artigo sobre ele do mesmo modo. Há muitas outras obsessões, incluindo realeza britânica, armas, futebol, jogos de RPG... você conhece o tipo.

Sadismo/Masochismo (2 pontos de Defeito)

Você fica excitado por causar dor ou recebe-la. Em muitas situações, você irá procurar ser ferido ou ferir outra pessoa por seu prazer. Para um masoquista (alguém que gosta de dor), seu teste de absorção de dano é aumentado em um porque você quer sentir apenas a dor. Um sadista (alguém que gosta de ferir outros) precisa um teste de Força de Vontade (dificuldade 5) para parar o combate (modificada dependendo do quão envolvido no ataque você está e o quanto você está gostando de

ferir a outra pessoa). Se você falhar, você está tão envolvido no evento que está desligado de tudo que esteve acontecendo a sua volta.

Vingança: (2 pontos de Defeito)

Você tem contas a acertar — um domínio foi destruído, um amigo foi capturado, um parente foi morto... Você é obcecado em se vingar do grupo inimigo. Vingança é sua prioridade em todas as situações. A necessidade de vingança só pode ser sobrepujada com o gasto de Força de Vontade, e mesmo assim, são apenas paradas temporárias. Algum dia você pode ter sua vingança, mas o Narrador não a fará fácil.

Mente Selvagem: (2 pontos de Defeito)

Sua mente é muito caótica e imprevisível. Como um resultado você tem problemas em se concentrar em qualquer tarefa. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 4) para cada teste estendido depois do segundo.

Flashbacks: (3 pontos de Defeito)

Você é propenso a ter flashbacks se você estiver em situações de pressão ou em circunstâncias que são similares ao evento do flashback em si. Flashbacks podem ser causados por quase qualquer trauma — tortura, combate estendido ou exposição repetida a drogas. Tanto estímulos positivos quanto negativos podem resultar em um episódio. Ansiedade emocional e estresse são o catalisador mais comum para o começo do flashback. Retornar a uma boa e feliz visão pode ser tão perigoso quanto ser cercado repentinamente por alucinações demoníacas. Durante o flashback você, você não está ciente do que realmente está ao seu redor. Até mesmo pessoas falando com você serão vistas como pessoas ou objetos da visão. Você pode confundir homens com mulheres, pessoas com animais e até objetos inanimados com pessoas. Para você, a realidade mudou, e você está lá novamente.

Objetivo Condutor: (3 pontos de Defeito)

Você tem um objetivo pessoal, que algumas vezes o direciona de maneiras estranhas. O objetivo é sempre sem limites, e você nunca conseguirá realmente completa-lo. Ele pode ser restaurar a igualdade para os plebeus ou retornar para Arcádia. Por você ter que trabalhar em direção do seu objetivo através da crônica (apesar de você

poder evita-lo por algum tempo gastando Força de Vontade), ele irá coloca-lo em problemas. Escolha seu objetivo condutos com cuidado, pois ele irá direcionar e focar tudo que seu personagem faz.

Ódio: (3 pontos de Defeito)

Você tem um ódio inexplicável por alguma coisa. Esse ódio é total e incontrolável. Você pode odiar uma espécie de animal, uma classe de pessoas, uma cor, uma situação ou qualquer outra coisa, e você constantemente procura meios de ferir o objeto odiado ou ter controle sobre ele.

Salvador: (3 pontos de Defeitos)

Você acredita que a vida humana é um presente sagrado, e não irá tirar a vida de uma pessoa a não ser nas circunstâncias mais extremas. Você nem mesmo iria colocar em perigo as vidas de inocentes ou participar de qualquer modo de um assassinato. Você não tem problemas em matar animais (palas razões certas), e você irá matar o mal e criaturas inumanas para proteger outros se necessário. (Tenha cuidado, todavia, com a definição de “mal”...) Morte sem sentido de todas as formas o repulsam, e você sente que aqueles que cometem assassinato deveriam ser punidos.

Fobia (Severa): (3 pontos de Defeito)

Você tem um medo incontrolável de alguma coisa. Objetos comuns de medo incluem certos animais, insetos, multidões, espaços abertos, espaços fechados, alturas e assim por diante. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade para não entrar em colapso quando confrontado com o objeto do seu medo. A dificuldade depende das circunstâncias. Se você falhar no teste, você precisa fugir em terror do objeto do seu medo. Se você conseguir menos do que três sucessos você não se aproximara dele, o Narrador tem a palavra final sobre que fobias são permitidas em uma crônica.

Mental

Essas Qualidades e Defeitos lidam com a mente, suas forças, fraquezas e habilidades especiais. Essas Qualidades e Defeitos devem ser cuidadosamente ponderadas antes de serem escolhida,

s pelo grau de efeito que elas podem ter tanto em seu personagem quanto na história.

Bom Senso: (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma boa quantidade de sabedoria prática. Sempre que você estiver a ponto de fazer algo contrário ao bom senso, o Narrador deve alertá-lo de como sua ação pode violar a praticidade. Essa é uma Qualidade ideal se você é um jogador novato porque ela permite que você receba conselhos do Narrador sobre o que você pode ou não pode fazer, e (mais importante ainda) o que você deve ou não deve fazer.

Concentração: (1 ponto de Qualidade)

Você tem a habilidade de focar sua mente e esquecer todas as distrações e aborrecimentos, acima e além do normal. Qualquer penalidade na dificuldade ou na Parada de Dados devido a uma distração ou outra situação desfavorável é limitada a dois, apesar de nenhum outro benefício ser oferecido se apenas um de penalidade é oferecido.

Cálculos Instantâneos: (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma afinidade natural com números e um talento para aritmética mental, deixando você a vontade quando lidando com computadores ou apostando nos cavalos. As dificuldades de todos os testes relevantes é diminuída em dois. Outro uso possível para essa habilidade, assumindo que você tenha números nos quais basear suas conclusões, é a habilidade de calcular a dificuldade de certas tarefas. Em situações apropriadas, você pode perguntar ao Narrador para estimar a dificuldade da tarefa que você está para fazer.

Memória Eidética: (2 pontos de Qualidade)

Você consegue se lembrar de coisas vistas e ouvidas nos mínimos detalhes. Ganhando pelo menos um sucesso num teste de Inteligência + Prontidão, você pode se lembrar qualquer visão ou som com clareza, mesmo que você só tenha visto ou ouvido ele uma vez (apesar que a dificuldade de tal feito seria alta). Cinco sucessos permitem que você se lembre do evento perfeitamente: o Narrador relata exatamente o que você viu ou ouviu.

Vontade de Ferro: (3 pontos de Qualidade)

Quando você está determinado e sua mente está concentrada, nada pode desvia-lo de seus objetivos. Você não pode ser Dominado, e

assombrações, magos ou outros changelings usando ataques mentais contra você ganham +3 a sua dificuldade se você estiver ciente deles e resistindo. Todavia, a defesa mental adicional lhe custa um ponto de Força de Vontade por turno. Mesmo se você estiver desavisado da tentativa, qualquer um tentando influencia-lo magicamente adiciona 1 a sua dificuldade.

Autoconfiança: (5 pontos de Qualidade)

Quando você gasta um ponto de Força de Vontade para ganhar um sucesso automático, sua autoconfiança pode permitir que você ganhe o benefício sem realmente gastar o ponto. Quando você declarar que você está usando um ponto de Força de Vontade e joga por sucessos, você não perde o ponto a menos que você falhe. Isso também irá prevenir que você tenha uma falha crítica, mas apenas se você declarar que irá gastar o ponto de Força de Vontade antes de fazer o teste. Essa Qualidade só pode ser usada quando você precisa de confiança em suas habilidades para ser bem sucedido. Você só pode usá-la quando a dificuldade para o teste é 6 ou maior. Você pode gastar Força de Vontade em outras horas; todavia, se a dificuldade for 5 ou menor, a Qualidade no irá lhe ajudar.

Amnésia: (2 pontos de Defeito)

Você é incapaz de lembrar de qualquer coisa sobre seu passado, de si mesmo ou de sua família. Sua vida é uma folha em branco. Todavia, o seu passado algum dia pode voltar para o assombrar, e o Narrador não tem nenhuma obrigação de ser misericordioso. (Você pode se quiser tomar outros cinco pontos de Defeitos sem especificar quais são. O Narrador pode suprir os detalhes. Pelo curso da crônica, você e seu personagem irão lentamente descobri-los.)

Confuso: (2 pontos de Defeito)

Você normalmente fica confuso, e o mundo parece um lugar muito distorcido e estranho. Algumas vezes você é incapaz de entender as coisas. Você precisa interpretar esse comportamento todo o tempo em um nível menor, mas sua confusão se torna especialmente forte quando estímulos o cercam (como quando várias pessoas falam ao mesmo tempo, ou quando você entra em um clube noturno com música alta). Você pode gastar um ponto de Força de Vontade para

evitar os efeitos de sua confusão, mas apenas temporariamente.

Distração: (3 pontos de Defeito)

Apesar de você no esquecer coisas como Conhecimentos ou Perícias, você esquece coisas como nomes, endereços e a última vez que você ganhou Glamour. Para se lembrar qualquer coisa diferente de seu nome e a localização do seu domínio, você tem que fazer um teste de Força de Vontade ou, em último caso, gastar um ponto de Força de Vontade. Esse Defeito não pode ser comprado juntamente com a Qualidade *Concentração*.

Atenção

Essas Qualidades e Defeitos envolvem percepção (ou a falta dela).

Sentidos Aguçados (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma audição, olfato, visão ou paladar excepcionalmente aguçada. As dificuldades para qualquer teste envolvendo o sentido em questão (Percepção + Prontidão para escutar um barulho pequeno, sentir o gosto de veneno na comida ou ver o atacante) são diminuídas em dois.

Daltonismo: (1 ponto de Defeito)

Você pode apenas ver em preto e branco. Cor não significa nada para você, apesar de você ser sensível a densidade das cores, que você percebem em tons de cinza. Nota: daltonismo significa a incapacidade de distinguir entre duas cores, mas nós alteramos um pouco.

Duro de Ouvido: (1 ponto de Defeito)

Sua audição é defeituosa. As dificuldades para todos os testes relacionadas com audição são aumentadas em dois. Você não pode ter a Qualidade *Audição Aguçada* se você tiver esse Defeito.

Visão Defeituosa: (2 pontos de Defeito)

Sua visão é defeituosa. A dificuldade de todos os testes de visão são aumentadas em dois. Esse Defeito não é miopia nem hipermetropia — é uma forma menor de cegueira. O problema não é corrigível.

Surdo: (4 pontos de Defeito)

Você não pode escutar, e automaticamente falha em qualquer teste que requer audição.

Cego: (6 pontos de Defeito)

Você automaticamente falha em qualquer teste envolvendo visão. Você não pode ver — o mundo das cores e da luz está perdido para você.

Aptidões

Essas Qualidades e Defeitos estabelecem capacidades e habilidades especiais para o seu personagem, ou modificam os efeitos e poderes das outras Características do seu personagem.

Magnetismo Animal: (1 ponto de Qualidade)

Você é especialmente atrativo para os outros. Você recebe -2 para as dificuldades relacionadas com Sedução ou lábia. Todavia isso irá incomodar outros do mesmo sexo.

Ambidestro: (1 ponto de Qualidade)

Você tem um alto nível de destreza na outra mão e pode fazer ações com a mão “errada” sem penalidades. A penalidade normal por usar ambas as mãos ao mesmo tempo para fazerem coisas diferentes (como lutar com uma arma em cada mão) é +1 para a dificuldade da mão “certa” e +3 para a outra mão.

Aptidão para Computadores: (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma afinidade natural com computadores, então as dificuldades de todos os testes em reparar, construir ou opera-los é reduzida em dois.

Âs do Volante: (1 ponto de Qualidade)

Você tem uma afinidade natural com veículos motorizados, como carros, caminhões ou até tratores. As dificuldades de todos os testes que envolvam manobras arriscadas ou especialmente difíceis são diminuídas em dois.

Aptidão Mecânica: (1 ponto de Qualidade)

Você é naturalmente perito com todos os tipos de dispositivos mecânicos (note que essa

aptidão não se estende a dispositivos eletrônicos, como computadores). As dificuldades de todos os testes para entender, concertar, ou operar qualquer tipo de dispositivo mecânico é reduzida em dois. Todavia, essa Qualidade não o auxilia na direção de qualquer tipo de veículo. Essa Qualidade afeta a aptidão do personagem com objetos mecânicos quiméricos tanto quanto os mundanos.

Resistência a Veneno: (1 ponto de Qualidade)

Você, por uma razão ou outra, se tornou resistente a venenos. Pode ser que você seja naturalmente resistente, ou que você gastou anos construindo sua resistência a todos os tipos de venenos conhecidos. Qualquer hora que você tiver que fazer um teste para absorver os efeitos de um veneno ou toxina, diminua sua dificuldade em três.

Lingüista Natural: (2 pontos de Qualidade)

Você tem talento com línguas. Essa Qualidade não permite que você aprenda mais línguas do que o número de sua Lingüística, mas pode adicionar três a qualquer parada de dados envolvendo linguagens (tanto escritas quanto faladas).

Temerário: (3 pontos de Qualidade)

Você é bom em se arriscar, e é ainda melhor em sobreviver aos riscos. Todas as dificuldades são diminuídas em -1 sempre que você tenta algo realmente perigoso, e você pode ignorar um resultado de falha crítica quando você tiver “uns” em tais ações (você pode cancelar um “um” que for tirado, como se você tivesse um sucesso extra).

Aprendizado Rápido: (3 pontos de Qualidade)

Você aprende muito rápido, e pega coisas novas mais rápido do que a maioria. Você ganha um ponto de experiência extra no fim de cada história (não de cada seção de jogo).

Equilíbrio Perfeito: (3 pontos de Qualidade)

Sua noção de equilíbrio alcançou grandes escalas por treino constante ou perícia inata. É muito difícil que você caia em sua vida. Você pode tropeçar, mas você irá sempre se equilibrar antes de cair.

Essa Qualidade funciona em ações como andar na corda bamba, atravessar gelo e escalar montanhas. Todas as dificuldades envolvendo tais ações são diminuídas em três. Iria demorar muito para derrubar um personagem que tem essa Qualidade.

Faz Tudo: (5 pontos de Qualidades)

Você tem uma grande quantidade de perícias gerais e conhecimento obtido através de suas viagens, dos trabalhos que você tinha, ou conhecimento geral. Você automaticamente tem um ponto em todas as Paradas de Dados de Perícias e Conhecimentos. Esse é um nível ilusório, usado apenas para simular uma grande variedade de habilidades. Se você treinar ou gastar pontos de experiência em Perícias ou Conhecimentos, você precisa pagar o custo de experiência pelo primeiro nível uma “segunda vez” antes de aumentar suas Perícias e Conhecimentos para o segundo ponto.

Sobrenatural

Essas Qualidades e Defeitos são tipos diferentes de benefícios ou detrimientos sobrenaturais. Por causa do potencial dessas Características peculiares, o Narrador pode não permitir que você escolha dessa categoria — pergunte antes de pegar um desses. Além disso, você não deve escolher tais Características a menos que elas se encaixem firmemente o conceito do seu personagem, e você pode explicar porque seu personagem as possui. Em geral, nós não recomendamos que qualquer um tenha mais do que uma ou duas Qualidades ou Defeitos sobrenaturais — eles devem ser estritamente controlados pelo Narrador.

Geas: (1-5 pontos de Defeito)

Você está em algum tipo de *geas* no começo do jogo, com mais frequência uma Proibição, mas possivelmente uma cruzada de longo prazo. Essa *geas* pode ser uma maldição de família ou um dever que você herdou, ou ele pode ter sido imposto a você por um changeling usando a Arte da Soberania. A dificuldade da *geas* quanto grande o Defeito é. Algo menor, como uma Proibição contra machucar animais ou doar ocasionalmente para a caridade, valeria apenas um ponto. *Geas* mais importantes valem mais pontos. Um *geas* de cinco pontos é algo que governa toda a sua vida, como uma proibição contra dormir mais do que uma noite no mesmo lugar mais do que uma vez ou uma cruzada que requer que você auxilie

qualquer um que precise de sua ajuda. O Narrador decide o valor exato de qualquer *geas* que você escolha.

Qualidade Surreal: (2 pontos de Defeito)

Apesar da Névoa ainda o proteger da detecção mortal, há algo em você que os mortais acham fascinante. Em momentos inapropriados, eles irão olhar para você e começarão conversas na esperança de conhecer você melhor. Pior ainda, aqueles mortais com naturezas menos agradáveis irão escolher você ao invés de outros alvos em potencial para seus atos mais ilícitos.

Ecos: (2-5 pontos de Defeito)

Sua conexão com o sonho é mais forte do que a da maioria dos Kithain. Como o resultado dessa conexão poderosa, você é mais suscetível a aos antigos contos da carochinha sobre coisas que tradicionalmente afetam fadas. Enquanto Ecos é comprado como um Defeito, ele normalmente tem alguns efeitos colaterais agradáveis. Os pontos recebidos por esse Defeito refletem o nível da sua conexão com o Sonho e até mesmo com Arcádia. Você precisa ter a permissão do Narrador para ter esse Defeito. Os efeitos desse Defeito são cumulativos. Um personagem com o Defeito de cinco pontos também sofre os efeitos do dois até o quatro.

- **Menor:** Sal jogado sobre o ombro para boa sorte protege um mortal dos poderes de fada. A mesma coisa é verdade para pão. Qualquer mortal que faça isso não pode ser afetado por seus cantrips pelo resto da cena. Você pode ferir a pessoa fisicamente, mas cantrips simplesmente não funcionam, ou pior, eles podem muito bem sair pela culatra. Adicionalmente qualquer mortal sabendo seu nome completo pode ordenar três coisas de você, que você tem que cumprir antes de ser solto da influência desse mortal. Todavia, você precisa apenas seguir apenas exatamente o que o mortal disse, não o desejo por traz. (Dois pontos)

- **Moderado:** Você não pode entrar em uma casa sem ser convidado, a menos que você faça algum favor menor para os donos da moradia. Todavia, o convite para entrar pode vir de qualquer um, não há necessidade de ser do dono. Ferro frio numa residência irá impedir sua entrada seja convidado ou não; símbolos religiosos tem o mesmo efeito. Símbolos religiosos de qualquer tipo irão impedir de afetar fisicamente ou magicamente um mortal. O som de sinos de uma igreja lhe causa dor, da mesma forma que ferro frio (nesse nível é

apenas a dor, mas com o Defeito de quatro pontos, o changeling ganha um ponto de Banalidade para cada turno que é obrigado a agüentar o som). (Três pontos)

- **Sério:** Trevos de quatro folhas na posse de um mortal o impedem de usar suas artes nesse mortal para o bem ou para o mal. Todavia, trevos de quatro folhas pegos por você são certos de trazerem boa sorte (você não pode ter uma falha crítica, ou talvez você ganhe a ajuda de um poderoso indivíduo temporariamente) por enquanto que as pétalas estiverem intactas. O trevo deve ser usado ou carregado para que essa sorte permaneça. Qualquer mortal usando seu casaco ao avesso está invisível para você. Você não pode cruzar água corrente, a menos que use uma ponte. Símbolos religiosos agora são repelentes a você, o forçando para longe daqueles que os usam, a sombra de uma cruz caída sobre você causa um nível de dano quimérico para cada turno que a sombra o toque. Você não pode mais entrar em solo sagrado sem sofrer dano quimérico (um Nível de Vitalidade por turno), apesar desse dano poder ser absorvido. (Quatro pontos)

- **Extremo:** Onde quer que você more, cogumelos tendem a crescer em um círculo de fadas — até mesmo em seu carpete. A Névoa não mais esconde seus poderes. Muitas pessoas irão se lembrar de você se você usar Glamour perto delas. Criaturas quiméricas costumam se tornar mais reais para você do que para outros, e seus ataques causam danos reais. Por outro lado, suas armas quiméricas podem dar danos em qualquer um, até mesmo mortais. As pessoas provavelmente irão segui-lo se você pedir, normalmente ganhando um olhar estranho e seguindo você até mesmo em situações perigosas. As suas dificuldades para usar cantrips podem ser diminuídas em um valor considerável (a critério do Narrador), mas aqueles usando ferro frio ou símbolos religiosos são imunes a qualquer Arte que você possa usar. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para entrar em solo sagrado. Mesmo que você seja bem sucedido no teste de Força de Vontade, você sofre dano físico (um de dano por turno) sempre que você entra em solo sagrado. (Cinco pontos)

Alergia a Ferro: (3-5 pontos de Defeito)

A maioria dos Kithain sofre apenas dor e Banalidade quando em contato com ferro frio. Você sofre ferimentos. Ferro frio reage como aço superaquecido quando tocando sua pele. A menor coisa que acontece é uma queimadura grave. Para

cada turno em contato com ferro, você sofre um de dano quimérico. Como um Defeito de quatro pontos, você toma um nível de dano real para cada três turnos em contato com ferro frio. Como um Defeito de cinco pontos, você sofre esse dano por estar a menos de 30 centímetros do ferro e você irá tomar um de dano agravado para cada turno em contato com o ferro frio.

Resistência a Ferro: (4 pontos de Qualidade)

Ferro frio não tem nenhum efeito físico em você. Você pode tocar ferro frio e não sentir nenhuma dor lancinante, nem mesmo cócegas. Todavia, constante exposição ao metal ainda lhe causa Banalidade. Isso é uma espada de dois gumes, pois você pode não notar quando estiver sentado em um banco de ferro frio ou se apoiando em uma cerca feita do metal. Um teste de Percepção + Inteligência (dificuldade 7) é exigido para evitar se expor ao elemento perigoso em qualquer lugar onde ele esteja presente.

Regeneração: (7 pontos de Qualidade)

Sua natureza fada é muito forte, e como resultado você cura mais fácil do que outros Kithain. Para cada turno gasto descansando, você recupera um Nível de Vitalidade de dano quimérico. Danos físicos podem ser regenerados na taxa de um por hora. Quando em um domínio, seus ferimentos curam duas vezes mais rápido. Danos infligidos por ferro frio não são afetados por essa Qualidade.

Imã Quimérico: (5 pontos de Defeito)

Por alguma razão, quimeras notam você com mais freqüência do que o usual. Em alguns casos isso é um benefício, mas com mais freqüência esse Defeito causa problemas. Criaturas quiméricas em fúria irão se voltar para você antes de atacar os outros. Nervosa o acham irresistível, e duendes de todos os tipos o cercam constantemente, normalmente o fazendo de alvo para suas peças inofensivas mas irritantes.

Vida Passada: (1-5 pontos de Qualidade)

Você pode se lembrar uma ou mais das suas encarnações passadas. Isso pode ser tão simples como um *deja vu* em lugares conhecidos

em suas vidas passadas, ou tão complexos como memórias conscientes de ser outra pessoa. Em termos práticos, isso significa que seu personagem (e logo você o jogador) conhece um pouco mais sobre qualquer que sejam as situações que as memórias mortas contém. Você pode conhecer o caminho através da cidade de sua vida passada, ou se afastar de seu assassino sem saber porque. Esse é um bom Antecedente para jogadores iniciantes; o Narrador pode contar para eles que algo que estejam prontos para fazer é estúpido, perigoso ou ambos, pois mesmo se seu personagem não soubesse disso, uma de suas vidas passadas saberia. Todavia, esse Antecedente não pode ser usado para se “lembrar” de Habilidades.

O Narrador pode, e provavelmente irá, usar a oportunidade para dar vida a algumas dessas vidas passadas com você. A menos que a memória seja muito detalhada, não é provável que seu personagem saiba tudo sobre o passado.

- Um ponto — Memórias *deja vu* de uma vida
- Dois pontos — Memórias vagas como um sonho de uma vida, e *deja vu* de várias vidas
- Três pontos — Memórias vagas de várias vidas e uma ou duas impressões fortes de uma vida
- Quatro pontos — Várias impressões fortes de várias vidas
- Cinco pontos — Uma seqüência clara mas quebrada de memórias até a Era Mística e antes...

Amor Verdadeiro: (1 ponto de Qualidade)

Você descobriu, e provavelmente perdeu (pelo menos temporariamente) um amor verdadeiro. Apesar disso, esse amor lhe dá alegria em uma existência árida normalmente despida de tais emoções. Sempre que você estiver sofrendo, em perigo ou deprimido o pensamento de seu amor verdadeiro é suficiente para lhe dar a força para continuar. Em termos de jogo, esse amor lhe permite ser bem sucedido automaticamente em qualquer teste de Força de Vontade, mas apenas quando você estiver ativamente tentando proteger ou se aproximar de seu verdadeiro amor. Também, o poder de seu amor pode ser grande o suficiente para lhe proteger de outras forças sobrenaturais (a cargo do Narrador). Todavia, seu amor verdadeiro pode ser um estorvo e exigir auxílio (ou até mesmo salvamento) de vez em quando. Esteja avisado: essa é a Qualidade mais exigente para se representar no decorrer da crônica.

Noção do Perigo: (2 pontos de Qualidade)

Você tem um sexto sentido que lhe avisa de perigo. Quando você está em perigo, o Narrador pode fazer um teste secreto contra sua Percepção + Prontidão; a dificuldade depende da distância do perigo. Se o teste for bem sucedido, o Narrador diz que você tem um pressentimento. Múltiplos sucessos podem refinar a sensação e dar uma indicação de direção, distância e natureza.

Médium: (1 pontos de Qualidade)

Você possui a afinidade natural para sentir e escutar espíritos, fantasmas ou sombras. Apesar de você não poder vê-los, você sente sua presença e é capaz de falar com eles quando estão próximos. É até possível para você os convocar (através de promessas e bajulação) para sua presença. Espíritos não irão apenas ajuda-lo e dar-lhe informação de graça — eles sempre vão querer algo em troca.

Mentor Espiritual: (3 pontos de Qualidade)

Você tem um companheiro e guia fantasmagórico. Esse espírito é capaz de usar vários números de poderes menores quando ele realmente luta para se superar (veja *Assombrado*, abaixo), mas em maior parte, o maior benefício que ele pode dar é através de seus concelhos. Esse fantasma é o espírito incorpóreo de alguém que já viveu, talvez de alguém famoso ou sábio. O Narrador irá criar o personagem fantasma, mas não irá revelar para você seus poderes totais. Mentores desse tipo não são verdadeiros mentores das Artes, mas podem fazer observações especiais sobre aspectos da vida mortal que changelings não notaram ou esqueceram. (Maiores idéias para essa Qualidade podem ser encontradas em **Fantasma: O Esquecimento**.)

Companheiro

Lobisomem/Vampiro: (3 pontos de Qualidade)

Você tem um companheiro ou amigo que por algum acaso é um vampiro ou um lobisomem. Apesar de você poder chamar essa criatura em momentos de necessidade, ela também tem o direito de lhe chamar (afinal, vocês *são* amigos). Nem os da sua espécie nem os do dele apreciam esse relacionamento; enquanto changelings lidam com os Prodígios regularmente, todos os lados

dividem uma desconfiança saudável um pelo outro. Seu amigo *não* irá se tornar uma bateria de Glamour para changelings gananciosos. Tais relacionamentos normalmente acabam mal... O Narrador irá criar o personagem em questão e não irá revelar todos seus poderes e potências.

Sorte: (3 pontos de Qualidade)

Você nasceu com sorte; ou você tem um anjo guardião, ou talvez o Demônio olhe pelos seus. De qualquer modo, você pode repetir três testes não mágicos por história. Apenas uma repetição pode ser feita em qualquer teste.

Imune a Laço de Sangue: (4 pontos de Qualidade)

Você é imune a Laços de Sangue. Não importa quanto sangue vampírico você tome, você nunca terá um Laço. Isso é extremamente raro, e a Qualidade deve ser cuidadosamente considerada pelo Narrador antes de ser permitida.

Afinidade a Arte: (5 pontos de Qualidade)

Você é capaz de usar uma das Artes com mais facilidade do que os outros changelings. Em uma encarnação passada, você era extremamente proficiente em uma das Artes — tanto que você conseguiu trazer parte dessa perícia para essa vida.

Escolha uma Arte; quando gastar pontos de experiência para ganhar níveis nessa Arte, você paga três quartos do preço normal. Essa Arte deve ser declarada durante a criação do personagem. Obviamente, essa Qualidade só pode ser comprada uma vez.

Eternidade de Fada: (5 pontos de Qualidade)

Depois de ter passado por sua Crisálida, você teve um aniversário, e outro, e outro. Algo estava estranho, todavia — você não parece crescer ou envelhecer. Você foi tocado por um vestígio da imortalidade que era a herança de todas as fadas. Por enquanto que sua aparência fada estiver ativa, você irá envelhecer a um décimo da velocidade normal de um humano ou changeling. Se sua aparência fada for permanentemente destruída ou você se volte para a Banalidade, você começara a envelhecer normalmente.

Anjo Guardião: (6 pontos de Qualidade)

Alguém ou alguma coisa o observa e o protege do mal. Você não tem idéia de quem ou o que seja, mas você sabe que tem alguém olhando por você. Em tempos de necessidade, você pode ser protegido sobrenaturalmente. Todavia, ninguém pode contar sempre com o anjo guardião. O Narrador deve decidir porque você está sendo protegido e o que o está protegendo (não necessariamente um anjo, apesar do nome).

Regresso: (1-5 pontos de Defeito)

Uma ou mais das suas vidas passadas ainda o afetam... muito. Seus medos voltam para o assombrar em seus sono, e você tem flashbacks de suas piores memórias (como suas mortes, ou, ainda pior, uma personalidade enroscada na sua). Para sonhos ruins ou flashbacks, tome um ou dois pontos dependendo da severidade da condição e no quanto eles afetarão seus estudos ou performance em situações perigosas. Para um “companheiro em sua cabeça,” tome três pontos (sabendo ou não que ele existe). Pelo pacote e uma existência realmente miserável, tome cinco pontos, mas espere que o Narrador use qualquer oportunidade de usar isso contra você. Esse Defeito pode ser “curado” durante o jogo, mas apenas com dificuldade.

Amaldiçoado: (1-5 pontos de Defeito)

Você foi amaldiçoado por alguém ou alguma coisa com poderes sobrenaturais ou mágicos. Essa maldição é específica e detalhada. Ela não pode ser revertida sem grande esforço, e pode ser perigosa. Alguns exemplos a seguir:

- Se você contar um segredo que foi confiado a você, sua traição irá feri-lo mais tarde de algum modo. (Um ponto)
- Você gagueja incontrolavelmente quando tenta descrever o que viu ou ouviu. (Dois pontos)
- Ferramentas normalmente quebram ou não funcionam direito quando você tenta usa-las. (Três pontos)
- Você está condenado a fazer inimigos daqueles a quem você fica mais apegado (então faça o que fizer, não se aproxime demais de outros personagens!). (Quatro pontos)
- Todos as suas realizações irão eventualmente, inevitavelmente, falhar de alguma forma. (Cinco pontos)

Proibição ou Imperativo Mágico: (1-5 pontos de Defeito)

Há algo que você precisa ou não pode fazer, e sua vida, sua sorte, sua mágica e talvez sua alma dependam disso. Pode ser algo que sempre esteve em você, um *geas* profetizado por druidas no seu nascimento, um juramento ou voto sagrado que você fez, ou uma promessa ou barganha que você fez. *Alguém* (com um A maiúsculo) presenciou-o e irá você preso a ele. Se você desobedecer, as conseqüências irão ser terríveis, se não mortais.

Personagens podem ter várias proibições mágicas, e elas podem entrar em conflito. Em um mito celta, Cuchulainn tinha uma *geas* de “Nunca recusar hospitalidade” e “Nunca comer carne de cachorros.” Três bruxas lhe ofereceram uma vez cachorro assado como jantar, e Cuchulainn morreu logo após. conseqüentemente a maioria dos changelings mantém suas proibições ou imperativos mágicos em segredo, para não serem usados contra eles por inimigos.

Narradores devem examinar cada proibição ou imperativo e dar uma quantidade de pontos para ele, como também a punição por violá-lo. Circunstâncias facilmente evitáveis, como “Nunca dividir comida com um homem ruivo,” vale um ponto, enquanto coisas mais comuns, ou difíceis, como “Parar e fazer carinho em todo gato que você ver,” vale dois pontos, e circunstâncias particularmente drásticas ou perigosas, como “Nunca fugir de uma batalha,” vale três (ou mais) pontos. Conseqüências valem pontos também. Ter uma falha crítica automática no próximo cantrip maior que você fizer vale um ponto, ter má sorte pelo resto de sua vida vale dois, perder todos seus amigos e posses vale três, morrer vale quatro, e ser abandonado por sua alma fada cinco. Personagens e Narradores podem criar variações desses.

Tradicionalmente, há muito pouco que possa ser feito sobre *geas*, que são simplesmente facetas do destino de alguém, e maldições são incrivelmente difíceis de serem retirados (e o Defeito precisa ser recomprado se eles forem). Personagens que acidentalmente os quebram podem tentar se redimir pelo seu crime, concertando o que quer que eles tenham feito de errado. Uma bruxa que fez um voto de nunca comer carne vermelha, e repentinamente encontra carne em sua sopa, pode ser capaz de se redimir de sua transgressão jejuando. Todavia, se um changeling violar um voto conscientemente e com total conhecimento — e sobreviva — ele se torna um sem palavra, um dos piores epítetos dentre os changelings. Sem palavra são marcados fisicamente. É virtualmente impossível para eles encontrar um tutor ou qualquer tipo de ajuda.

Personagens que queiram como sem palavra deve ter o Defeito *Futuro Sombrio* ou alguma maldição, como também *Sem Palavra*, que vale quatro pontos.

A Língua do Bardo: (1 ponto de Defeito)

Você fala a verdade, misteriosamente. As coisas que você diz tendem a se tornarem verdadeiras. Isso não é uma facilidade para maldições ou bênçãos, ou um efeito que pode ser controlado por qualquer mente consciente. Todavia, pelo menos uma vez por história, uma verdade desconfortável relacionada com qualquer situação atual irá aparecer em sua mente e passar por seus lábios. Para evitar falar profecia, você precisa gastar um ponto de Força de Vontade e tomar um nível de vitalidade pela tenção de resistir (especialmente se você morder sua língua).

Assombrado: (3 pontos de Defeito)

Você é assombrado por um fantasma que apenas você (e médiuns) podem ver e ouvir. Ele não gosta de você e gosta de tornar sua vida miserável insultando, repreendendo e distraindo você, especialmente quando você precisa se manter calmo. Ele também tem um número de poderes menores que pode usar contra você (uma vez por história para cada poder): esconder pequenos objetos; trazer um “arrepio” a outras pessoas, as tornando muito desconfortáveis perto de você; causar um zumbido alto em sua orelha ou nas dos outros; mover um pequeno objeto como uma faca ou caneta; quebrar um objeto frágil como uma garrafa ou espelho; lhe fazer tropeçar ou fazer barulhos estranhos, como de correntes sendo arrastadas. Gritar com o fantasma algumas vezes pode fazê-lo ir embora, mas irá confundir aqueles ao seu redor. O Narrador provavelmente irá representar fantasma para tornar as coisas ainda mais frustrantes para você. (mais idéias para esse Defeito podem ser encontradas em **Fantasma: O Esquecimento**.)

Coração Poético: (3 pontos de Qualidade)

Você tem uma alma realmente inspirada dentro de você. Você está destinado a ser um grande herói ou artista, e assim o Glamour o protege da devastação da Banalidade. Algumas vezes você pode até ser capaz de suportar a maré de Banalidade. Você pode fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade igual a Banalidade

permanente do personagem) para evitar ganhar um ponto de Banalidade temporária uma vez por história.

Névoa Limpa: (3 pontos de Defeito)

A Névoa foi o efeito do Despedaçar no mundo humano. Ela esconde os poderes e encantamentos dos Kithain, escondendo sua presença. Infelizmente, a Névoa não esconde sua mágica ou habilidades. Se um mortal presenciar suas ações, ele não irá esquecer os efeitos de sua Arte ou outras habilidades de fada. Como um resultado, você pode revelar sua natureza ao mundo mortal, causando terríveis conseqüências ao resto dos Kithain.

Inabilidade Quimérica: (1-3 pontos de Defeito)

Parte de seu fae mien está danificado ou não existe mais por causa de mutilações do passado. Essa inabilidade é permanente. Exemplos desse defeito seriam uma mão quimérica faltando, logo você não poderia pegar quimeras com essa mão (dois pontos). Falta um olho em seu fae mien, logo sua visão quimérica falta profundidade (três pontos). Uma de suas pernas quiméricas está faltando; você ainda pode andar, mas é extremamente difícil montar uma criatura quimérica (um ponto).

Olhos Changelings: (1 ponto de Defeito)

Seus olhos são de uma cor estranha, talvez esmeralda, violeta ou amarelo. Isso é um sinal que você é um changeling, reconhecível para aqueles que conhecem as lendas antigas.

Alado: (2 pontos de Defeito/ 4 pontos de Qualidade)

Você tem belas asas, sejam elas asas de pássaros ou asas de morcego ou asas coloridas de borboleta. Elas são quiméricas, mas elas precisam estar livres, ou irão subtrair um dado dos testes de Destreza. Você pode precisar explicar porque você fez buracos em todos os seus casacos. Se você a tem como um Defeito, você não é capaz de voar, mas você recebe um dado extra se for o recipiente do cantrip Corredor do Vento (**Viagem 3**). Se você a tem como uma Qualidade, você pode realmente voar por curtos períodos de tempo. Esse poder funciona como qualquer outro uso de Glamour quando apenas Kithain estão presentes, mas não irá funcionar na presença de mortais.

Benção da Aparência: (5 pontos de Qualidade)

Todos as suas heranças afetam sua aparência mortal tanto quanto seu fae mien. Elas até funcionam normalmente na presença de mortais. Um sidhe teria seus dois pontos extras em Aparência, um satyr ganharia seu Vigor e velocidade, trolls ganhariam sua força extra, etc.

Aparência Deslizada: (1-5 pontos de Defeito)

Sua aparência fada aparece em sua aparência mortal e o torna óbvio para aqueles mundanos que sabem pelo que procurar. Com um ponto haveria um tom azulado na pele de um troll, com cinco pontos poderia ser os chifres de um satyr. Isso pode tornar você difícil de explicar para os mortais: “Ah, meu amigo... obviamente teve sua cabeça pega por um picador de arroz mecânico, e felizmente havia um hábil cirurgião plástico próximo...” Esse Defeito não lhe dá o benefício de certas partes de seu fae mien (pernas de cabra não irão lhe permitir correr a velocidades maiores, etc.).

Futuro Negro: (5 pontos de Defeito)

Você está condenado a experimentar uma morte horrenda ou, pior, sofrer agonia eterna. Não importa o que você faça, algum dia você estará fora. No final, todos os seus esforços, suas batalhas e seus sonhos não vão levar a nada. Seu destino está marcado, e não há nada que você possa fazer sobre isso. Ou ainda pior, você tem conhecimento parcial disso, pois você tem visões parciais do seu destino — e elas são perturbadoras. A depressão que essas visões inspiram só podem ser sobrepujadas através do gasto de Força de Vontade, e a depressão irá retornar após cada visão. Em algum ponto da crônica, você realmente irá encarar seu destino, mas quando e como está completamente a cargo do Narrador. Apesar de você não poder fazer nada sobre seu destino, você ainda pode tentar alcançar algum objetivo antes que ele chegue, ou pelo menos tentar ter certeza que seus amigos não sejam destruídos também. Esse é um Defeito difícil de representar; apesar dele poder aparentar tirar todo o livre arbítrio, nós descobrimos que, ironicamente, ele garante liberdade. Combinar esse Defeito com o Antecedente Destino é muito apropriado — Elric e Vanyel são exemplos literários clássicos.

Vampiro Psíquico: (5 pontos de Defeito)

A centelha de vida está morrendo dentro de você e precisa ser continuamente alimentada de forças externas. Você é um vampiro psíquico. Plantas e insetos murcham ou morrem em sua presença conforme você se alimenta de suas energias, e qualquer pessoa que você toque por mais de uma hora sofrerá um ponto de dano não agravado conforme você suga sua vida. Aqueles já feridos (incluindo aqueles cujo nível de vitalidade Escoriado já foi sugado) não irão se curar em sua presença. Você ainda pode estar no mesmo prédio sem ferir alguém, mas dividir uma cama não é possível a menos que você queira que a outra pessoa lentamente morra. Se você não alimentar o vazio dentro de você pelo menos uma vez por dia, você começará a morrer. A velocidade em que você toma danos segue a progressão para cura natural ao contrário: você toma um nível de vitalidade depois de um dia, um segundo em três dias, um terceiro em uma semana, um quarto em um mês, e, finalmente, um ferimento a cada três meses.

Maldição dos Sidhe: (5 pontos de Defeito)

Os sidhe vivem em terror mortal da Banalidade, por causa do fato que ela pode se enraizar muito mais facilmente em suas almas do que qualquer outro kith. Infelizmente apesar de você não ser sidhe, você sofre dessa fraqueza também. Você ganha dois pontos de Banalidade para cada um dado pelo Narrador. Personagens sidhe não podem ter esse Defeito.

Conexão com Changelings

Essas Qualidades e Defeitos lidam com o lugar, posição e status de um personagem dentro da sociedade changeling.

Benefício: (1-3 pontos de Qualidade)

Um nobre lhe deve um favor por algo que você ou o seu mentor uma vez fizeram por ele. A extensão do benefício depende dos pontos que você gastar nele. Um ponto indicaria um benefício menor, enquanto três pontos provavelmente iriam indicar que o nobre provavelmente lhe deve a vida.

Mentor Prestigioso: (1 ponto de Qualidade)

Seu mentor tem ou teve grande status dentre os Kithain, e isso lhe concedeu uma honra peculiar. A maioria lhe tratam respeitosamente como resultado, enquanto outros só tem desprezo por você, acreditando que você esteja apenas usando a fama do seu mentor. Esse prestígio pode ajudar imensamente quando lidando com anciões familiarizados com seu mentor. Na verdade, alguns dos contatos de seu mentor podem se aproximar de você em algum ponto oferecendo ajuda. Apesar do seu mentor poder não mais ter contato com você, o simples fato de seu aprendizado o marcou para sempre.

Reputação: (2 pontos de Qualidade)

Você tem uma boa reputação dentre os changelings de sua Corte. Ela pode ser sua própria reputação, ou ela pode ter vindo do seu mentor. Adicione três dados para qualquer Parada de Dados envolvendo qualquer procedimento social entre membros da sua Corte. Um personagem com essa Qualidade não pode ter o Defeito *Notoriedade*.

Inimigo: (1-5 pontos de Defeito)

Você tem um inimigo, ou talvez um grupo de inimigos. Alguém quer lhe ferir. O valor do Defeito determina o quão poderosos esses inimigos são. Os inimigos mais poderosos (reis e vampiros anciões) seriam Defeitos de cinco pontos, enquanto alguém próximo ao seu nível de poder valeria apenas um ponto. Você precisa decidir quem seu inimigo é e como você conseguiu tal inimizade em primeiro lugar.

Mentor Infame: (1 ponto de Defeito)

Seu mentor tinha, ou talvez ainda tenha, a antipatia e desconfiança de muitos changelings. Como resultado você também tem a antipatia e desconfiança deles. Isso é um grande peso, um não facilmente solto.

Mentor Insano: (1 ponto de Defeito)

Seu mentor perdeu totalmente o contato com a realidade, e se perdeu em Tumulto ou está perigosamente insano. Qualquer erro cometido por seu mentor pode afetar sua reputação, e alguns dos esquemas perigosos do seu mentor podem lhe envolver de alguma forma.

Ressentimento do Mentor: (1 ponto de Defeito)

Seu mentor não gosta de você e lhe deseja mal. Dada a menor das oportunidades, seu mentor irá tentar lhe fazer mal, e pode até lhe atacar se provocado. Os amigos de seu mentor também irão trabalhar contra você. Boa sorte!

Aprendizado Deturpado: (1 ponto de Defeito)

Seu mentor era malévolos e lhe ensinou todas as coisas erradas sobre a sociedade Kithain. Seus conceitos da política changeling estão todos errados, e suas crenças falsas provavelmente irão lhe colocar em grandes problemas. Com o tempo, após várias lições, você pode superar esse mal começo (o Narrador irá lhe dizer quando). Mas até lá, você irá continuar acreditando no que lhe disseram primeiro, não importa o quanto os outros tentem lhe “enganar” dizendo outras coisas.

Mentor Diabólico: (2 pontos de Defeito)

Seu mentor está engajado em ações que podem causar um tremendo alvoroço. Ele pode estar ignorando atividades Unseelie organizadas ou pior. Muitas pessoas estão atrás do couro do seu mentor, e você pode ser tratado da mesma forma.

Notoriedade: (3 pontos de Defeito)

Você tem uma má reputação entre os seus; talvez você violasse os protocolos muito freqüentemente, ou pertencesse a um domínio impopular. Há dois dados de penalidade para todos os testes envolvendo encontros sociais com changelings. Um personagem com esse Defeito não pode ter a Qualidade *Reputação*.

Sociedade Mortal

Essas Qualidades e Defeitos lidam com a influência, poder e posição de um personagem dentre os mortais. Algumas delas se parecem muito com certos Antecedentes (como *Influência* e *Recursos*), enquanto outras simplesmente os elaboram e expandem. Os Antecedentes lhe dão mais liberdade criativa, enquanto as Qualidades lhe dão detalhes exatos do que você possui.

Ligação com o Mercado Negro: (1-5 pontos de Qualidade)

Você tem contatos especiais com o mercado negro, contatos que lhe permitem adquirir

equipamento difícil de ser encontrado. Essa Qualidade adiciona um dado por ponto em seu teste de Manha quando tentando, por exemplo, conseguir armamento do mercado negro. A dificuldade para tais testes são deixadas a cargo do Narrador (tipicamente 7 ou mais alta). O custo em pontos reflete o quanto “conectado” você é. O Narrador pode permitir que você use suas conexões com o mercado negro durante o jogo para lhe conseguir equipamento necessário ou útil. Tais conexões não vão simplesmente lhe dar o que você quer — essas coisas não são baratas! Está a cargo do Narrador a quantidade, qualidade e a disponibilidade do equipamento. Ele pode se sentir livre para proibi-las completamente se tais conexões forem desequilibrar o jogo.

- Um ponto — Pequenos itens: munição, identificação de pequena autorização, bom software
- Dois pontos — Itens médios: armas, software hi-tech, munição especial
- Três pontos — Itens extravagantes: carros antigos, explosivos, armas automáticas
- Quatro pontos — Itens pesados: armamento pesado, identificação de alta segurança ou códigos de acesso
- Cinco pontos — “Sim, claro. Talvez no próximo jogo”: armamento hi-tech militar, explosivos pesados, veículos militares

Contatos Judiciais: (2 pontos de Qualidade)

Você tem tanto influência quanto contatos no sistema judicial. Você conhece a maioria dos juizes tanto quanto a maioria dos advogados na promotoria, e pode afetar o progresso de vários casos e julgamentos com dificuldade limitada. Apesar de ser difícil intervir em um caso, você pode influencia-lo em uma direção ou outra. Esses contatos também podem tornar mais fácil a permissão para buscas.

Mansão: (3 pontos de Qualidade)

Você tem uma grande mansão — uma casa com mais de 25 quartos — como também o terreno ao seu redor. Os empregados, se você tiver algum, são parte dessa Qualidade, apesar deles não poderem ser usados como Sonhadores ou Acompanhantes a menos que você compre o Antecedente apropriado. É assumido que a mansão tenha a segurança eletrônica mais moderna e uma cerca ao redor do perímetro, mas não tem acesso a uma trilha (veja o Antecedente *Domínio* para tal lugar). Enquanto a mansão pode estar em tão bom

ou péssimo estado a seu desejo, o quão mais habitada ela parecer, mais atenção ela atrairá. Uma casa fantasma não irá atrair auditorias, mas pode atrair grupos de policiais se bandos de crianças estranhas ficam no local.

Conexão com a Mídia: (2 pontos de Qualidade)

Você tem tanto influência sobre quanto contatos na mídia local. Você pode suprimir e criar novas histórias (apesar de nem sempre com 100 por cento de eficiência; jornalistas são um grupo indomável), e você tem acesso aos arquivos e fofocas dos empregados de jornais e estações de TV.

Clube Noturno: (2 pontos de Qualidade)

Você tem um clube noturno de tamanho moderado, talvez um dos mais quentes pontos noturnos da cidade. Esse clube lhe dá dinheiro suficiente para suportar você em luxo moderado (\$1000 por mês, mas isso pode aumentar), porem mais importante que o dinheiro é o prestígio. Você pode usar o clube noturno como seu domínio (apesar de você precisar comprar o Antecedente para fazê-lo), ou você pode simplesmente ficar por ali. O nome do clube, seu estilo, design e seus clientes regulares estão a seu encargo. Variações desse tema podem incluir um restaurante, teatro, clube de comédia, arena de esportes, ou uma loja.

Conexão com a Igreja: (3 pontos de Qualidade)

Você tem influência e contatos em algumas igrejas locais, e tem os meios de criar protestos, ajudar os necessitados, ou conseguir dinheiro. Quanto mais você usar sua conexão, claro, maior o risco de você ser descoberto.

Conexão com Corporação: (3 pontos de Qualidade)

Você tem tanto influência sobre quanto contatos na comunidade corporativa local. Você entende a dinâmica do dinheiro na cidade e tem ligações com todos os maiores jogadores. Em tempos de necessidade, você pode causar todo tipo de estragos financeiros, e pode conseguir consideráveis quantias em dinheiro (na forma de empréstimos) em bem pouco tempo.

Conexões com Entretenimento: (3 pontos de Qualidade)

Você tem um grau de fama e influência no cenário do entretenimento local (música, teatro, dança, etc.). Ou você tem ou dirige um bom teatro, ou você tem alguma notoriedade entre iguais e fans. Você pode usar essa influência para desenterrar informações ou para comprar favores. Por cinco pontos essa fama pode se tornar nacional.

Conexões Policiais: (3 pontos de Qualidade)

Você tem tanto influência quanto contatos no departamento policial local. Você pode, com uma simples ligação, causar uma batida policial. Todavia, quanto mais você usar sua conexão com o departamento de polícia, mais fracos eles se tornam, e mais atenção você chama para si. Sua influência não é sólida (isso só pode ser alcançado através de interpretação), e ela pode lhe deixar na mão algumas vezes.

Conexões Políticas: (3 pontos de Qualidade)

Você tem tanto influência sobre quanto contatos entre os burocratas da cidade. Em tempos de necessidade, você pode desligar a força e a água de um prédio ou vizinhança, e pode usar vários modos de perseguir seus inimigos. Quanto mais você usar seus contatos na política mais fracos eles se tornam. Controle total só pode ser alcançado através de representação.

Conexões com o Submundo: (3 pontos de Qualidade)

Você tem tanto influência quanto contatos na Máfia local e gangues organizadas. Isso lhe garante acesso limitado a um grande número de “soldados,” como também conexões extensivas com o submundo do crime. Quanto mais você usar suas conexões com o elemento criminal, mais fracas elas se tornam.

Executivo de Corporação: (5 pontos de Qualidade)

Você tem uma influência e poder sobre uma corporação maior e companhias associadas, como se você fosse seu executivo chefe. Na verdade, você pode ter sido dono dessa companhia antes de sua Crisálida, e você conservou o seu controle. Através dessa corporação, você conhece muito do que acontece na comunidade corporativa

e tem os meios de criar conflitos econômicos. Essa Qualidade lhe concede alguns Aliados informais e Recursos, a extensão exata de cada um é determinada pelo Narrador.

Protegido: (3 pontos de Defeito)

Você é devotado a proteção de um mortal. Você pode descrever seu protegido, apesar do Narrador ser quem realmente vai cria-lo. Esse personagem pode ser um amigo ou parente dos seus dias pré-Crisálida, ou apenas um bom amigo. Protegidos tem o talento de serem pegos na ação das histórias, e eles são alvos freqüentes dos inimigos do personagem.

Caçado: (4 pontos de Defeito)

Vampiros e lobisomens não são os únicos sobrenaturais que precisam temer caçadores de bruxas fanáticos. Você de algum modo atraiu a atenção de alguma agencia mortal ou de um indivíduo que agora procura sua destruição. Esse caçador está além da razão, e tem alguma forma de poder, influência ou autoridade que o coloca em desvantagem. Seus amigos, família e associados estão em risco da mesma forma. Cedo ou tarde, esse Defeito irá resultar em um confronto. A resolução não deve ser fácil.

Físicos

Essas Qualidades e Defeitos lidam com sua saúde e porte físico.

Flexibilidade nas Juntas: (1 ponto de Qualidade)

Você normalmente é maleável. Diminua a dificuldade de qualquer teste de Destreza envolvendo a flexibilidade do corpo em dois. Se espremer por espaços pequenos é um exemplo do uso dessa Qualidade.

Beleza Surreal: (1 ponto de Qualidade)

Você possui uma beleza muito além daquela dos mortais normais. As pessoas param em admiração da sua forma perfeita. Se você é sidhe então talvez seu fae mien brilhe sobre sua aparência mortal. Personagens que comprem essa Qualidade precisam primeiro comprar Aparência 5 apesar de sua ultrapassar até isso.

Corpo Grande: (4 pontos de Qualidade)

Sua aparência mortal é anormalmente grande, possivelmente acima de 2,80 metros e 200 quilos. Por isso você tem um Nível de Vitalidade a mais, e é capaz de sofrer mais ferimentos antes de cair incapacitado. Trate isso como um Nível de Vitalidade extra, sem penalidade para os testes. Trolls podem ter essa Qualidade já que o Nível de Vitalidade extra ganho por *Tamanho Grande* só afeta a sua aparência mortal. O Nível de Vitalidade extra é adicionado aquele que um troll recebe por sua Herança para o propósito de dano quimérico, todavia, ou dano real se o troll convocou a Wyrd.

Alergia: (1-4 pontos de Defeito)

Você é alérgico a alguma substância — pólen, pelos de animais, álcool, chocolate, etc. Por um ponto, você tem coceiras, espirra ou tem enjôos com contatos prolongados com a substância; por dois pontos, a parte afetada incha, reduzindo todas as Paradas de Dados e um; por três pontos, sua reação o incapacita, reduzindo as Paradas de Dados em três. Se a substância é realmente comum em sua crônica, adicione um ponto ao Defeito.

Asma: (1 ponto de Defeito)

Você tem dificuldade em fazer tarefas fatigantes porque você não pode respirar apropriadamente. Com asma, seus pulmões apenas puxam uma fração de ar que pulmões normais exigem. Sempre que você se exceder, você precisa fazer um teste de Vigor contra dificuldade 6 ou ficar incapaz de fazer qualquer ação no próximo turno enquanto você recupera seu fôlego.

Pequeno: (1 ponto de Defeito)

Você está bem abaixo da altura média, e tem problemas em ver por cima de objetos altos ou se movimentar rapidamente. Você sofre uma penalidade de dois dados a qualquer teste de perseguição, e você e o Narrador devem ter certeza de que sua altura é levada em conta em todas as situações. Em algumas circunstâncias, isso irá lhe dar um bônus em testes relacionados a se esconder.

Apenas trolls childlings podem ter esse Defeito.

Desfigurado: (2 pontos de Defeito)

Uma desfiguração hedionda o torna feio e facilmente reconhecível. Você logo tem uma Aparência zero.

Personagens sidhe não podem ter esse Defeito.

Criança: (3 pontos de Defeito)

Você era uma criança pequena quando sofreu a Crisálida. Você pode ser precoce, mas é apenas uma criança. Você tem o Defeito *Pequeno* (veja acima), e acha difícil ser levado a sério pelos outros (dois dados de penalidade para todos os testes relevantes). Adicionalmente, você pode ser alvo de controle paterno, horas de ir para casa e leis relacionadas a crianças. Poucos clubes irão admitir sua entrada, por você ser “menor de idade.” Childling que não tem esse Defeito são por alguma razão mais aceitos por aqueles mais velhos que eles.

Deformidade: (3 pontos de Defeito)

Você tem algum tipo de deformidade — como um membro malformado, uma corcunda — que afeta sua interação com os outros e que pode ser uma inconveniência física. As dificuldades de todos os testes relacionados com aparência física são aumentadas em dois. Sua deformidade também aumentará a dificuldade de alguns testes de Destreza em dois, dependendo do tipo e deformidade que você tem.

Personagens sidhe não podem ter esse Defeito.

Manco: (3 pontos de Defeito)

Suas pernas foram lesadas ou impedidas de funcionar corretamente de outra forma. Você sofre dois dados de penalidade em todos os testes relacionados com movimento. Um personagem não pode tomar esse Defeito juntamente com a Qualidade *Flexibilidade nas Juntas*.

Sidhe membros da Casa Dougal não podem ter esse Defeito como sua desvantagem, apesar de poder ser comprada se eles tiverem outra coisa como a Falha da Casa.

Maneta: (3 pontos de Defeito)

Você tem apenas um braço — escolha qual, ou determine aleatoriamente durante a criação do personagem. Isso pode ser uma cicatriz de batalha, defeito de nascença ou outra forma de ferimento. Assume-se que você está acostumado a usar sua outra mão, assim você não sofre nenhuma penalidade pela mão não hábil. Todavia, você sofre uma penalidade de dois dados a qualquer Parada de Dados onde duas mãos seriam necessárias para fazer uma tarefa. Um personagem não pode ter esse Defeito com a Qualidade *Ambidestro*.

Sidhe membros da Casa Dougal não podem ter esse Defeito como sua desvantagem, apesar de poder ser comprada se eles tiverem outra coisa como a Falha da Casa.

Mudo: (4 pontos de Defeito)

Seu aparato vocal não funciona, e você não pode falar. Você pode se comunicar por outros meios — normalmente por escrito ou por gestos.

Sidhe membros da Casa Dougal não podem ter esse Defeito como sua desvantagem, apesar de poder ser comprada se eles tiverem outra coisa como a Falha da Casa.

Paraplégico: (6 pontos de Defeito)

Você mal pode se mover sem ajuda, como um par de muletas ou uma cadeira de rodas. Mesmo assim pode ser doloroso e incômodo o fazer. O Narrador e você devem tomar cuidado para representar esse Defeito corretamente, não importa o quão difícil ele torne as coisas. Um personagem não pode ter esse Defeito juntamente com a Qualidade *Flexibilidade nas Juntas*.

Sidhe membros da Casa Dougal não podem ter esse Defeito como sua desvantagem, apesar de poder ser comprada se eles tiverem outra coisa como a Falha da Casa.

CAPÍTULO CINCO: ARTES E REINOS

Cantrips

Cantrips, mais conhecidos como “mágica de fada,” é como os changelings manipulam Glamour para criarem efeitos mágicos, tanto no Sonho como no mundo mortal. Um changeling inflama seu próprio Glamour e assim cria uma ligação com o Sonho — uma ligação forte o suficiente para ele pode usar o Sonho para satisfazer seus desejos. De certo modo, cantrips são manifestações físicas de Glamour.

O Que se segue é uma descrição das Artes, que definem os poderes e efeitos da mágica changeling, e os Reinos, que ditam quem ou o que um changeling pode afetar com sua mágica quando ele usar um cantrip.

Artes

Artes são os modos definidos com os quais um changeling pode moldar e dar forma ao Glamour para produzir certos efeitos. Cada uma das Artes é organizada em cinco níveis de poder de potência ascendente. Os poderes dados aqui são o que é conhecido pela maioria dos changelings na Terra; fadas antigas podem ter habilidades bem além do alcance dos seus irmãos mais novos. Seguindo a descrição de cada poder estão os sistemas e a utilização de regras, incluindo aplicações e o efeito de usar o mesmo cantrip múltiplas vezes no mesmo alvo.

As Artes descritas aqui só começam a arranhar a superfície daquelas a disposição dos changelings; elas são, todavia, as mais comumente encontradas. Sendo criaturas de Glamour e capricho, muitos changelings descobriram outros modos de usar as Artes descritas aqui (normalmente para resultados radicais e não ortodoxos). Se um personagem pode usar uma Arte de uma maneira diferente da descrita aqui está a cargo do Narrador — apesar que não custa tentar.

Mortais normalmente esquecem os efeitos das Artes usadas neles (“coincidência,” ou “*precisa* haver uma explicação racional.”). Sempre que um mortal for afetado ou presenciar um cantrip Wyrd, consulte a tabela da Névoa na página 195 para determinar exatamente o que ele se lembra.

As regras básicas de se usar um cantrip usam com mais frequência os Reinos de Ator e Fada. Genericamente falando, o alvo de muitos cantrips normalmente é uma pessoa, seja mortal,

sobrenatural ou outra fada. Em muitos casos, o Reino Cena pode ser usado em conjunção com Fada ou Ator para afetar alvos múltiplos. Reinos como Natureza, Objeto e Tempo tem seus usos particulares em cantrips também.

Definições

A Arte: Cada arte abre com uma descrição geral das funções básicas da Arte como também um pouco sobre o que seus cantrips são capazes. Essa seção também pode discutir como a Arte é usada e percebida na sociedade changeling.

Atributo: Imediatamente após essa descrição está o Atributo que é usado quando usando um cantrip dessa Arte.

Poderes: Seguindo a descrição da Arte estão seus diferentes níveis e que cantrips podem ser usados em cada um desses níveis. A seção de abertura dá uma explicação geral dos efeitos possíveis com essa Arte.

Sistema: Essa seção oferece as regras para usar o cantrip. Isso inclui como os Reinos interagem com o cantrip, como o número de sucessos ganhos afetam o cantrip, e como (se) o cantrip pode ser resistido.

Tipo: Isso indica se o cantrip é quimérico ou Wyrd. *Cantrips quiméricos* são aqueles que ou apenas funcionam em seres encantados ou que tem efeitos sutis que podem ser puramente coincidentais. Qualquer coisa que tenha um efeito real (como se teleportar de um lugar para o outro) é considerado um *cantrip Wyrd*. Se um changeling convoca a Wyrd, todos os cantrips que esse personagem fizer automaticamente são considerados Wyrd.

Por exemplo, Jimble (um pooka de natureza justa ainda que pouca sabedoria) entra num bar e encontra um grupo de redcaps Unseelie em quem ele pregou uma peça na semana passada. Percebendo que sua vida está em perigo, Jimble sai do bar e usa Fuga nos redcaps para os fazer esquecer que ele estava lá. Jimble precisa de Fada 2 para afetar um dos redcaps e então Cena 1 para fazer todos os redcaps na sala esquecerem que ele o viram.

Ardil

Ardil é uma Arte de ilusão preferida por aqueles que utilizam astúcia para se aproveitar dos desavisados. Essa Arte lida com enganar os sentidos e escravizar a mente em altos níveis. Praticantes de Ardil normalmente são considerados suspeitos pelos nobres e seus conselheiros, e são observados atentamente. Poucos nobres se tornaram infames através do uso dessa Arte, apesar de Ardil ser considerada geralmente uma Arte de plebeus.

Atributo: Manipulação

⦿ Confusão

Confusão permite que o usuário altere a percepção de um alvo. O uso apropriado dessa Arte pode ser difícil, todavia, já que ele não pode criar algo do nada — sempre precisa haver uma base para o engano que o jogador quer criar. Em um sentido o usuário está limitado as percepções do alvo. Um alvo que é cego e surdo não pode ser enganado a pensar que está vendo e ouvindo o oceano, por exemplo, mas ele pode ser enganado para sentir o cheiro do ar do oceano. Confusão depende dos fatores existentes para enganar os sentidos, e não pode negar completamente um sentido ou criar uma sensação. Em outras palavras, um eshu tentando usar Confusão não pode se tornar invisível enquanto em campo aberto, nem poderia conjurar o som de sirenes de polícia em plena noite. Se o eshu estivesse escondido nas sombras, ele poderia usar Confusão para fazer uma pessoa ignorá-lo, ou ele poderia usar os sons de cães latindo para serem percebidos como sirenes de polícia.

Esse cantrip não pode ser usado para causar nenhum mal direto a um indivíduo, apesar de ser possível para um alvo causar ferimentos acidentais em si mesmo graças a seus sentidos confusos.

Sistema: O alvo do cantrip determina a natureza do Reino necessário para essa Arte. O Reino Cena é necessário para afetar alvos múltiplos. Por exemplo, usar Confusão em um pequeno grupo de turistas mortais para fazer com que acreditem que um troll se transformou em um lobo requer Ator 4 (mortais turistas) e Cena 2 (pelo grupo).

O número de sucessos indica por quanto tempo o alvo é enganado. Usos múltiplos de Confusão não são cumulativos; se tal for tentado, o uso com maior sucesso é aquele que tem efeito.

- 1 sucesso — um minuto
- 2 sucessos — 10 minutos
- 3 sucessos — uma hora

- 4 sucessos — um dia
 - 5 sucessos — um mês
- Tipo:** Quimérico

⦿⦿ Olhos Velados

Como o nome implica, Olhos Velados faz com que os sentidos do alvo ignorem qualquer coisa que o usuário deseje. O cantrip não torna o objeto invisível, mas ao invés convence o observador que o objeto não vale sua atenção. Olhos Velados não pode fazer com que uma loja desapareça da visão, mas poderia convencer passantes que a loja não vende nada de interessante para eles, os fazendo ignorá-la. Pessoas encobertas com Olhos Velados são meramente ignoradas.

Sistema: A pessoa ou objeto sendo velada determina o Reino necessário quando usando essa Arte. Essa Arte funciona de modo diferente da maioria dos cantrips de Ardil em que uma vez usado em um objeto ou pessoa, o alvo do cantrip fica velado para *todos* os passantes. O Reino Ator seria usado para velar um mortal, e o Reino Cena seria apropriado para uma construção (apesar de Cena e Ator poderem ser usados para velar uma sala cheia de gente, fazendo a sala parecer vazia para qualquer um que entrasse ou olhasse para dentro).

A obscuridade dura um turno por sucesso. Um changeling pode dobrar a quantidade de sucessos gastando um ponto de Glamour extra. Um changeling pode penetrar Olhos Velados testando sua Percepção + Kenning (dificuldade 4 + o número de sucessos conseguidos no teste original antes de qualquer ponto de Glamour ser gasto). Apenas mortais que tiveram contato ou sabiam do objeto velado podem ter uma chance de resistir. Seres sobrenaturais com sentidos mágicos (Kenning, Consciência, Auspícios, etc.) podem fazer uma tentativa de penetrar o obscurecimento quanto eles o encontrarem pela primeira vez. Esse cantrip pode ser usado múltiplas vezes para aumentar a duração do obscurecimento.

Tipo: Quimérico

⦿⦿⦿ Fuga

(também conhecido como “Na-ponta-da-língua”)

Enquanto Confusão permite um changeling a alterar a percepção de uma pessoa, Fuga mora na província da memória. Com Fuga, o changeling pode remover ou roubar capítulos inteiros da vida e crenças de uma pessoa, ou mirar em um detalhe saliente, como o momento em que o alvo esbarrou com ele enquanto andava na rua.

Fuga nunca pode adicionar nada a memória de um indivíduo, e seus efeitos raramente são permanentes.

Sistema: Um changeling precisa apenas do Reino do alvo para usar Fuga.

O número de sucessos determina a duração e a quantidade de memória perdida. O usuário divide a quantidade de sucessos entre a perda de memória e a duração, de acordo com a tabela abaixo. Um changeling que consiga quatro sucessos pode fazer seu alvo esquecer sobre seu almoço por um minuto, a identidade de uma pessoa por um turno, ou onde estão as chaves de seu carro por um dia.

Perda de Memória

1 sucesso — Esquecer uma informação ou objeto simples e imediato (chaves do carro, número do telefone, etc.)

2 sucessos — Perda de memória de uma cena não interessante no passado (“O que eu almocei?” ou “Qual era o nome dela?”)

3 sucessos — Erradicação completa de um evento específico, identidade de uma pessoa ou presença de um objeto.

4 sucessos — Crenças ou memórias poderosas podem ser esquecidas

5 sucessos — Uma *tabula rasa*; perda de memória total (um vampiro pode esquecer de sua natureza, mas se encontra inexplicavelmente querendo sangue).

Duração

1 sucesso — Um turno

2 sucessos — Um minuto

3 sucessos — Uma hora

4 sucessos — Um dia

5 sucessos — Uma semana

Utilizações múltiplas desse cantrip são cumulativas. Um changeling que consiga 10 sucessos em três utilizações de Fuga pode, digamos, forçar um mago a esquecer completamente sua natureza Acordada por uma semana (esforços desse tipo normalmente não tem finais felizes, todavia, e esse é um grande modo de conseguir inimigos poderosos).

Tipo: Quimérico

○○○○ Coração Assombrado

O usuário de Coração Assombrado pode controlar e aumentar as emoções do alvo. Ele pode convocar qualquer tipo de emoção que ele quiser: medo, inveja, amor, alegria, tristeza, etc. Esse cantrip pode fazer o alvo sentir qualquer coisa que ele seja capaz de sentir, mesmo se ele nunca tenha sentido a emoção antes. O cantrip é mais potente se

a evocação emocional for similar com um episódio do passado do alvo. Todavia, as sensações podem ser retiradas de qualquer coisa: livros, filmes, observar a natureza, etc.

Por exemplo, ligar a memória de amor perdido a uma banana pode fazer com que o alvo chore conforme ele se lembra o quanto seu ex-amor costumava amar bananas. Jogar o sentimento de rancor em um bar cheio pode começar uma briga.

Memórias antigas (mesmo aquelas esquecidas ou bloqueadas) podem ser reativadas com um uso astuto de Coração Assombrado. Evocar ódio contra um policial em um homem preso erroneamente pode ter um efeito recorrente bem após a duração do cantrip. Provocando um medo de um lago pode fazer com que o alvo repentinamente se lembre de quase se afogar aos seis anos e lhe dar um medo permanente de água (a cargo do Narrador). Usuários com sorte (ou astutos) que conseguem acordar um sentimento que é significativamente ligado ao passado do alvo recebem um sucesso extra quando usando esse cantrip.

Sistema: O Reino necessário para usar esse cantrip é determinado pelo alvo. Ator e Fada são de longe os Reinos mais comuns.

Esse cantrip dura um minuto por sucesso. A duração pode ser estendida se gastando um ponto de Glamour por minuto adicional. Utilizações múltiplas são cumulativas, por enquanto que o objeto e a emoção continuem as mesmas. Emoções opostas usadas no mesmo objeto cancelam uma a outra, não importa quantos sucessos cada utilização teve. Uma fobia de caracóis com cinco sucessos seria neutralizada por um cantrip de amor por moluscos com um sucesso.

1 sucesso — Invoca uma reação média.

2 sucessos — O alvo se sente selvagem, ondas caóticas de emoção. Por enquanto que o objeto emocional não estiver a vista, o alvo age normalmente.

3 sucessos — Cria um estado de paixão contínua. A conversa do alvo se volta para o objeto emocional; +1 de dificuldade em todos os testes envolvendo atributos mentais.

4 sucessos — O alvo está apaixonadamente envolvido. Ele procura (ou evita) ativamente o objeto de paixão; +2 de dificuldade em todos os testes.

5 sucessos — Obsessão total; o alvo não pode fazer nada além de se entregar a paixão. Ele se torna violento se detido. Resistência necessita o gasto de um ponto de Força de Vontade (e uma razão de risco de vida)

Tipo: Quimérica

●●●●● Coração Cativo

Enquanto Coração Assombrado controla as emoções, Coração Cativo tem uma magnitude maior. A alvo de Coração Cativo se torna suscetível aos comandos do usuário; sua personalidade pode ser alterada com algumas palavras.

O uso desse cantrip permite ao changeling mudar facetas grandes ou pequenas do comportamento da pessoa. Uma pessoa poderia ser feita crer que é Mick Jagger, uma cadeira ou um agente secreto do planeta Z. a vítima desse cantrip faz qualquer esforço para fazer os desejos do usuário: pulando e cantando, saltar em um pé só e coaxar, ou simplesmente ficar quieto no canto — qualquer coisa. Isso tem certas limitações, todavia; o alvo não pode ser comandado a fazer nada *diretamente* prejudicial a ele. Comandos como “Pegue a faca e corte sua garganta,” irá deixar o alvo confuso conforme seu instinto de auto preservação se manifesta. Por outro lado, um comando que não seja diretamente prejudicial (“Vê aquele homem na multidão? Ataque-o”) são obedecidos com tanta velocidade quanto o alvo consegue.

Sistema: A natureza do alvo do cantrip determina o Reino necessário. Apenas uma pessoa pode ser afetada com uma única utilização dessa Arte, assim o Reino Cena não pode ser usado para afetar alvos múltiplos.

O número de sucessos determina por quanto tempo o cantrip dura. Sempre que o alvo precisar fazer uma ação que é contrária a sua personalidade, lhe é permitido um teste (estendido) de resistência (Força de Vontade, dificuldade 8). Se os sucessos totais no teste de resistência excederem o Glamour corrente do usuário, o cantrip é quebrado. Como com todos os cantrips, não mortais podem gastar um ponto de Força de Vontade para quebrar o cantrip. Qualquer gasto de Força de Vontade conta como um sucesso no teste de resistência.

Coração Cativo pode ser usado múltiplas vezes com sucessos cumulativos, se o usuário gastar um ponto de Glamour para cada uso extra. Se dois usuários usarem comandos conflitantes em um alvo, o cantrip com mais sucessos determina o resultado. Um alvo ordenado a ser uma árvore e em seguida a ser um cão segue o cantrip com mais sucessos e ignora o outro.

1 sucesso — O encantamento dura um turno.

2 sucessos — O encantamento dura uma cena.

3 sucessos — O encantamento dura uma hora.

4 sucessos — O encantamento dura até o nascer ou se por do sol, o que vier primeiro.

5 sucessos — O encantamento dura 24 horas.

Tipo: Quimérico

Prestidigitação

Prestidigitação é a Arte dos dedos ágeis e ilusão. Originalmente baseada em ilusões e “mágica de palco,” Prestidigitação transcendeu truques de palco, permitindo um changeling afetar a realidade física. Changelings que são especialistas em entretenimento na sociedade Kithain (bobos da corte, palhaços, pooka, etc.) geralmente se especializam nessa arte. Enquanto ela também é considerada uma Arte plebéia, um usuário de Prestidigitação não é tão suspeito quanto um de Ardil; todavia, um pooka Unseelie armado com essa Arte merece ser vigiado.

Enquanto muitos dos efeitos de Prestidigitação duplicam Ardil, o uso dessa Arte difere em que ele cria ilusões substanciais vistas por todos os changelings e seres encantados ao invés de alterar a percepção de um único indivíduo. Há aqueles que clamam que alguns usos dessa Arte criam quimeras temporárias.

Atributo: Destreza

● Gimmix

Gimmix permite a um changeling mover objetos telecineticamente. Com esse cantrip ele pode mover, torcer, jogar, levantar e esmagar coisas. Coordenação motora fina, como digitar ou discar em um telefone é impossível, todavia. Qualquer coisa que uma pessoa real pudesse fazer se seus dedos estivessem colados é possível. Gimmix pode ser usado em lugares realmente pequenos, lidando com objetos que o changeling normalmente não poderia ver ou alcançar.

O Bunk para esse cantrip precisa incorporar algum gesto manual que imite o efeito do cantrip.

Sistema: O Reino é determinado pelo que o changeling está tentando afetar. Se ele está tentando levantar um pooka pelas orelhas, o Reino Fada será necessário, mas levantar uma faca exigiria o Reino Objeto.

O número de sucessos indicam a força da telecinese. Para objetos sendo lançados, o dano possível é determinado pela força do cantrip (Força

= 2 inflige dois Níveis de Vitalidade contra um alvo). Múltiplos usos desse cantrip são considerados usos separados e não podem ser acumulados para uma força maior. Cinco sucessos (dependendo do peso do alvo) e o Reino apropriado são necessários para afetar diretamente um corpo humano com esse cantrip.

Os efeitos dessa Arte duram apenas um turno, então o cantrip precisa ser constantemente reutilizado para manter qualquer objeto telecineticamente levantado. Alternativamente, uma vez que um único objeto tenha sido afetado, o personagem pode gastar um ponto de Glamour para cada turno adicional que ele queira manter o Gimmix.

- 1 sucesso — Levanta 50g. Força=0
- 2 sucessos — Levanta 2 kg. Força=1
- 3 sucessos — Levanta 20 kg. Força=2
- 4 sucessos — Levanta 50 kg. Força=3
- 5 sucessos — Levanta 100 kg. Força=4

Tipo: Wyrd

○○ Armadilha

Esse cantrip tem dois usos maiores: o changeling pode fazer com que um grande objeto se mova rapidamente, ou ele pode aprisionar um oponente com qualquer coisa do cenário a mão, como raízes, pneus velhos, fios, etc.

Se o changeling estiver tentando prender um indivíduo, qualquer galhos, cordas ou pequenos objetos repentinamente se movem para prender o alvo. Se tais objetos não existirem, o alvo acredita que eles existem, tropeçando em seus próprios pés e amarrado por galhos ou cordas quiméricas.

O outro uso dessa Arte permite ao changeling causar um objeto pesando 150 kg. Ser arremessado a grandes velocidades. Tal objeto pode ser mirado em outra pessoa ou objeto (normalmente resultando em muita carnificina).

Sistema: O objeto sendo afetado determina a natureza do Reino necessário para esse cantrip.

Se o changeling direcionar um objeto para esmagar uma pessoa, o objeto infringe três de dano para cada sucesso conseguido. Para acertar o alvo com o objeto levantado, o changeling precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). É permitido um teste de esquiva resistido ao alvo.

Para aprisionar, o número de sucessos determina o quão bem o alvo é aprisionado.

Aprisionado

1 sucesso — Faz com que o alvo tropece; o alvo precisa fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6) para evitar cair.

2 sucessos — O alvo é aprisionado; precisa ser bem sucedido em um teste de Força (dificuldade 6) para escapar.

3 sucessos — O alvo é aprisionado e precisa exceder os sucessos do aprisionamento por três ou mais em um teste estendido de Força (dificuldade 6) para escapar.

4 sucessos — Como acima, mas o alvo precisa ganhar cinco sucessos

5 sucessos — Como acima, mas 10 sucessos são necessários.

Alvos aprisionados permanecem presos até poderem se soltar. Usos múltiplos desse cantrip não são cumulativos (use o com mais sucessos em casos de múltiplos usos).

Tipo: Wyrd

○○○ Efigie

Esse cantrip cria uma duplicata de um objeto ou pessoa que o changeling possa ver ou tocar. A cópia tem todas as características que possam ser vistas ou sentidas do item. Uma Efigie de um livro é tangível, e se o original foi aberto durante a cópia, a Efigie pode ser aberta na mesma página e ter a mesma escrita nela.

A cópia de Efigie é apenas superficial, todavia, assim nenhuma das qualidade internas do original são transferíveis. O livro Efigie pode estar aberto na mesma página que o original, mas alguém não poderia fecha-lo ou ler outras partes. O usuário pode suprir “efeitos especiais” a cópia gastando um ponto de Glamour por efeito (fazer o livro abrir e fechar, escrita nas outras páginas, etc.). Criar movimento realista e fala coerente em criaturas criadas por Efigie requer um teste bem sucedido de Manipulação + Lábia (dificuldade varia pela complexidade da ação).

Uma Efigie dura até o usuário parar de se concentrar, parar de pensar sobre a Efigie, ou ser erodida pela Banalidade. Uma Efigie pode estar fora da visão do usuário, mas o usuário não pode criar qualquer efeito especial ou suprir movimento ou fala para ela.

Uma Efigie na presença de indivíduos banais começa a degradar. (Qualquer changeling que tenha sua Banalidade maior que seu Glamour é considerado banal para esse propósito.) Cada turno que a Efigie estiver na presença de uma pessoa banal, um sucesso é subtraído do total do cantrip. Uma Efigie na presença de uma Pessoa do Outono deteriora duas vezes mais rápido. A Efigie

desaparece completamente quando a Banalidade corrói os sucessos da Efigie a zero. Uma Efigie com seis sucessos estendidos no uso dura seis turnos, ou mais cedo se o usuário parar de se concentrar nele (qualquer ação diferente de se concentrar recebe +1 na dificuldade). No sétimo, a Efigie desaparece. Conforme é corroída, a cópia perde sua “resolução,” e suas imperfeições se tornam mais aparentes. Múltiplos usos na mesma Efigie são cumulativos.

Efigies não podem ser facilmente danificadas. Uma Efigie danificada por um efeito Wyrd ou quimérica perde um dos seus sucessos totais mas não sofre mais nenhum outro efeito. Uma Efigie reduzida a zero sucessos dessa maneira desaparece completamente.

Sistema: O Reino é determinado pelo alvo para a cópia quando criando uma Efigie.

O número de sucessos indicam a precisão da cópia, tanto quanto quantidade de dano uma Efigie pode dar em um inimigo.

- 1 sucesso — Má cópia.
- 2 sucessos — Diferenças maiores
- 3 sucessos — Diferenças menores; pode infligir ½ dano quimérico.
- 4 sucessos — Cópia quase perfeita; pode infligir dano quimérico.
- 5 sucessos — Duplicata exata; pode infligir dano Wyrd (apenas se o usuário inicialmente especificou que a Efigie como Wyrd).

Tipo: Wyrd ou Quimérico

○○○○ Furto

O changeling pode mover instantaneamente coisas de um lugar para outro. Um favorito dos mãos leves, Furto pode remover algo de um bolso e coloca-lo no bolso do usuário. Esse cantrip apenas funciona se o usuário puder ver o objeto, ou se ele tiver visto ele no último minuto. Uma moeda pode ser Furtado visivelmente, apesar de qualquer um observando notaria o Furto.

Sistema: Quando usando esse cantrip para Furtar um item de outro personagem, o changeling usa o Reino que for apropriado para quem estiver com o item. Por exemplo, Iain o pooka nota que Anya a boggan está com aqueles cadarços realmente interessantes em seus tênis, e ele gostaria de pega-los “emprestados.” Para Furtar os cadarços, Iain precisaria do Reino Fada já que Anya é uma boggan. Se sua atenção fosse capturada pelo bracelete no pulso de uma garota mortal trabalhando em uma banca de jornal, ele necessitaria do Reino Ator para usar Furto nela.

Se o objeto estiver por si só, então o reino apropriado ao objeto sendo Furtado (normalmente Objeto) é necessário. Então se a garota mortal tirasse o bracelete que Iain está querendo e o colocasse em uma pilha de revistas, Iain necessitaria de Objeto para usar Furto dessa vez.

O numero de sucessos determina o quão bem o changeling faz o Furto. Para determinar se o objeto está faltando (a menos que o objeto estivesse visível, onde o Furto é óbvio), o alvo pode fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 4 + o número de sucessos ganhos do Furto).

Personagens que possuam a Perícia Furto recebem um sucesso automático quando eles usam o cantrip Furto.

○○○○○ Sombra Fantasma

Esse cantrip é a verdadeira arte da criação de ilusão. Enquanto uma Efigie cria uma cópia imóvel, Sombra Fantasma cria ilusões originais e lhes dá consciência. A ilusão criada pode ser de qualquer objeto que o usuário deseje e é difícil de diferenciar da coisa real, a menos que aqueles que a examinem estejam misticamente conscientes ou possuam visão fada. A Sombra Fantasma instintivamente sabe o que seu criador que e obedece seus desejos; todavia, se o usuário esquecer (ou for forçado a esquecer com Fuga) a existência da Sombra Fantasma, ela se torna uma quimera livre e incontrolável e age sozinha (um usuário dormindo não se esquece simplesmente porque está dormindo; sua mente inconsciente ainda se lembra).

Uma Sombra Fantasma tem parâmetros exatos com limitações únicas. Um carro Fantasma não necessariamente tem gasolina, e um soldado Fantasma pode não aparecer com uma arma, apesar do cantrip criar roupas para ele. Um computador criado possui software de operação e nada mais (nenhum sistema de processamento de texto ou jogos).

Sombra Fantasma não pode ser usado para fazer um alvo parecer ser outra coisa.

Sistema: O item ou criatura a ser criada determina o Reino necessário para se usar esse cantrip. Prédios Fantasmas (ou quiméricos) inteiros podem ser criados através do uso do Reino Cena.

O uso desse cantrip atualmente cria uma quimera maleável. A quimera criada assim pode ser animada ou inanimada a escolha do usuário. O número de sucessos ganhos determina o quanto real a ilusão é como também o quão poderosa ela é. Usos múltiplos são cumulativos da mesma forma de que com Efigie. Cada vez que esse cantrip é usado,

o usuário recebe cinco pontos de criação de quimera para cada sucesso. O usuário pode então criar sua quimera usando as regras para criação de quimeras na página 211 para quimeras animadas ou ver a tabela no **Apêndice** para quimeras inanimadas.

Uma quimera criada por Sombra Fantasma permanece por enquanto que o seu criador a supra com Glamour. O usuário precisa suprir a Sombra com pelo menos um ponto de Glamour por dia ou ela desaparece. Uma Sombra Fantasma que foi solta e se tornou uma verdadeira quimera começa a procurar seu próprio Glamour — por qualquer meio necessário.

Sombra Fantasma pode causar dano em qualquer um, inclusive mortais e sobrenaturais encantados. Um alvo pode desacreditar em um teste estendido de Percepção + Kenning, dificuldade 7. Se o descrente conseguir mais sucessos que o usuário, a Sombra desaparece imediatamente.

Banalidade também corrói a ilusão do mesmo modo que Efigie, mas a deterioração é mais lenta; o número total de sucessos diminui na taxa de um para cada hora de exposição. (ilusões que são obviamente “inacreditáveis,” como de um peixe sapateador, tendem a correr mais rápido, a critério do Narrador.) Pessoas do Outono fazem com que a Sombra Fantasma decomponha-se duas vezes mais rápido.

1 sucesso — Imagem desfocada (5 pontos)
2 sucessos — Parece real se não olhada de muito perto (10 pontos)

3 sucessos — Todos menos os detalhes mais finos estão completos (15 pontos)

4 sucessos — Apenas as menores imperfeições (20 pontos)

5 sucessos — Imagem perfeita (25 pontos)

Tipo: Quimérico (uma Sombra Fantasma tornada “real” convocando-se a Wyrd precisa ser mantida se gastando um ponto de Força de Vontade por turno.)

Primal

Muito do poder dos changelings vem da afinidade elemental ente suas almas fadas e as forças da natureza. Em tempos antigos, os espíritos das rochas e árvores sussurravam seus segredos para as fadas que viviam nas florestas e cavernas. A habilidade de ouvir os sussurros da floresta foi perdido para a maioria dos changelings durante o Despedaçar, lembrado apenas pelos Inanimae. Uma das primeiras coisas que os Inanimae ensinaram aos changelings depois do Despedaçar foi como sussurrar de volta.

A maioria dos Inanimae estão dormindo agora, e diz-se que a Arte que eles ensinaram — Primal — é apenas uma fração do conhecimento que os espíritos da natureza poderiam ter compartilhado. Como um sinal de gratidão a esses seres, os cantrips de Primal são nomeados em honra dos espíritos que ajudaram as fadas a reaprenderem essas conexões.

Kithain normalmente consideram outros changelings que se especializam em Primal como “sal da terra:” simples, sólidos e honestos. Essa simplificação normalmente os torna os alvos de piadas pooka (“Hei, troll! Você já ouviu aquela da filha do fazendeiro que...”)

Cantrips de Primal não tem efeito em nada feito de ferro puro, apesar deles poderem afetar ligas, como aço.

Atributo: Vigor

● Sussurro do Salgueiro

Esse cantrip permite ao changeling falar com qualquer coisa, mesmo com coisas que normalmente não poderiam falar ou entender fala. Sussurro do Salgueiro garante a habilidade de falar com livros, mobília, rochas, plantas, prédios, alienígenas... qualquer coisa. Há uma limitação para esse cantrip: todas as perguntas devem ser ditas sussurrando-se. Usar Sussurro do Salgueiro em um lugar como um estádio de futebol no meio de um jogo é um exercício fútil.

Também, objetos não conscientes possuem intelecto não consciente; pode ser interessante falar com rochas e árvores, mas elas processam informações de maneiras diferentes. Um carvalho pode pensar em “pouco tempo atrás” como sendo 20 anos, enquanto uma rocha pode considerar vários milhares de anos apenas um breve momento. Narradores devem imbuir objetos inanimados com personalidades apropriadas a suas naturezas.

Sistema: Os Reinos Natureza e Objeto são usados com mais frequência em conjunção com essa Arte, descrevendo o objeto com quem o usuário está tentando se comunicar.

Os sucessos indicam quantas questões podem ser perguntadas e a clareza da resposta do alvo. Múltiplos usos em um alvo são cumulativos, mas cada uso sucessivo é feito a +1 de dificuldade.

O Reino descreve o objeto com quem o changeling está se comunicando.

1 sucesso — Respostas murmuradas e estranhas; uma questão apenas.

2 sucessos — Respostas vagas e obscuras; três perguntas.

3 sucessos — Respostas claras mas estranhas (o objeto está pensando em seus próprios termos, não termos reconhecíveis humanos ou fada); dura uma cena.

4 sucessos — Respostas claras, diretas, mas muito entediadas; dura por uma semana.

5 sucessos — Respostas perfeitamente claras, lúcidas e interessantes; dura até um mês.

Tipo: Quimérico

○○ Eldritch Prime

O usuário desse cantrip pode fazer qualquer um dos elementos naturais a seguir aparecer: fogo, água, terra, ar ou madeira. O cantrip faz o elemento aparecer na sua forma mais natural possível: água ou cai como chuva ou borbulha do chão como uma fonte; madeira nasce do chão, ou um objeto “cria” uma casca. O elemento pode aparecer em um ambiente não natural (como chuva dentro de casa), mas o elemento não pode aparecer de uma forma não natural ou manufaturada. Um changeling não pode repentinamente prender um oponente dentro de uma caixa de madeira, mas ele pode fazer uma rede de raízes crescer ao redor do alvo, formando uma prisão incomum.

Sistema: Se simplesmente criando elementos naturais, o Reino Natureza é usado. Se afetando um indivíduo, tanto o Reino Natureza quanto o Reino apropriado (para qualquer que seja o ser ou objeto afetado) precisa ser usado.

O número de sucessos determina o quanto do elemento aparece. Para cada dois sucessos ganhos (arredondados para cima), o changeling pode criar um efeito de um dado (como é geralmente o caso quando conjurando fogo e ar) ou prover um Nível de Vitalidade de proteção (como pode ser o caso quando conjurando pedra ou madeira).

Por exemplo, um usuário que consiga três sucessos pode criar uma prisão de raízes que possa agüentar dois de dano. Um usuário que consiga um sucesso pode conjurar uma chama que infligiria um de dano, ou fazer com que uma casca cresça em sua pele, lhe protegendo de um de dano. Usos múltiplos são cumulativos.

O changeling pode direcionar onde o elemento irá aparecer, mas ele não pode controlar o que o elemento faz a menos que ele refaça o cantrip. Se ele fizer fogo cair do céu, ele não pode controlar o caminho do inferno resultante a menos que ele refaça o cantrip e consiga pelo menos tantos sucessos quanto o tamanho atual da chama.

A consistência do elemento está a cargo do usuário, mas ele não pode conjurar nada que não seja um fenômeno “normal” na natureza.

Os efeitos desse cantrip duram um minuto por sucesso.

Tipo: Quimérico

○○○ Escudo do Carvalho

Esse cantrip imbui um objeto ou pessoa com a essência sólida e protetora da casca do carvalho. Alvos do Escudo do Carvalho podem agüentar quantidades tremendas de injúria quimérica.

Sistema: O Reino Fada e Ator são mais comumente usados em conjunção com essa Arte, apesar de ser possível usar Objeto ou mesmo Natureza em alguns aspectos para proteger algum item específico contra dano.

Cada sucesso oferece um Nível de Vitalidade além dos Níveis de Vitalidade já possuídos pelo alvo. Esses Níveis de Vitalidade extras duram até serem destruídos por dano ou deliberadamente retirados pelo alvo. Múltiplos usos *não* são cumulativos, e qualquer uso sucessivo de Escudo do Carvalho negam os sucessos ganhos por qualquer uso anterior.

Tipo: Quimérico

○○○○ Bálsamo de Urze (ou Golpe Sagrado)

Esse cantrip tem dois usos: ele pode tanto concertar o que está quebrado, ou ele pode quebrar algo expandindo as pequenas imperfeições no objeto. O usuário pode curar ou quebrar qualquer coisa, apesar do Narrador poder decidir que afetar certos objetos ou áreas requerem um gasto de Glamour e/ou Força de Vontade extra.

Sistema: Quase qualquer Reino pode ser usado em conjunção com essa Arte. O Reino usado é determinado pela pessoa ou objeto que será curado ou prejudicado. Se o usuário usar o Reino Cena para espalhar o dano por uma área (ou várias pessoas), o dano total é igualmente distribuído.

Bálsamo de Urze cura um Nível de Vitalidade por sucesso. No caso de objetos não vivos, o Narrador decide quantos sucessos são necessários para concertar o objeto.

Para o Golpe Sagrado, um Nível de Vitalidade é causado por cada sucesso. Quando essa Arte é usada em pessoas lacerações estranhas e pontiagudas aparecem em partes aleatórias do corpo. Quando danificando objetos, o narrador

precisa determinar quantos Níveis de Vitalidade são necessários para destruí-lo.

Tipo: Quimérico

●●●●● Forma Anciã

Esse cantrip permite ao usuário ou outro alvo tomar a forma de outra coisa. A nova forma possui todos os Atributos e desvantagens. Se o changeling se tornar uma árvore, ele pode ser mais alto e mais resistente, mas ele não será capaz de falar (a menos que use Sussurro do Salgueiro — como alguém faz o Bunk agora, de qualquer forma?). Se ele se transformar em uma pedra, bem, é melhor que ele esteja em um lugar panorâmico, porque ele irá ver *muito* pelos próximos séculos.

Enquanto é possível para um changeling se transformar na forma de uma besta mística, ele não ganha nenhum poder mágico pela transformação. Um personagem alterado por Forma Anciã apenas ganha qualquer habilidades naturais que a forma possa ter, não poderes sobrenaturais. Por exemplo, um changeling que se transforma para parecer um vampiro teria pele pálida e talvez até presas, mas ele não ganharia nenhum dos poderes especiais vampíricos (como regeneração), nem seria suscetível as fraquezas vampíricas (como luz do sol). O mesmo seria verdade se um changeling se transformasse em um dragão; ele teria escamas e garras, mas ele não poderia cuspir fogo.

Sistema: Diferente da maioria dos cantrips, o Reino usado com essa Arte é determinado pela forma que o usuário deseja que o alvo tenha.

O período da transformação é determinado pelo número de sucessos. Há uma chance que o alvo venha a reverter a sua forma original toda vez que uma pessoa não encantada entre em contato com ele. Jogue a Banalidade da pessoa (dificuldade 9); se o número de sucessos nesse teste igualar ou exceder os sucessos conseguidos pelo usuário, o cantrip é desfeito.

- 1 sucesso — Um turno
- 2 sucessos — Uma hora
- 3 sucessos — Um dia
- 4 sucessos — Três dias
- 5 sucessos — Uma semana

Tipo: Wyrd

Adivinhação

Adivinhação é a Arte da adivinhação, predição e interação com *Dán*, a crença das fadas no destino.

Dán é como uma tapeçaria imensa, complexa e mutante, muito complicada para a

maioria compreender. Todos os seres, seja mortal, fada ou Prodígio, tem os fios de seus destinos entrelaçados nessa tapeçaria. Cegos, eles seguem seus caminhos pelos seus fios, até que eles repentinamente notam que eles inconscientemente causaram o fim que alcançaram.

Ocasionalmente, as forças do *Dán* se fazem aparentes para uma pessoa. A mais dramática dessas encarnações são as Norn, ou Três Irmãs, mas a visita pode ser mais sutil. Um padre vê uma moeda de ouro brilhante. Ao invés de a dar a igreja, ele a pega para si. Anos mais tarde, ele é pego desviando fundos da igreja.

Essa Arte é para Kithain pensadores e contemplativos. Como tal, changelings que se especializam em Adivinhação podem normalmente ser encontrados como videntes e conselheiros de nobres. A maioria dos Kithain tem uma visão amplamente diferentes dessas fadas hábeis na Arte de Adivinhação. Nobres os acham úteis para intriga na corte, e plebeus tem medo de seu conhecimento. Em geral, lhes é dado muito respeito.

Atributo: Inteligência

● Presságio

Em geral, a maioria das pessoas te dificuldade em se verem parte do “grande quadro.” Esse cantrip oferece uma breve visão do lugar do alvo dentro da grande tapeçaria do *Dán*. Pistas sutis do destino de uma pessoa, lugar ou coisa se revelam para o usuário. Enquanto esse cantrip é muito fraco para conseguir mais do que uma pista sobre o futuro do alvo, Presságio é com certeza uma ferramenta útil.

A informação conseguida por Presságio é cripticamente profética. Ela dá uma pista sobre o futuro do alvo, mas é algumas vezes é vaga relacionada ao presente imediato. O changeling pode não ser capaz de descobrir que o alvo é um assassino, mas ele pode suspeitar que as intenções do alvo não são boas para alguém.

Sistema: Quando usando um cantrip de Presságio, o Reino determina sobre o que Presságio será usado. Na maioria dos casos será os Reinos Fada ou Ator (já que a maioria dos Presságios se relaciona a pessoas), apesar de ser possível usar Presságio sobre um objeto e assim aprender um pouco sobre o seu futuro.

Os sucessos determinam que informações estão disponíveis sobre o Alvo. Nenhuma das respostas dadas são diretas, e o Narrador deve estruturar a resposta como pistas visuais

simbólicas. Por exemplo, um usuário de Presságio consegue três sucessos em um troll Unseelie com um Legado Selvagem. O Narrador pode descrever a imagem assim: “Você vê o troll andando nu por uma livraria com um olhar confuso na cara. Repentinamente, ele agarra o livro mais próximo e começa a comer as páginas.”

1 sucesso — Uma pista sobre um plano imediato do alvo.

2 sucessos — Uma pista sobre o Comportamento ou disposição geral do alvo (se um changeling, uma pista sobre sua Corte).

3 sucessos — Uma pista sobre um objetivo de longo prazo do alvo.

4 sucessos — Uma pista sobre a natureza (ou Legado) do alvo.

5 sucessos — Uma pista sobre o segredo mais bem guardado do alvo.

Novamente, um changeling usando esse cantrip não recebe nenhuma informação *direta*. Ele não poderia usar esse cantrip sobre a cova do Barba Negra e descobrir seu tesouro conseguindo cinco sucessos, mas o cantrip pode dar uma pista contextual para onde procurar.

Múltiplos usos não são cumulativos. Qualquer uso posterior está sujeito a +1 de dificuldade, e a informação tem a tendência de se tornar mais vaga com cada uso sucessivo (Narradores devem ser realmente criativos com falhas críticas, e talvez até fazer os testes eles mesmos e não revelar o resultado para o jogador).

O Bunk usado para começar o cantrip deve envolver algum meio tradicional de adivinhação (Tarot, folhas de chá, astrologia, etc.).

Tipo: Quimérico

○○ Justo é Injusto e Injusto é Justo

Com esse cantrip, o usuário pode afetar mais ativamente o Dán do alvo. Ele pode amaldiçoar o alvo com má sorte, ou ele pode jogar um raio de boa sorte no caminho do alvo. Em ambos os casos, a mudança não é normalmente maior; a situação do alvo normalmente afeta apenas elementos não decididos ainda de um modo ou de outro. Inimigos poderosos não irão morrer abruptamente, mas com um pouco de boa sorte, o alvo pode achar uma informação que muda o ponto de vista do inimigo sobre ele, ou (com má sorte) o aliado mais próximo do alvo decide repentinamente que ele não é confiável e se junta ao inimigo. Aconteça o que acontecer, a mudança normalmente é inesperada.

Sistema: O Reino determina o alvo do cantrip, os elementos afetados e qualquer outros personagens envolvidos.

Usos múltiplos não são cumulativos; eles apenas causam efeitos múltiplos. Além disso, todos os usos sucessivos sobre o mesmo alvo recebem +1 de dificuldade, e efeitos maléficos sucessivos no mesmo alvo tem uma tendência de se voltarem contra o usuário.

O número de sucessos determina a quantidade de boa ou má sorte que o alvo recebe. Para sorte “rápida e suja,” o usuário pode aumentar ou diminuir a dificuldade de qualquer teste em não mais do que 3 a mais ou 5 a menos.

1 sucesso — Encontrar ou perder uma coisa pequena (chaves do carro, um velho amigo)

2 sucessos — Encontrar ou perder uma aquisição valiosa (seu baralho de *Rage*; um amigo valioso)

3 sucessos — Encontrar ou perder algo importante (m amor apaixonado; uma herança considerável)

4 sucessos — Encontrar ou perder um elemento maior (um poderoso patrono/inimigo; uma espada mágica; seu companheiro de infância; a fortuna da família).

5 sucessos — Encontrar ou perder algo crítico (sua saúde, nunca fatal; um tomo mágico importante).

Tipo: Quimérico

○○○ Mexerico

Esse cantrip oferece um meio de observar através de um objeto que é familiar ao usuário. Com Mexerico, o changeling pode ver qualquer coisa que esteja na vizinhança imediata do objeto. A imagem aparece em qualquer superfície reflexiva que ele deseje. Para usar esse cantrip com sucesso, o alvo deve ser bem conhecido pelo changeling, ou ele precisa possuir uma parte dele, ou saber seu Nome Verdadeiro. Uma vez que ele estabeleça conexão, ele pode usar qualquer Habilidade ou cantrip baseado em Percepção através do objeto.

Sistema: Como com todos os cantrips envolvendo elementos múltiplos, vários Reinos são necessários para incorporar tudo. Por exemplo, um troll quer espiar vários Nunnehi que roubaram seu cálice preferido, como também cenário próximo. Ele deve usar Fada 4, Objeto 2 e Cena 1. Se ele apenas quisesse ver a interação entre os Nunnehi, ele precisaria apenas de Fada 4 e Objeto 2. Se ele quisesse que outros personagens presentes vissem a observação, ele precisaria dos Reinos apropriados para os personagens.

Múltiplos usos não são cumulativos nesse cantrip. Não há limites para o alcance. Alguns usuários até tiveram lampejos do Sonho (se o objeto estiver no Sonho, Umbra, etc., subtraia dois dos sucessos totais. Assuma que o cantrip falhou se o resultado for menor que um.

Quanto mais sucessos ganhos mais detalhada e intrincada é a informação.

1 sucesso — Relances brilhantes, com paradas se o objeto for movido. Visual apenas, dura um turno.

2 sucessos — Uma boa imagem que dura cinco minutos sem som ou cor. O ponto de vista não pode ser escolhido, e ele não muda a menos que o objeto seja movido.

3 sucessos — A imagem é perfeitamente clara, com cores e de som pouco nítido (sons podem ser ouvidos até dois metros do objeto). Ponto de vista pode ser mudado de cima para baixo, ou virar da direita para a esquerda. Contato dura uma cena.

4 sucessos — O mesmo que acima, exceto que tudo dentro do alcance da audição normal a partir do objeto pode ser ouvido. Além disso, o usuário pode focar (ou dar um “zoom”) em qualquer detalhe próximo ao objeto. Com um teste bem sucedido de Adivinhação + Reino (dificuldade igual a Banalidade do alvo + 4), o usuário pode usar Presságio em qualquer alvo que ele possa ver com esse cantrip. Contato dura até o por ou nascer do sol, o que vier primeiro.

5 sucessos — Como acima, exceto que o usuário pode mover seu ponto de vista como quiser. Ele pode escolher um alvo e o seguir, mesmo que ele saia da linha de visão do objeto original. Com um teste bem sucedido de Adivinhação + Reino (dificuldade igual a Banalidade do alvo +4), ele pode usar cantrips de até nível dois de Adivinhação no alvo (dando um novo significado a “amuleto da sorte”). Contato dura por um dia inteiro, mas um teste de Vigor + Meditação (dificuldade 7) é necessário para manter contato após cada seis horas.

Tipo: Quimérico

○○○○ Augúrio

Um changeling usa Presságio para ter pequenos lampejos do Dán da pessoa. Com Augúrio, ele pode jogar um elemento maior no caminho do destino de uma pessoa.

Augúrio funciona como uma forma limitada de Fogo do Destino depois do Bunk ser feito (que deve ter alguma forma de adivinhação, como em Presságio) e o cantrip for usado, o

changeling descreve a cena ou evento que irá tomar lugar em algum momento no futuro. O evento pode ocorrer a qualquer momento, e o usuário não tem controle sobre quando ele acontece. Além disso, o “velho ditado, “tenha cuidado com o que deseja...” é particularmente válido aqui; o changeling descreve a cena, mas as circunstâncias levando a cena e logo após ela estão a cargo do Narrador (que deve dar aos jogadores uma pequena pausa, a menos que a cena descrita seja uma tentativa ridícula de acumular poder). Por exemplo, um usuário descreve uma cena onde seu pior inimigo é atacado pelas costas pelos seus próprios guardas. Um Narrador sádico pode engendrar uma situação em que o usuário seja forçado a usar Forma Anciã para se transformar no inimigo. Imagine ele suando ao se aproximar de seus “leais” guardas disfarçado de seu inimigo. Eles vão atacar *agora*? Apenas o Narrador sabe!

Ninguém sabe se o usuário de Augúrio engendra o evento futuro, ou o Dán do próprio usuário está trabalhando conforme um momento do futuro se revela no passado, plantando uma semente no Augúrio do intrépido usuário. É por essa razão que os Adivinhos tratam Augúrio com cuidado.

Sistema: Usos múltiplos não são cumulativos; todavia, múltiplos usos podem “ligar” cenas sucessivas no futuro juntas. Não mais do que três cenas podem ser assim ligadas, e o Narrador pode adicionar elementos imprevistos entre as cenas. (Quanto mais você tenta controlar seu Dán, mais seu Dán o controla, Oedipus.) Os Reinos descrevem todos os elementos maiores dentro do Augúrio, incluindo o alvo. Para afetar grandes áreas fora da vizinhança imediata do alvo requer Cena.

O número de sucessos determina as conseqüências do evento descrito.

1 sucesso — Evento menor, elemento pitoresco (uma leve mudança de tempo); chaves do carro encontradas; uma carta inesperada chega.

2 sucessos — Evento incomum, elemento pitoresco maior (trovoada, neve, acidente com 3 carros); um velho amigo liga do nada; o governo cancela uma audição com você.

3 sucessos — Evento significativo, tempo louco (um raio acerta uma pessoa em particular, ou uma chuva de sapos sobre Los Angeles); um cão revela o assassino de seu dono; um aliado aparece na hora certa.

4 sucessos — Evento decisivo, elementos amplos (granizo do tamanho de uma bola de baseball por 36 horas, ou chuva negra por uma semana); a polícia estadual se rebela; o governo

cria um fundo de confiança para você, baseado em seu imposto de renda.

5 sucessos — Evento inacreditável, elementos quase impossíveis (o Presidente admite que é um vampiro, uma cidade simplesmente some); a polícia estadual anuncia sua aliança com o Peru; um bebe de 3 cabeças dá uma entrevista a imprensa.

Nota: o usuário recebe um sucesso livre (em adição a qualquer sucesso ganho) se Augúrio sugerido é complementar ao Dán do alvo. Por exemplo, se seu alvo é uma pessoa morrendo de AIDS e ele descrever uma cena onde ele morre com todos que ama presente, ele ganha um sucesso livre. Se nenhum sucesso for conseguido no teste, ele não ganha esse sucesso livre.

Tipo: Quimérico

○○○○○ Fogo do Destino

Muitas pessoas tem pouco contato com seu Dán; é por isso que o conceito é tão efusivo. O dia da conclusão normalmente não chega por algum tempo. Usuários de Fogo do Destino podem acelerar o processo e fazer com que o destino de uma pessoa se manifeste mais cedo par o bem ou para o mal, dependendo do balanço.

O usuário não tem controle sobre o resultado. Claro, ele pode fazer sugestões do que seria a melhor manifestação do Dán para o Narrador. Usuários de Fogo do Destino normalmente tem sonhos vagos do que acontecerá.

Sistema: Do mesmo modo que muitos cantrips de Adivinhação, o usuário precisa de todos os Reinos que terão uma parte importante no Fogo do Destino, incluindo o do alvo. Como esse é um cantrip poderoso, o Narrador deve ter tempo para considerar a manifestação do Dán no alvo (destino normalmente é óbvio em suas manifestações, mas esse cantrip não deve desbalancear a história... a menos que o Narrador queira ter uma linha de história onde o ponto principal é o choque após Fogo do Destino).

Os sucessos determinam o nível de Dán colocado sobre o alvo.

1 sucesso — O alvo tem um encontro, lhe avisando das conseqüências (ou benefícios) de suas ações. Um soldado tem pesadelos sobre guerra; um mau motorista quase é atropelado.

2 sucessos — O alvo recebe uma clara ilustração de seu Dán, sugerindo suas recompensas. O soldado recebe *Jonathan Livingston Seagull* pelo correio (sem endereço do remetente); o mau motorista vê dois carros baterem.

3 sucessos — Uma virada inesperada nos planos do alvo ou o atrasam ou o adiantam do “programa.” O soldado vai para a corte marcial; o motorista herda um automóvel envenenado.

4 sucessos — O destino dramaticamente aparece e revela os fins para os meios do alvo. Isso pode significar tanto calamidade súbita ou prosperidade súbita. O pelotão do soldado é eliminado (exceto ele), e ele joga sua arma fora para salvar uma criança. Um amigo próximo do motorista morre em um acidente de carro.

5 sucessos — Karma instantâneo. O destino do alvo é automaticamente trazido a tona. O soldado recebe uma visita sobrenatural, informando que seu destino não está ligado a guerra, mas a salvar vidas. O motorista tem um acidente de carro, mas pode (ou não) viver para se tornar um motorista seguro.

Tipo: Quimérico

Soberania

Em tempos antigos os sidhe usavam Soberania para reforçar suas ordens sobre os kiths plebeus. Alguns poucos nobres altamente conservadores (e impopulares) ainda aderem a esse hábito. A Arte da Soberania força plebeus ou nobres de posto igual ou menor que o do usuário obedecer suas ordens. Assim, um cavaleiro não pode usar Soberania em um barão.

Essa Arte é a maior queixa que os plebeus tem contra os nobres sidhe. Como tal, nobres sábios usam essa Arte raramente, ou eles arriscam uma revolta entre seus súditos. Tradicionalmente, essa Arte era guardada com cuidado pela nobreza, mas recentemente essa Arte apareceu em uso de alguns plebeus. Alguns membros da Lamina Beltaine culpam a Casa Fiona, mas o motivo mais provável é o aparecimento de nobreza não sidhe.

Sempre que esse cantrip for usado para afetar um changeling de posto igual (plebeus são todos considerados de posto igual), o alvo pode fazer um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 6) para resistir aos efeitos desse cantrip. Cada sucesso diminui os sucessos do usuário em um. Qualquer personagem pode gastar um ponto para ser permitido a fazer um teste similar, mas com uma dificuldade de 7.

Atributo: Carisma

○ Protocolo

Esse cantrip permite aos nobres conduzir negócios e manter funções da corte sem ser sempre interrompidos por plebeus ou childlings barulhentos. Protocolo assegura que todos afetados

se comportam como a etiqueta nobre exige, apesar de que um teste ser necessário para determinar se o(s) alvo(s) podem imitar as regras dos procedimentos (veja a barra abaixo). Quando esse cantrip é usado, ninguém pode falar fora de ordem, e combates repentinos e tumultos estão fora de questão. Duelos entre pessoas de posto igual para resolver disputas são aceitáveis, se o nobre reinante assim permitir.

Sistema: Os Reinos descrevem os alvos afetados. Obviamente, certos Reinos (como Objetos) são inúteis com Protocolo.

Nobres levam a corte muito a sério, pois ela é o principal corpo da sociedade Kithain. Antes de um nobre poder usar Protocolo, ele precisa determinar que tipo de sessão da corte ele está fazendo, como também o seu propósito (tribunal, tratado, um festival simples, sessão do Parlamento dos Sonhos, etc.). As sessões da corte listadas abaixo estão em ordem crescente de segredo. Ironicamente, quão mais secreta a sessão, menos comumente Protocolo é usado.

Corte Aberta: Aberta para quase qualquer um. Normalmente chamada de sessão de improviso ou ponto alto do festival. Protocolo algumas vezes é usado se as coisas ameaçarem ficar fora do controle.

Corte Fechada: Aberta para certos plebeus com informações importantes. Convocada para resolver assuntos de estado. Protocolo é normalmente usado, especialmente se plebeus suspeitos comparecerem.

Concelho Privado: Aberto para o senhor governante e para seus conselheiros privados. Protocolo raramente é usado aqui.

Reunião: Encontro altamente secreto entre confidentes próximos ou aqueles fazendo tratos políticos por baixo dos panos. Protocolo nunca é usado; fadas nobres considerariam isso um insulto.

Am adição, a forma da sessão normalmente é difícil de se compreender para aqueles não acostumados com procedimentos da corte. Changelings que comparecerem precisam fazer um teste de Percepção + Etiqueta (dificuldade e número de sucessos varia; sidhe diminuem a dificuldade em dois, e não changelings falham automaticamente) ou ficar fora de sincronia com os procedimentos. (Aumente a dificuldade de todos os testes Sociais e Mentais relacionados com os procedimentos em dois.)

O número de sucessos determina o quão difícil é quebrar o Protocolo com um teste resistido de Força de Vontade como descrito acima. Uma falha crítica quando resistindo a esse cantrip significa que o alvo se humilha bajulando o lorde até o cantrip terminar. Esse cantrip permanece em efeito até o por do sol, nascer do sol ou quando o lorde disser, “Corte dispensada!” — o que vier primeiro.

Usos múltiplos desse cantrip não são cumulativos. Dois nobres que tentem usar esse cantrip ao mesmo tempo é uma pequena falha de etiqueta para o nobre de maior posição (claro, o protocolo do nobre de menor posição falha).

Tipo: Wyrð

○○ Dictum

Esse cantrip reforça o poder da autoridade e comando sobre plebeus e subordinados. O alvo é simplesmente incapaz de desobedecer as ordens do usuário, apesar do alvo estar ciente quando Dictum é usado nele (mesmo se ele não for familiar com as Artes).

Um alvo sobre a influência de Dictum tenta completar os pedidos do usuário o máximo possível, a menos que o pedido de algum modo o colocasse em perigo imediato. Não se pode pedir a um alvo para atacar um lobisomem, mas pode-se pedir a ele guardar a porta contra lobisomens, pois o comando não o coloca em perigo imediato.

Esse cantrip, mais do que qualquer outro cantrip de Soberania, é o ponto maior de contendas entre plebeus e nobres. Kiths plebeus parecem que se importam menos com o uso de Grandeza (veja abaixo) do que um uso de Dictum. Afinal, a maioria dos Kithain já respeitam e sentem uma espécie de sentimento de maravilha pela nobreza, mas eles não apreciam serem forçados a aceitar cada desejo de um nobre.

Sistema: O Reino determina o alvo afetado pelo cantrip.

O número de sucessos determina o quão difícil é resistir a esse cantrip com um teste resistido de Força de Vontade como descrito acima. Esse cantrip dura exatamente uma hora. Múltiplos usos são cumulativos (usos sucessivos estão a +1 de dificuldade para cada vez tentada).

Tipo: Wyrð ou Quimérico

○○○ Grandeza

Grandeza força nos outros o elemento de majestade de Arcádia que cada nobre e sidhe carrega. É o componente da presença e refinamento

nobre que governantes mortais tentaram (mas falharam) com seus cortejos divinos e coroações. Qualquer um que veja o usuário de Grandeza é sobrepujado de admiração; ele não pode fazer nenhuma ação (violenta ou não) na presença do nobre (mesmo se esse nobre ataque o alvo). Manter uma corte não é possível para o usuário de Grandeza, pois a maioria dos presentes não será capaz de falar.

Changelings com Legados românticos tendem a se apaixonar por usuários de Grandeza; essa pode ser a razão dele raramente ser usado em público (apesar do Grande rei David parecer ter um número assombroso de admiradores...).

Sistema: Quando Grandeza é usado, o reino é determinado pelo alvo(s) do cantrip. O Reino Cena pode ser adicionado para afetar múltiplos alvos.

Se alguém quiser resistir, ele pode tentar um teste resistido de Força de Vontade (a dificuldade é o número de sucessos conseguidos pelo usuário). Esse cantrip dura uma cena. Múltiplos usos são cumulativos (usos sucessivos são a +1 de dificuldade para cada uso).

Tipo: Quimérico

○○○○ Tecer Proteção

O uso desse cantrip previnem uma porta ou entrada de ser traspassada por um certo tipo de pessoas ou objetos. Alternativamente, um usuário pode usar Tecer Proteção para assegurar que ninguém pegue ou use o objeto (se o cantrip for usado desse modo, o usuário precisa possuir também o Reino que representa o objeto).

Um changeling pode usar isso para erguer uma tela seletiva para essa proteção que deixa certas pessoas atravessarem (apesar de que o Nome Verdadeiro da pessoa deve ser conhecido e falado alto para cada vez que for usado), como uma entrada de caverna Protegida que permite apenas membros de certa sociedade entrar. Ele pode criar uma senha que desativa temporariamente a Proteção; “Abre-te Sésamo!” é um exemplo famoso disso.

Tecer Proteção pode ser usada também como uma “fechadura de cantrip,” ou uma fechadura contra contra-mágicas indesejadas. Usada dessa maneira, Tecer Proteção protege o cantrip de ser destruído. Nenhuma contra-mágica é possível contra o cantrip a menos que Tecer Proteção seja destruída *primeiro*. Para isso acontecer, a pessoa usando contra-mágica deve estar ciente da Proteção, e direcionar sua contra-mágica contra ela. Após Tecer Proteção ser

destruída, a outra mágica pode ser feita normalmente.

Sistema: Os Reinos determinam quem ou o que não pode passar pela Proteção. Se usada em um item particular ao invés de uma passagem, o Reino apropriado para o item precisa ser usado. Para proteger contra cantrips, o **Dweomer** de Glamour (o quinto nível de Fada) precisa ser usado.

Até mesmo um sucesso com tecer Proteção previne o alvo do cantrip de entrar uma passagem ou usar um objeto. Os únicos meios de evitar esse cantrip são usar uma Contra-Mágica, ou o cantrip de Viagem Portal de Passagem. Em ambos os casos, o invasor precisa de mais sucessos que o uso original da Proteção. De outra forma, apenas o tempo (muitos anos) ou Banalidade excessiva irá sobrepujar esse cantrip. Na presença de pessoas extremamente banais (esses com mais Banalidade que Glamour), uma Proteção perde um sucesso por dia. Uma vez que os sucessos forem reduzidos a zero, a Proteção é destruída. Na presença de Pessoas do Outono, essa deterioração é acelerada a um sucesso por hora.

Usos múltiplos desse cantrip são cumulativos, mas o usuário pode apenas acumular um máximo de cinco sucessos em qualquer Proteção.

Nota: Sim, você pode usar Tecer Proteção na boca de alguém, mas você precisa de mais sucessos (não cumulativos) que a Força de Vontade do alvo (e o alvo pode gastar um ponto de Força de vontade para automaticamente sobrepujar o uso desse cantrip).

Tipo: Wyrđ

○○○○○ Geas (ou Proibição)

Quando esse cantrip é usado, o poder do Glamour é empregado para direcionar uma pessoa a uma tarefa ou cruzada. Essa cruzada precisa ser seguida até o final, ou o alvo sofre alguma espécie de maldição (designada quando usando o cantrip). O alvo não precisa saber o que o aguarda se ele falhar em completar sua Geas, mas a ânsia de querer saber pode ser pior que a punição.

O outro uso desse cantrip, chamado de Proibição, proíbe o alvo de fazer algo ou fazer alguma atividade específica. O uso mais comum desse cantrip é a Proibição do exílio, que força o alvo a deixar a área específica e nunca mais retornar (ou sofrer o efeito da maldição). Uma proibição pode ser a abdicação de certa atividade, como fumar, matar outro changeling, etc.

Certas cruzadas ou juramentos forçados são Geas de algum tipo, e não precisa de nenhum

usuário para iniciar (a vontade e o desejo de quem faz o juramento iniciam o cantrip). **Veja “Juramentos” no Capítulo Sete para detalhes desse tipo de Geas.** Para qualquer outro juramento não especificado nessa seção, assumo que um ponto temporário de Glamour é ganho quando a cruzada for completada. O Narrador precisa determinar qualquer efeitos indesejáveis por uma falha em completar a cruzada ou a quebra de um juramento. O mínimo deve ser a adição de um ponto temporário de Banalidade.

Um Geas ou Proibição que seja impossível (é ordenado a um mortal não respirar) falha imediatamente. Geas ou Proibições ordenando um alvo a se matar são da mesma forma vazios, mas um Geas ou Proibição pode ser usado que com certeza signifique morte para o alvo (não se pode pedir para um alvo se esfaquear, mas ele pode ser forçado a entrar em uma cruzada na qual ele precisa matar um inimigo “imortal”).

Sistema: O alvo do cantrip determina o Reino necessário para se usar esse cantrip. O Reino Cena pode ser usado para afetar alvos múltiplos. Diferente de outros cantrips, o changeling só precisa do Reino afetando o(s) alvo(s) para usar geas ou Proibição. O Reino Objetos normalmente não é necessário a menos que o Narrador ache que é. Como sempre, Cena é necessário para afetar alvos múltiplos.

O alvo precisa completar o Geas ou Proibição ou sofrer com as conseqüências, determinadas pelo número de sucessos. O alvo pode (imediatamente) tentar resistir ao cantrip gastando um ponto permanente de Força de Vontade e ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 4 + os sucessos do usuário). Essa tentativa deve ser feita imediatamente após o cantrip ser usado. Apenas um sucesso é necessário para resistir aos efeitos. Um Geas ou Proibição é imune aos efeitos de contra-mágica.

O usuário precisa dividir seus sucessos entre a cruzada e a maldição (veja abaixo). Ele não pode usar usos múltiplos desse cantrip para aumentar os efeitos, apesar de um único personagem poder ser afetado por vários Geas ou Proibições. Se ele gastar um ponto de Glamour extra, ele pode fazer com que a maldição gradualmente afete o alvo (com severidade crescente) pelo curso da cruzada. Por exemplo, um usuário pode enviar o alvo para uma cruzada para encontrar o amor verdadeiro; quanto mais ele procurar, mais a doença debilitante devasta seu corpo. Um Geas pode ser de longo prazo (“Lutar contra a injustiça onde quer que você a encontre.”)

ou de curto prazo (“Ninguém pode se mover até eu terminar de cantar minha balada.”). A extensão e poder do Geas (e da maldição) é apenas limitada pelo número de sucessos no momento de seu uso.

Cruzadas ou Proibições:

1 sucesso — Um Geas ou Proibição simples (me leve ao aeroporto; pare de colocar o dedo no nariz).

2 sucessos — Um Geas ou Proibição moderado (recupere um item conhecido que está pouco guardado; exílio de um lugar raramente visitado).

3 sucessos — Um Geas ou Proibição difícil (encontre uma pessoa desconhecida; pare com uma atividade que você acha importante).

4 sucessos — Um Geas ou Proibição quase impossível (encontre um político honesto; exílio de uma área na qual você viveu toda sua vida).

5 sucessos — Um Geas ou Proibição legendário (traga de volta a Cerca Perigosa de Arcádia; nunca visite o amor com quem você jurou o Juramento do Coração Verdadeiro).

Maldições:

1 sucesso — Maldição média (coceira ou alergia).

2 sucessos — Maldição moderada (doença física menor, como resfriado)

3 sucessos — Maldição maior (doença debilitante)

4 sucessos — Maldição catastrófica (Perda das pessoas amadas, todas as possessões, etc.)

5 sucessos — Maldição mortal (morte, ou pior).

Tipo: Quimérico

Viagem

Viagem é a Arte do transporte eficiente. Desenvolvida originalmente por exploradores e mensageiros, essa Arte também encontra usos em círculos nobres como meio de espionar, pois os poderes em altos níveis permitem movimentos a lugares aparentemente impossíveis. Por essa razão, o uso de Viagem em altos níveis é cuidadosamente observado por alguns nobres (e proibido por outros). Por outro lado, a Arte é considerada mais como uma ferramenta útil do que como uma arma poderosa. Em geral, plebeus, acompanhantes nobres e eshu são as pessoas que mais comumente possuem Viagem.

Atributo: Raciocínio

● Amarelinha

Pule trilhas com um só salto! Com esse cantrip, o changeling pode fazer com que ele ou outros façam saltos (aparentemente) impossíveis, tanto para cima quanto para baixo. Esse cantrip é limitado pela quantidade de espaço disponível (ele não pode esmagar um inimigo no chão como poderia com Gimmix).

Sistema: O Reino é determinado pelo alvo imbuído com a habilidade de saltar. Um item imbuído com essa habilidade pode ser feito saltar tanto quanto pessoas, apesar do usuário precisar força-lo a fazê-lo. Qualquer um em contato físico com o item pode preveni-lo de fazê-lo com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 6). Cada sucesso reduz os sucessos do usuário em um. Um teste de Força de Vontade falho geralmente significa que o item em questão se solta da pessoa que o segura e salta no ar. No caso desse cantrip ser usado nas roupas de uma pessoa, a roupa geralmente irá rasgar (a menos que seja feita de um material especialmente resistente). Esse teste resistido não pode ser usado para parar uma pessoa que tenha sido afetada por Amarelinha/ finalmente, o Reino Cena *não pode* ser usado para fazer um prédio saltar no ar.

Se o Reino Cena for usado para permitir múltiplas pessoas saltarem, os sucessos precisam ser divididos entre os alvos.

Por exemplo, Jimble o pooka usa um cantrip de Amarelinha nas roupas íntimas de um redcap desavisado. Obviamente não querendo ser puxado no ar por suas roupas íntimas, o redcap faz seu teste de Força de Vontade. Seus quatro sucessos cancelam os quatro de Jimble. Jimble irá precisar do cantrip de Amarelinha para ele em pouco tempo...

O número de sucessos determinam o quão longe se pode pular.

1 sucesso — 1,5 metros para cima; 4,5 metros para frente

2 sucessos — Um andar para cima; 9 metros para frente

3 sucessos — Dois andares para cima; 18 metros para frente

4 sucessos — Cinco andares para cima; 45 metros para frente

5 sucessos — 10 andares para cima; 90 metros para frente

Tipo: Wyrđ

●● Mercúrio

Mais rápido que uma phoenix! Esse cantrip permite ao changeling ou a um alvo de sua escolha se mover incrivelmente rápido por algum

tempo. Outros vêm o alvo de Mercúrio como uma mancha.

Sistema: O Reino determina o(s) alvo(s) desse cantrip. Cada sucesso permite ao changeling fazer uma ação adicional em seu próximo turno. Se o Reino Cena for usado para permitir que mais de uma pessoa seja afetada por Mercúrio, os sucessos precisam ser divididos entre os alvos.

Tipo: Wyrđ

●●● Portal de Passagem

Portal de Passagem cria uma abertura através de qualquer barreira de até três metros de espessura. Esse portal irá geralmente aparecer como uma porta normal (1,8 m x 0,9 m), apesar de poder ser menor dependendo do tamanho da barreira. O portal irá atravessar qualquer barreira, não importa quão espessa. Uma barreira pode ser definida como uma parede, cerca ou porta fechada. Uma montanha obviamente não pode ser atravessada já que ela excede a limitação de espessura, apesar de que uma parede de pedra de dois metros e meio poder ser atravessada.

Sistema: Quando usando um cantrip de Portal de Passagem, a substância na qual o portal será criado determina o Reino. Na maioria dos casos isso exigirá o Reino Natureza, apesar de Narradores generosos poderem permitir o uso do Reino Cena como substituto (se apropriado). Se o personagem estivesse tentando fazer uma abertura em um carro trancado ou em um barco, o Reino Objetos seria apropriado.

Um Portal criado permanece por um turno por sucesso conseguido.

Tipo: Wyrđ

●●●● Corredor do Vento

Esse cantrip dá o poder de voar ao alvo. O alvo tem controle total de para onde ele quer voar, e por quanto tempo (sujeito aos limites do cantrip). Múltiplos usos não são cumulativos, e outro cantrip de Corredor do Vento não pode ser usado enquanto o changeling estiver no ar. Se ele esquecer da duração do cantrip enquanto estiver flutuando, ele terá um longo tempo para pensar em seu erro enquanto despenca em direção ao solo.

Sistema: O Reino é determinado pelo alvo do cantrip (quase sempre Ator ou Fada). Esse cantrip pode fazer objetos voarem, mas é alvo das limitações de Amarelinha (veja acima). Qualquer indivíduo que estiver em contato físico com o objeto pode tentar parar o vôo fazendo um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 6). Esse teste resistido não pode ser feito para deter uma

pessoa sendo afetada por Corredor do Vento. Se o Reino Cena for usado para permitir que várias pessoas voem, o usuário precisa dividir os sucessos entre os alvos.

O número de sucessos + 1 dado determinam o número de turnos que o alvo pode ficar flutuando.

Tipo: Wyrd

○○○○○ Lampejo de Fogo

Esse é o cantrip temido pela nobreza por sua habilidade de permitir qualquer um a chegar a qualquer lugar. Com Lampejo de Fogo, o changeling pode desaparecer e reaparecer em qualquer lugar na criação que ele deseje. O usuário precisa saber, ver (ou espionar) ou possuir uma parte tanto do alvo quanto do destino. Se ele não puder completar essa limitação, há uma chance do cantrip ficar desnordeado (o Narrador deve ter tanta diversão quanto quiser pensando em um lugar realmente criativo para enviar o personagem!).

Esse cantrip normalmente não funciona quando tentando cruzar o Sonho. Os poucos changelings tolos o suficiente para tentar cruzar para Arcádia foram perdidos.

Sistema: A natureza da pessoa ou item sendo afetado pelo cantrip determinam o Reino. Se o Reino Cena for usado para teleportar várias pessoas, os sucessos precisam ser divididos entre os alvos.

O número de sucessos determinam quão rápido o changeling cruza do ponto A para o ponto B. Narradores podem ajustar essa tabela para se enquadrar em suas crônicas.

1 sucesso — A viagem dura uma hora (ou mais).

2 sucessos — A viagem dura cinco minutos.

3 sucessos — A viagem dura um minuto.

4 sucessos — A viagem dura 10 segundos.

5 sucessos — A viagem é instantânea.

Tipo: Wyrd

Reinos

Ator

Esse Reino é relacionado a mortais. Quanto maior o Reino, menos o usuário precisa conhecer pessoalmente a pessoa. Esse Reino inclui seres sobrenaturais como vampiros, fantasmas, etc., mas não outras fadas.

Nível	Título	Descrição
•	Amigo Verdadeiro	Um confidente conhecido, companheiro, etc.
••	Contato Pessoal	Você teve uma longa conversa com essa pessoa, e sabe seu nome.
•••	Face Familiar	Você reconhece seu rosto, mas não precisa saber seu nome.

Os *Reinos* determinam quem ou o que o changeling é capaz de afetar quando usando cantrips. Tudo até o nível que ele possui é inclusivo; assim se um changeling possui quatro níveis em um Reino em particular, ele é capaz de afetar tudo até o quarto nível.

O nível do Reino usado adicionado ao Atributo apropriado (baseado na Arte usada) determina o número de dados que o changeling tem para usar um cantrip. Se vários Reinos forem usados em um cantrip, ele precisa usar o *menor* para a Parada de Dados. Mesmo que ele precise apenas de um nível menor do Reino, ele pode adicionar o total para propósito de usar um cantrip. Assim se ele tiver cinco níveis em Fada, mas estiver apenas tentando afetar um plebeu, ele ainda pode adicionar cinco a sua Parada de Dados.

Por exemplo, um grande dragão está perseguindo um grupo de changelings. Pensando rápido, Eriond o eshu decide usar um cantrip de Corredor do Vento para que eles possam fugir do perigo. Os changelings tem dois mortais encantados com eles, complicando ainda mais a situação.

Eriond tem que usar três Reinos para ser capaz de afetar a si mesmo e a todos os seus companheiros: ele tem Fada 4 (apesar dele só precisar de um, já que todos seus companheiros são plebeus), mas ele tem apenas Ator 1 (que por sorte é suficiente já que os mortais encantados são bons amigos). Ele então combina isso com Cena 4 (já que eles estão em um campo aberto). O Menor Reino que ele tem é Ator, então Eriond usa esse Reino quando determinando sua Parada de Dados para usar o cantrip. **Veja o Capítulo Sete para informações completas sobre usar cantrips.**

Exceções para o uso dos Reinos são Cena e Tempo. Na maioria das vezes, Cena permite que o usuário afete alvos múltiplos, e Tempo permite que um cantrip seja usado com um atraso antes de ter efeito (literalmente uma bomba relógio). Quando usado dessa forma, nenhum desses Reinos são usados para a Parada de Dados. Há algumas circunstância onde Cena pode ser usado como Reino primário, e em tais casos ele é usado para determinar a Parada de Dados.

••••	Estranho Completo	Você não precisa de informação, mas ele não pode ser seu inimigo
•••••	Inimigo Jurado	Essa pessoa pode ser sua inimiga, ou em competição com você; um amigo em um jogo cai nessa categoria

Natureza

Esse Reino abrange animais, elementos e criaturas não sobrenaturais da natureza.

Nível	Título	Descrição
•	Matéria Prima	Matéria orgânica morta (corda, papel). Se é inorgânica (aço, etc.), não é desse reino.
••	Floresta Verdejante	Plantas vivas (não animais).
•••	Animal Feroz	Animais vivos não conscientes (animais semi conscientes são regidos por Ator).
••••	Fenômeno Natural	Ocorrências naturais: tempo, erupções vulcânicas, terremotos, etc.
•••••	Elemento Básico	Governa elementos naturais (baseados em carbono), ou os quatro tradicionais: fogo, água, terra, ar.

Fada

Esse Reino governa todas as criaturas do Sonho.

Nível	Título	Descrição
•	Querido Plebeu	Changeling plebeus.
••	Altivo Nobre	Qualquer changeling com um título
•••	Quimeras Diversas	Criaturas e itens quiméricos.
••••	Alusivos Gallian	Útil em qualquer fada não categorizada acima: Nunnehi, Inanimae ou qualquer coisa inexplicável mas relacionada ao Sonho.
•••••	Dweomer de Glamour	Qualquer coisa composta de Glamour: cantrips, tesouros, etc. (você precisa possuir esse nível para tentar evitar qualquer cantrip usado).

Objetos

Objetos governa os objetos que não são naturais e criados por humanos. Isso inclui objetos antes naturais transformados em alguma outra coisa (esculturas em madeira, etc.).

Nível	Título	Descrição
•	Traje Ornado	Objetos normalmente vestidos (roupas, anéis, tatuagens, etc.)
••	Ferramenta Artesanal	Um item com partes não moveis (espadas, escudos, mas nenhuma pistola).
•••	Dispositivo Mecânico	Um item com partes móveis, mas não precisando de combustível (incluindo computadores, que precisam de eletricidade)
••••	Maquina Complexa	Um item com componentes eletrônicos mas de fácil entendimento (tostadeiras, carros; nenhum computador, TV, etc.)
•••••	Artefato Arcano	Qualquer item não listado acima, com componentes complexos.

Cena

Esse Reino determina a área do uso. Ele permite o changeling afetar alvos múltiplos (apesar dele precisar possuir os Reinos para esses alvos também. Ele não pode usar apenas Cena 3 para afetar um playground cheio de crianças).

Nível	Título	Descrição
•	Quarto	Até 7,5 metros quadrados.
••	Salão	Até 60 metros quadrados.
•••	Casa	Até 225 metros quadrados.
••••	Parque	Até 600 metros quadrados
•••••	Reino	Até 1,5 quilômetros quadrados.

Tempo

Esse Reino permite o usuário colocar um “atraso” em um cantrip. Ele pode usar o cantrip, sair da área e esperar o cantrip fazer efeito sem ele estar presente. O nível determina quanto atraso pode ser colocado, e o modificador de dificuldade aplicado ao uso.

Nível	Atraso
•	1 turno
••	1 hora
•••	1 dia
••••	1 semana
•••••	1 mês

CAPÍTULO SEIS: REGRAS

“Regras! Quem precisa delas! Ptoooeey! Você vive sua vida pelas regras, e então se espera que você jogue pelas regras também? Que bando de bosta de cabra! É de minha experiência que as coisas mais interessantes, sexys e divertidas estão tão longe do caminho quanto você consegue chegar. Eu digo, me de um ponto de partida e eu acharei meu próprio caminho. Não preciso ser o primeiro a chegar. Não preciso ser o melhor. São todas as coisas no meio, e para a direita e esquerda, que faz minha cauda balançar.”

— Se’han MacCannae, Satyr grump

Regras são uma função importante em qualquer jogo como **Changeling**. Regras são as fundações nas quais nós construímos nossa cada de criatividade. Elas são os ossos, músculos, tendões e cérebro de seus personagens. Elas descrevem as limitações impostas a seus personagens pelo Mundo das Trevas. Elas também nos permitem opções que são possíveis apenas no universo do jogo. Finalmente, regras servem como o sistema judicial comum no qual o jogo é estruturado e pelo qual nós processamos os eventos que ocorrem.

Em **Changeling**, regras são secundárias em comparação as histórias que os jogadores criam. A fundação da casa apenas assegura que a casa fique em pé. É a história que pinta os beirais, pendura as persianas e decora as janelas. Todavia, a necessidade das regras é inquestionável. Elas fazem o jogar possível. Ainda, se as regras em algum momento restringirem sua história, sinta-se livre para descartar algumas delas, seja temporariamente ou permanentemente, baseado no tipo de casa que você queira construir. Faça o que quiser com seu jogo. Suas únicas limitações são a profundidade de sua criatividade e o tamanho de seu sonho.

Regras e Narração

Quando amigos se reúnem para jogar **Changeling**, eles trabalham juntos para criar uma história, um sonho dividido construído ao redor das vidas de seus personagens. Ninguém ganha ou perde. O objetivo é combinar esforços para contar a história mais incrível possível.

A maioria dos jogadores assume o papel de changelings, fadas que precisam viver em um mundo destruído pela Banalidade e cheio de perigos. Um amigo toma a estimada posição de Narrador. O Narrador tem a função em qualquer jogo. Ele detalha a estrutura da história na qual os

jogadores se movem através e completam. O Narrador conhece o todo, o âmbito e largura da história. Sua responsabilidade primária é com os jogadores; ele trabalha com eles para assegurar que todos estão se divertindo. Ele tem a palavra final sobre qualquer regra e disputa, e pode permitir ou não qualquer coisa a qualquer hora em nome de aumentar o sonho.

Tempo

Tempo é relativo, como são todas as coisas. **Changeling** envolve seis medidas diferentes que descrevem a passagem do tempo. Esses guias delineiam a quantidade de tempo de jogo que um personagem passa fazendo algo em oposição a quantidade de tempo que o Narrador e o jogador trabalharem a ação no tempo real.

Turno: Um *turno* é a quantidade de tempo requerido para o personagem ter uma ação simples — qualquer coisa que possa ser feita em aproximadamente três segundos. Apesar do jogador e o Narrador possam discutir a ação de um turno por meia hora, o tempo que passa para o personagem é bem menor.

Cena: Uma *cena* descreve uma série de eventos que normalmente tomam lugar em um lugar. Uma cena pode englobar qualquer numero de turnos, ou pode durar minutos ou horas dependendo da natureza da interação do personagem. Uma cena pode ser intitulada baseada no cenário, como “A Cena do Bar.”

Capítulo: Um *capítulo* é uma série de cenas unidas com um começo, meio e fim coerentes, e é normalmente jogada em uma seção de jogo. Um capítulo pode representar um dia na vida dos personagens, ou uma semana inteira gasta, digamos, juntando informações sobre um vilão em particular.

História: Turnos, cenas e capítulos se combinam para formar histórias. A *história* é o conto que os personagens experimentam. Esse conto tem uma introdução, um conflito e um clímax, e uma resolução. A história é o problema do mês, a aventura do momento.

Crônica: Uma *crônica* descreve o todo das vidas dos personagens. Ela é uma série de histórias conectadas pelos personagens ou pelo cenário. Desenvolvimento de longo prazo dos personagens ocorre através de tal série conforme os personagens se tornam mais velhos e talvez mais sábios. Personagens podem sofrer muitas mudanças através da crônica, e seus objetivos e sonhos podem mudar conforme eles vivem e aprendem. Personagens podem também ir e vir em uma crônica; a ligação são a trama e o tema, como composto pelo Narrador.

Intervalo: Nem todos os momentos das vidas dos personagens são interpretados. Isso seria entediante. Eventos que não são ligados diretamente a história são designados *intervalos*. Eventos que ocorrem em tais momentos, como trabalhar no dia a dia, aprender uma nova Perícia, descansar e se recuperar, são descritos ou resumidos simplesmente contando o tempo gasto. Intervalos podem durar horas, dias, semanas ou até mesmo meses dependendo da quantidade de tempo que se passa até a próxima história começar.

Jogando Dados

Você precisa de alguns dados de 10 lados, os quais você pode compara em qualquer loja de jogos, para jogar **Changeling**. O número exato que você precisa é baseado nas estatísticas que você criou para seu personagem. Jogadores normalmente precisam de menos dados do que o Narrador. Dados são tipicamente jogados nas seguintes circunstâncias:

- Quando você cria seu personagem, você divide pontos entre várias Características para representar as forças e fraquezas do seu personagem. Seu personagem tem um certo número de pontos em cada uma dessas Características. Uma vez que o Narrador decida que Características são relevantes as ações do seu personagem, você reúne um dado para cada ponto que você tenha nessas Características. O número total de dados que você pode jogar, baseado nas estatísticas do seu personagem, é chamado de *Parada de Dados*.

- A seguir, seu Narrador atribui uma *dificuldade* para seu teste, um número entre um e 10 que representa o quão desafiadora a ação do seu personagem é. O Narrador pode também fazer

testes mais difíceis reduzindo o número de dados em sua parada, dependendo das circunstâncias das ações do seu personagem (como tentar uma tarefa sem a Habilidade apropriada, ou o ambiente está tornando a tarefa mais difícil do que normalmente seria). Tais alterações são chamadas de *modificadores*.

- Uma vez que você tenha jogado sua Parada de Dados, olhe para ver quantos sucessos você conseguiu. Cada dados que iguale ou exceda a dificuldade é considerado um *sucesso*. Todavia, qualquer “um” conseguido em um dado elimina um sucesso. Conte quantos sucessos você tem sobrando, e esse numero representa a quantidade do seu sucesso ou a profundidade de sua falha. Quanto mais sucessos você conseguir, melhor seu personagem fez. Se você não conseguir nenhum sucesso, seu personagem não conseguiu o que queria, e o teste foi uma *falha*. Se você conseguir mais “uns” do que sucessos, seu personagem *falha criticamente*, o que é uma falha catastrófica; não só seu personagem falha na tarefa, mas algo ruim acontece também. (Veja “Falhas Críticas”, página 184.)

Jogar dados é excitante — você não sabe o que vai acontecer. Não se deixe levar, contudo. Os dados servem a um propósito, mas joga-los para decidir todas as possibilidades se torna entediante. Jogue dados apenas se a representação ou o consenso mútuo dos jogadores não resolver a questão. **Changeling** é um jogo de representação que usa dados, não um jogo de dados que você representa. Você usa dados para melhorar o jogo, não para dirigi-lo.

Valor das Características

Você define seu personagem através de suas Características. Características em **Changeling** são classificadas de um a cinco para representar as forças e fraquezas de um personagem. Um é péssimo; cinco é soberbo. A média normal vai de um a três, sendo dois a média humana. Um personagem pode ter uma Característica zero se ele for deficiente ou particularmente miserável em alguma coisa. Use a tabela a seguir como um guia quando definindo seu personagem, decidindo o quão capaz ele é, e dando pontos as Características.

x	Abismal
•	Pobre
••	Mediano
•••	Bom
••••	Excepcional
•••••	Soberbo

Os dois tipos de Características mais usadas são os Atributos e Habilidades. Os Atributos representam as capacidades físicas, mentais e sociais básicas do personagem, como Destreza, Carisma e Inteligência. Habilidades incluem Talentos, Perícias e Conhecimentos (como Esportes, Direção e Direito) que o personagem aprendeu em sua vida. Quando você coloca pontos nos Atributos do seu personagem, você determina o quão forte, atrativo, ou esperto ele é. Escolher as Habilidades de seu personagem define o que ele sabe, o que ele pode fazer e o quão bem ele pode fazer.

Sempre que seu personagem fizer uma ação, o Narrador decide que Característica se aplica para aquela ação. Para cada ponto que você tiver na Característica, você pode jogar um dado. Assim, se seu personagem fizer um feito de força e ele tenha quatro pontos em Força, você tem uma Parada de Dados de quatro dados para esse teste.

É raro jogar apenas os dados que seu personagem tem em um Atributo (que são aptidões inatas). Você tipicamente você adiciona os dados de uma Habilidade relevante (Perícia, Talento ou Conhecimento). Seu Narrador escolhe um Atributo e uma Habilidade que ele ache que se aplica a tarefa que seu personagem está tentando. Essa combinação de Características é sua Parada de Dados. Você nunca combina mais do que duas Características para produzir uma Parada de Dados. Além disso, você usa apenas um Atributo ou um Atributo mais uma Habilidade para criar uma Parada. Você não pode combinar dois Atributos ou duas Habilidades

Qualquer Atributo pode ser combinado com qualquer Habilidade, apesar de algumas combinações são menos prováveis que outras. Por exemplo, você pode não esperar combinar Vigor + Direção. Todavia, se um personagem estiver em uma longa viagem e está arriscado a dormir no volante, esse teste pode ser apropriado. Dificuldades e condições listadas nos exemplos a seguir são arbitrarias, e seu Narrador pode aumentá-las ou diminuí-las baseado nas circunstâncias ou na história.

Por Exemplo

Michelle diz a seu Narrador, Ed, que Mimi, seu personagem pooka gato, está tentando pegar um peixe dourado da fonte de um restaurante chinês. Ed decide que Atributo e que Habilidade aplicar a tentativa de Mimi. Ele diz para Michelle jogar Destreza (um Atributo) mais Esportes (uma Habilidade). Michelle adiciona o número de pontos que ela tem em Destreza (3) ao

número de pontos que ela tem em Esportes (2) para criar sua Parada de Dados (um total de cinco dados). Ela joga todos os cinco dados contra a dificuldade designada pelo Narrador (nesse caso 6) — ela consegue 1, 5, 6, 8, 9. Agora, ela conta seus sucessos, removendo um sucesso para cada “um.” O “um” cancela o que ela conseguiu, a deixando com dois sucessos (8 e 9). O número total de sucessos determina quão bem Mimi se sucede em pegar um peixe dourado. Com dois sucessos, Mimi consegue pegar seu pequeno lanche. Agora, que molhe fica bem com um peixe dourado?

Ações

Palavras, imaginação e descrição são a base de qualquer jogo de representação. Jogadores de **Changeling** representam as conversas de seus personagens e descrevem suas ações. Seu personagem irá tentar muitas coisas diferentes ao longo do jogo, desde beijar amorosamente a mão de sua amada até usar sua espada com vontade. Você descreve as ações do seu personagem ao Narrador e aos outros jogadores para que eles possam visualizar a cena e então descrever suas ações. As descrições de suas ações devem ser detalhadas. Isso ajuda os outros a imaginarem exatamente o que seu personagem está fazendo.

Muitas ações ocorrem automaticamente, seja por causa da sua simplicidade ou porque não há oposição a elas. Um personagem que “come as batatas fritas com pressa na frente dela” não tem problemas em fazê-lo. Outras ações são mais difíceis, e o Narrador pode exigir que o jogador jogue sua Parada de Dados para ver o quão bem ele é sucedido, se for sucedido.

Ações são divididas em vários passos, e o jogador tem certas opções quando escolhendo suas ações. Uma exploração de cada tipo de ação se segue, acompanhada por um exemplo que a ilustra.

Ações Simples

O tipo básico de ação é a *ação simples*. Quando um personagem faz uma ação simples, ele faz um ato. O jogador faz sua Parada de Dados baseado em suas Características apropriadas, o Narrador atribui uma dificuldade para a ação, e o jogador joga os dados. O resultado do teste determina o grau de sucesso do personagem.

Por Exemplo

Wrench, um nocker, se reuniu com alguns de seus companheiros para dividirem informações no Domínio Binghamton, um jantar no mundo real. Ele coça a cabeça, entediado, conforme ele escuta a longa história de Tamacho sobre seu

próprio heroísmo. A mente e os olhos de Wrench começam a viajar. Ele nota que um copo de leite está precariamente na borda da mesa. Alguém esbarra na mesa, e o copo cai. Ele pula em uma tentativa de alcançar o copo antes dele chegar ao chão.

O Narrador informa ao jogador de Wrench que ele precisa testar Destreza + Esportes contra uma dificuldade de 6. O jogador adiciona o número de pontos que Wrench tem nessas duas Características e forma sua Parada de Dados. Há sete pontos, então ele pode jogar sete dados. Ele joga 1, 1, 3, 4, 4, 6, 8. Os “uns” cancelam os sucessos e, com nenhum sucesso restando, Wrench falha no teste. O Narrador descreve o tombo, o copo se quebrando e o leite derramado conforme as mãos de Wrench agarram o ar, apenas um segundo muito tarde.

Ações Múltiplas e Dividindo a Parada de Dados

Algumas circunstâncias exigem que você tente fazer várias coisas ao mesmo tempo, o que normalmente ocorre em um jogo de alta aventura como **Changeling**. Seu personagem pode tentar fazer duas ou mais ações simples no mesmo turno. Por exemplo, se seu personagem quer tentar arrombar um carro enquanto procurando por policiais, ele faz uma *ação múltipla*.

Compare a sua Parada de Dados para arrombar o carro (Destreza + Segurança) com sua Parada de Dados para procurar por Policiais (Raciocínio + Prontidão). Você precisa usar a menor das Paradas, e alocar os dados entre as ações. Jogue separadamente para cada ação. Se você falhar em um dos testes, você não necessariamente falha em todos os outros (a menos que todos os testes sejam falhar). Você pode ser bem sucedido em uma tarefa e falhar ou até mesmo ter uma falha crítica no mesmo turno.

Por Exemplo

Mary Contrary, uma pooka cão com uma cara triste, está sentada em uma mesa próxima ao copo caindo. Com um suspiro, ela simultaneamente tenta sair da frente e se abaixar para pegar o laptop de sua amiga Tehlana, que está quieto no chão próximo.

Mary está tentando duas ações simples no mesmo turno. O Narrador informa ao jogador de Mary que o teste é Destreza + Esquiva (para evitar ser molhada) e Destreza + Esportes (para pegar o computador). O jogador de Mary compara suas duas Paradas de Dados e descobre que Destreza + Esportes é a menor das duas, com apenas cinco

dados. Ela aloca três desses dados para esquivar do leite, e dois para pegar o laptop. O Narrador coloca uma dificuldade de 6 para ambos os testes. O jogador faz o teste, e Mary é bem sucedida em se esquivar, mas falha em buscar o laptop. O Narrador descreve o chiado molhado conforme o leite entra nas teclas e o faz parar de funcionar. Os sapatos de Mary estão secos apesar disso.

Ações Estendidas

Ações simples e múltiplas requerem apenas um sucesso por teste para conseguir cada tarefa. Qualquer sucesso além do primeiro define o quão bem o personagem foi sucedido. Uma *ação estendida* funciona de forma diferente; mais de um sucesso é necessário para um feito. Uma ação estendida requer esforço contínuo por um período de tempo, como apagar uma fogueira em turnos, rapidamente costurar um bolso em minutos, ou até mesmo tomar horas para invadir os computadores dos Estados Unidos. O Narrador define a ação estendida pelo número de sucessos que o jogador precisa acumular antes que seu personagem termine a tarefa. Esse número pode ser qualquer um entre três e 20. Você joga repetidamente pelos turnos subsequentes (ou até mesmo unidades de tempo, como minutos, dependendo da enormidade da tarefa) em uma tentativa de acumular o número de sucessos requeridos. Uma vez que você tenha conseguido sucessos suficientes, seu personagem completou a tarefa.

Se um teste for uma falha crítica (veja abaixo) em uma ação estendida, todos os sucessos acumulados são perdidos. Todo o esforço foi por água abaixo e pode ser impossível de ser completado; ferramentas essenciais foram quebradas, ou alvos foram amedrontados.

É possível falhar em uma ação estendida simplesmente porque você ficou sem tempo. Você precisa completar uma tarefa em três turnos, e precisa de cinco sucessos para isso (talvez uma bomba esteja em contagem regressiva), você está sem sorte se tiver apenas quatro sucessos no final do terceiro turno. O Narrador decide quando um tempo limite se aplica a uma ação estendida.

Por Exemplo

Tehlana, outra nocker, olha para baixo e vê seu laptop frito. Ela grita com raiva e surpresa, “Qual de vocês fez isso?!” ela pega o laptop, tira quanto leite quanto consegue e seca o teclado. Ela coloca um disco no drive, e seus dedos tremulam sobre as teclas numa tentativa de salvar os dados gravados na máquina.

Recuperar não é uma tarefa menor, mas é apenas uma tarefa única, então está destinada a ser estendida. O Narrador informa ao jogador de Tehlana que ele precisa sete sucessos em um teste de Raciocínio + Computador (dificuldade 6), e que Tehlana irá perder um megabyte de informação da memória do computador para cada turno após o primeiro que ela tente a ação. O jogador reúne sua Parada de Dados e joga. Ele consegue quatro sucessos no primeiro turno, e apenas dois no segundo. O computador perde um megabyte de memória no segundo turno. O jogador precisa de apenas mais um sucesso para completar a tarefa. Seu terceiro teste é uma falha crítica! O Narrador descreve que o laptop faz um som estanho, e uma luz brilhante passa pela tela antes dela apagar. Tehlana perdeu tudo, e ela range com raiva. Mesmo que o terceiro teste fosse um sucesso, o laptop teria perdido dois megas de informação.

Ações Resistidas

Algumas vezes as ações do seu personagem são opostas diretamente por outro personagem, que normalmente quer fazer a mesma tarefa. Isso é uma *ação resistida*. Ambos os jogadores jogam suas Paradas de Dados apropriadas contra uma dificuldade indicada pelo Narrador. Os jogadores comparam o número de sucessos conseguidos, e o jogador que conseguir mais sucessos ganha. Cada sucesso conseguido pelo perdedor cancela um sucesso do ganhador da mesma maneira que os “uns” cancelam sucessos. Os sucessos restantes do vencedor definem quão bem a tarefa é completa. É difícil conseguir uma ação resistida muito bem sucedida.

Por Exemplo

Se’han e Lira, dois membros satyrs do Domínio Binghamton, olham para quando ouvem o barulho. Lira trabalha no domínio como garçonete, e começa a se levantar de seu lugar no colo de Se’han para limpar a bagunça. Se’han a abraça com mais força ao redor dela e sorri. “Deixe um dos rapazes limpar isso,” ele sussurra, sua voz profunda e divertida. Lira balança sua cabeça. “Não posso, Se’han. Eu sou a única aqui hoje.” Ela tenta se soltar do abraço dele.

Os personagens lutam diretamente um contra o outro em ações resistidas. O Narrador pede

para eles jogarem Paradas de Dados baseadas em Força + Briga. A dificuldade é igual ao total da Parada de Dados do oponente. Se’han tem seis dados contra uma dificuldade de cinco, e Lira tem cinco com uma dificuldade de 6. Apesar das probabilidades, Se’han tem menos sucessos que Lira, e Lira consegue se livrar do abraço de Se’han, o deixando frio, sozinho e triste.

Ações Resistidas e Estendidas

Ações podem ser tanto estendidas e resistidas. Jogadores competem para ver quem consegue o número de sucessos primeiro, por um período estendido de tempo. Os sucessos conseguidos em cada teste são comparados. Cada sucesso acima do número de sucessos conseguidos pelo oponente em um teste individual é adicionado ao total de sucessos. O primeiro oponente a juntar um número de sucessos determinado ganha. Pode levar algum tempo para conseguir o número de sucessos totais necessários

Por Exemplo

No momento todos no domínio se voltou para ver o que estava acontecendo. Johnny, um redcap, começa a rir apontando para Tehlana. Sua face se torna vermelha, até o as orelhas. Ela olha para Johnny e fixa o olhar. Eles ficam assim, nenhum dos dois querendo ser o primeiro a desviar o olhar.

O Narrador decide que essa é uma ação tanto estendida quanto resistida. Ele diz ao jogadores que o primeiro a conseguir três sucessos em um teste de Vigor + Intimidação contra dificuldade 6 ganha. Testes são feitos todos os turnos. Johnny consegue quatro sucessos no primeiro turno, e Tehlana consegue três. Os sucessos de Tehlana cancelam três dos de Johnny, então o marcador está em Johnny: um, Tehlana: zero. No segundo turno, Johnny consegue apenas três sucessos, e Tehlana consegue cinco. O placar agora está Johnny: um, Tehlana: dois. No turno seguinte, Johnny consegue três sucessos e Tehlana quatro. O placar final é Johnny: um, Tehlana: três. Tehlana ganhou. Ela continua a olhar para Johnny enquanto ele desvia os olhos e desfaz seu sorriso.

Ação	Exemplo	Descrição
Ação Simples	Procurar, Atirar	Um teste completa a tarefa. O jogador joga a Parada de Dados apropriada contra uma dificuldade dada pelo

		narrador. Sucesso automático é possível.
Múltiplas Ações	Esquivar e Atirar	O jogador compara as duas Paradas de Dados, usa a menor e aloca os dados entre as ações. Ele joga por cada ação contra uma dificuldade especificada pelo Narrador. Você pode ser bem sucedido em uma ação enquanto falha ou tem uma falha crítica na outra. Sucesso automático individual é possível.
Ação Estendida	Pesquisar, Sedução, Escalar	A tarefa leva um certo número de sucessos para ser completa. O esforço é feito por turnos, mas algumas vezes minutos ou horas.
Ação Resistida	Apostar, Intimidação	Dois personagens se opõem. Um teste é feito para cada um com dificuldades especificadas pelo Narrador. O personagem com mais sucessos ganha, mas os sucessos do perdedor determinam o grau de sucesso.
Ação Resistida e Estendida	Queda de Braço	O vencedor é o primeiro a acumular um certo número de sucessos com o tempo (normalmente turnos). Sucessos conseguidos que excedam o do oponente em um único teste são acumulados e aplicados para conseguir o objetivo primeiro. O Narrador especifica as dificuldades.

Trabalho em Grupo

Personagens podem cooperar para completar uma tarefa específica, incluindo ações estendidas. Personagens jogam suas Paradas de Dados respectivas e o número de sucessos são somados. (As Características de personagens diferentes não podem ser reunidas para formar uma nova Parada de Dados.) O número total de sucessos indicam o quão bem o grupo completa a tarefa, se completar. Mais participantes normalmente aumentam as chances de um sucesso maior. Trabalho em grupo é eficaz em muitas circunstâncias, como combate, pesquisa e concertar máquinas. Por outro lado, muitos cozinheiros podem estragar o caldo. O Narrador decide quantos personagens podem contribuir para a tarefa, se alguém puder.

Por Exemplo

Todo o barulho e confusão incomoda Mary Contrary, que ainda é uma childling. Ela começa a chorar, o que parece mais um latido já que ela é um pooka cão. Thomas, um boggan, e Mars'hia, uma eshu, vão para seu lado tentando conforta-la, combinando seus esforços.

O Narrador decide que isso envolve um teste de Carisma + Empatia contra dificuldade 6. Thomas e Mars'hia jogam suas Paradas de Dados separadamente. Thomas consegue um sucesso; Mars'hia consegue dois. Juntos, eles conseguem três sucessos, o que constitui um sucesso sólido para essa ação simples. Os jogadores descrevem como Thomas coloca seus braços ao redor de Mary, enquanto Mars'hia fala, "Calma, calma, querida. Não há porque chorar pelo leite derramado." Mary é acalmada pelos gestos de seus amigos, e suas lágrimas se transformam em soluços.

Dificuldades e Sucessos

Uma vez que você tenha declarado a ação do seu personagem, e tenha sido decidido que um teste é necessário para completar o feito, o Narrador especifica uma dificuldade para a ação. A dificuldade é o número mínimo que você precisa tirar em qualquer dado individual para ele ser considerado um sucesso. A dificuldade é sempre um número entre 2 e 10. Se a dificuldade for 6, e você conseguir 3, 5, 6, 9, você consegue 2 sucessos

(3 e 9). Quanto menor a dificuldade, mais fácil completar a ação.

Alem disso, o Narrador pode decidir atribuir uma dificuldade de 2 ou 10 (apesar deles não estarem na lista, da página ao lado). Essa dificuldade devem ser raras. A dificuldade de 2 significa que a ação é pateticamente fácil. Uma dificuldade igual a 10 indica que a ação é quase impossível e seu personagem tem a mesma chance de ter uma falha crítica e de ser bem sucedido. O número básico para uma ação é 6, a menos que o Narrador diga o contrário.

Dificuldades

3	Fácil
4	Rotineiro
5	Simples
6	Padrão
7	Desafiadora
8	Difícil
9	Extremamente Difícil

Você precisa de apenas um sucesso para que seu personagem seja bem sucedido em uma ação. Todavia, quanto mais sucessos você conseguir, melhor para seu personagem. Um sucesso significa que seu personagem consegue sucesso marginal, enquanto três significa um sucesso total e cinco indicam um sucesso monumental.

Grau de Sucesso

Um Sucesso	Margina
Dois Sucessos	Moderado
Três Sucessos	Completo
Quatro Sucessos	Excepcional
Cinco Sucessos	Fenomenal

Sucesso Automático

O Narrador pode decidir não fazer seu teste para determinar sucesso em uma ação se o total de sua Parada de Dados for maior que a dificuldade da ação. Isso é chamado de *sucesso automático*. Sucessos automáticos preservam a integridade da história e evitam interromper a representação com mecânica de jogo. O Narrador decide quando permitir um sucesso automático ou exigir um teste, não importa quantos dados existem na Parada de Dados ou o quão baixa é a dificuldade. (Ações que sempre são problemáticas, como ataques, devem sempre ser jogadas, não importa quantos dados tenha em uma Parada.) Um sucesso automático é marginal na melhor das hipóteses, como se só um sucesso fosse conseguido. Se você quiser melhores resultados, você precisa fazer o teste.

Falhas Críticas

A última coisa que qualquer jogador quer conseguir é uma *falha crítica*, que acontece quando você consegue mais “uns” do que sucessos. Cada “um” cancela um sucesso, então uma falha crítica indica “sucessos negativos” ou uma falha desastrosa.

O Narrador decide o que acontece quando um jogador tem uma falha crítica. Os resultados são óbvios em muitos casos. Se um personagem tenta escalar uma corda e tem uma falha crítica, provavelmente ele irá cair. Se ele tentar seguir alguém e consegue uma falha crítica, ele pode esbarrar em um vaso. Outras situações podem não ser tão fáceis. Falhas críticas exigem um certo grau de criatividade do Narrador.

Por Exemplo

Serguei o troll está tentando intimidar uma jovem boggan para deixa-lo em paz. Serguei tem uma falha crítica, e a boggan interpreta mal Serguei. A boggan se apaixona por ele, e agora o segue para onde quer que ele vá.

Quando decidir o resultado de uma falha crítica, o Narrador deve tentar evitar o desastre óbvio. Ao invés, tente achar outra alternativa que possa surpreender e divertir os jogadores. Por exemplo, com o personagem seguindo acima, ao invés de anunciar que o personagem é descoberto por um barulho que ele faça, seria mais interessante e divertido para o jogador se repentinamente a energia elétrica do prédio acabasse e o personagem ficasse no escuro, perdendo de vista a pessoa que estava seguindo. Sempre tente dar o resultado mais incomum e interessante para uma falha crítica.

Tentando Novamente

Se não for bem sucedido da primeira vez, tente e tente novamente.

Se seu personagem falhar em uma ação, você pode decidir que ele tenta novamente, tentativas subsequentes podem ser possíveis, dependendo das circunstâncias, apesar de que o Narrador pode sempre dizer que outras tentativas são sem sentido. Para simular a frustração crescente em um personagem conforme ele tenta conseguir algo e falha repetidamente, o Narrador pode adicionar um a dificuldade de cada tentativa subsequente. Se a dificuldade original era 6, ela se torna 7 na próxima tentativa, e 8 na terceira. O personagem completa seu objetivo no primeiro teste bem sucedido. Cada nova tentativa é uma ação separada.

Note que tentar novamente normalmente só se aplica a ações simples. Ações estendidas já

permitem tentativas sucessivas, e testes resistidos são ganhos ou perdidos. Todavia, se você quiser tentar uma ação estendida ou resistida novamente, após ter falhado uma vez, você pode iniciar uma série de testes nos quais sua dificuldade é uma maior que suas tentativas anteriores.

Existem, claro, situações que testes não podem ser tentados novamente. Se seu personagem falha em se esquivar (com a Habilidade Esquiva), por exemplo, ou dá um soco, ele toma dano ou erra o alvo, como apropriado. Esquivas ou ataques futuros são feitos normalmente.

Por Exemplo

Sneezer, um nocker, está tentando fazer um concerto em um motor (Destreza + Reparos contra uma dificuldade de 6). Ele falha o primeiro teste. Sneezer está determinado em continuar tentando. Na segunda tentativa, ele joga Destreza + Reparos, dificuldade 7. Com cada tentativa subsequente em que ele falhe, Sneezer se torna mais frustrado e confuso com a razão para o malfuncionamento. Ele pode eventualmente achar impossível concertar o motor.

Dificuldade crescente também representa oposição crescente de um oponente vivo ou consciente. Um exemplo perfeito é a tentativa de mentir do eshu Sable (Raciocínio + Lábria) para sua amiga Moira, uma sluagh, sobre onde ele estava na noite anterior. Sable não é convincente em sua primeira tentativa; ele falha no teste. Cada mentira após essa arrisca coloca-lo em mais problemas e faz com que Moira se torna mais desconfiada (a dificuldade do teste aumenta em um cada vez que Sable tentar novamente).

Exemplo de Testes

Agora você conhece as regras, como evita-las, e como usa-las para si da melhor maneira para criar seu próprio conto de fada dentro do universo do **Mundo das Trevas**. O sistema de jogar dados descrito nesse capítulo é realmente tudo que você precisa para jogar o jogo. Regras descritas mais tarde nesse livro foram designadas como esclarecimentos, opções, exceções e extensões das básicas detalhadas acima. Esse capítulo tem todas as informações que você precisa para entender o resto desse livro. Se você acha que perdeu algo ou não entendeu uma regra, releia esse capítulo e você irá achar que faz mais sentido da segunda vez.

A seguir estão alguns exemplos de testes e modos de se combinar Atributos e Habilidades para representarem certas ações. Você pode até querer pegar sua ficha de personagem e alguns dados para tentar alguns testes se você for novo nisso.

- Seu personagem luta contra um escorpião quimérico gigante e tenta cortar sua causa com sua espada. Jogue Destreza + Armas Brancas (dificuldade 8)

- Seu personagem tenta tocar uma música em sua flauta. Teste Carisma + Performance (dificuldade 6). O número de sucessos determina o quão bem ela toca.

- Seu personagem repentinamente se encontra no meio de uma guerra de gangues, balas voando para todo o lado. Teste Raciocínio + Esquiva (dificuldade 8) para ver se pode encontrar um lugar para se esconder

- Dois personagens, o seu e um nocker brigão, discutem sobre a utilidade de se construir um helicóptero quimérico. Ambos os jogadores testam Manipulação + Persuasão (dificuldade 6) e aquele que conseguir mais sucessos ganha o teste resistido.

- O redcap é tão mal quanto parece? Teste Percepção + Empatia (dificuldade 7) para determinar se seu personagem nota.

- Seu personagem tem que resolver uma charada, ou a esfinge quimérica sentada no gramado não o deixará entrar no prédio atrás dela. Teste Inteligência + Enigmas (dificuldade 7) para ver se você pode resolve-la.

- Seu personagem tenta ameaçar um pooka. Ele levanta o pooka pelo rabo. Teste Força + Intimidação (dificuldade 8).

- Seu personagem, um duque, tenta reaver o controle quando o caos toma conta de uma sessão da corte particularmente longa. Teste Vigor + Liderança (dificuldade 7) nessa ação estendida. Um total de três sucessos são exigidos.

- Seu personagem pode seduzir o policial para ele não lhe dar uma multa? Teste Aparência + Persuasão (dificuldade 8)

- Você suspeita que a garotinha com o cabelo ruivo pode ser um changeling que ainda irá acordar. Teste Percepção + Kenning (dificuldade 8) para sentir o nível de seu Glamour.

A Regra de Ouro

A única regra real em **Changeling** é que as regras são suas para fazer o que quiser. Elas são oferecidas aqui como guias e pontos de partida para você jogar; elas não são escritas em pedra. Sinta-se livre para muda-las, elimina-las ou adicionar regras como você quiser. **Changeling** é sobre quebrar a Banalidade que nos prende, que nos retém de fazer nossas vidas os tributos que deveriam ser. Não se torne preso nas engrenagens

da máquina e esqueça de explorar novos horizontes e aumentar as bordas de sua imaginação. As regras não controlam você, você as controla.

Termos de Jogo

A lista a seguir dá definições para alguns dos termos mais usados em **Changeling**. Nem todos eles irão fazer sentido para você agora, ma conforme você continuar lendo esse livro volte e consulte-os para refrescar sua memória.

Habilidade: Uma Característica que um personagem aprendeu através de experiência e treinamento. Alguns exemplos incluem *Esportes, Direção e Lingüística*.

Ação: Qualquer atividade ou feito exercido pelo personagem; quando um jogador anuncia que seu personagem irá fazer algo, que o personagem está fazendo uma ação.

Vantagens: Uma categoria que inclui as Características *Antecedentes, Artes e Reinos*.

Artes: Uma Arte é uma área de concentração dentro do campo da mágica fada. Um personagem pode ter experiência em mais de uma Arte ou em várias. Exemplos de Artes incluem *Ardil, Prestidigitação e Viagem*.

Atributos: Características que descrevem as aptidões físicas, sociais e mentais inatas do personagem, como o quão forte (*Força*), esperto (*Inteligência*) ou atrativo (*Aparência*) ele é.

Antecedentes: Características que representam aspectos da vida do personagem que não estão ligados diretamente aos Atributos ou Habilidades do personagem. Exemplos de Antecedentes são itens que o personagem pode ter (*Quimeras, Tesouros*) ou pessoas que o personagem pode conhecer (*Contatos, Mentor, Acompanhantes*).

Banalidade: Uma medida do quanto a racionalidade e descrença mortais afetaram uma pessoa, changeling ou lugar.

Falha Crítica: Uma falha catastrófica em um teste. Um personagem tem uma falha crítica quando ele consegue mais “uns” do que sucessos.

Bunk: Uma ação que um changeling precisa fazer antes de conseguir usar um cantrip com sucesso.

Cantrip: Um feitiço usado por um changeling.

Capítulo: Uma parte de uma história que normalmente é jogada em uma sessão de jogo, feita de várias cenas e caracterizada por um começo meio e final claros.

Personagem: Um jogador de **Changeling** assume um papel no jogo, criando um indivíduo fictício para representar. Essa pessoa ficcional é o personagem.

Crônica: O total do jogo; uma série de histórias que revela o total da vida dos personagens. Em uma crônica, o Narrador prepara o tema geral e cria o desenvolvimento dos personagens e do mundo imaginário onde eles vivem.

Parada de Dados: O número de dados que você pode jogar baseado no número de pontos que você tem nas características relevantes, mais ou menos qualquer modificador.

Dificuldade: Esse número é fixado pelo Narrador e representa o quão desafiadora é a ação do personagem. Você precisa igualar ou exceder esse número quando jogando os dados. Certos modificadores podem afetar a dificuldade de uma ação.

Intervalo: Um período de tempo antes, durante ou depois de uma história quando nada de significativo acontece, e quando seria entediante representar os eventos. Apesar das ações dos personagens ocorrerem durante esse tempo, jogadores simplesmente resumem o que seus personagens fazem e vão para o próximo evento importante.

Pontos de Experiência: Jogadores conseguem pontos de experiência durante o curso do jogo. Esses pontos podem ser gastos para aumentar as várias Características do personagem. Pontos de experiência representam o crescimento e treino pessoal que ocorre quando os personagens vivem e aprendem.

Ação Estendida: Uma ação que exige vários sucessos, tipicamente acumulados em uma série de turnos, antes do personagem ser bem sucedido.

Falha: Se você não conseguir nenhum sucesso em um teste, o teste é uma falha. O personagem meramente não é bem sucedido, a ação falha, diferente da falha crítica, não faz nada de catastrófico acontecer com o personagem.

Glamour: A energia mágica a disposição dos changelings. Ele é seu sangue, o cimento mágico que os mantém unidos, e o que eles dão forma e moldam em várias coisas incríveis. Glamour normalmente é gasto ao invés de testado.

Reinos: As esferas de influência no qual changelings podem usar sua mágica. Elas definem as áreas que um personagem concentrou em seu estudo da mágica changeling.

Ação Resistida: Uma ação que é oposta por outro jogador. Jogadores comparam o seu número de sucessos; o jogador com maior número é bem sucedido.

Cena: Um período de ação e tempo em um lugar ou lidando com uma questão em particular.

Ação Simples: Uma ação que exige apenas um sucesso para ser completada com sucesso. Mais sucessos indicam um nível maior de sucesso.

História: Uma série de cenas conectadas caracterizadas por uma introdução, conflito, clímax, e resolução.

Narrador: A pessoa que cria e guia a história, descreve o cenário, decide regras e representa os adversários ou amigos que os jogadores encontram.

Sucesso: Qualquer dado que iguale ou exceda a dificuldade de um teste é considerado um sucesso.

Sistema: Um conjunto específico de regras usados em uma certa situação durante o jogo de **Changeling**; regras para ajudarem a guiar o jogo de dados para simular ações dramáticas.

Características: Um qualificador que descreve seu personagem através do número de pontos indicador. Alguns deles incluem Habilidades, Atributos e Vantagens.

Trupe: O termo usado para descrever um grupo de amigos que se encontra regularmente para jogar **Changeling**. Membros da trupe trabalham como um time para criar uma história fantástica através das ações de seus personagens.

Turno: Um período de tempo de aproximadamente três segundos, durante o qual um personagem pode ter uma ação.

Força de Vontade: Força de vontade mede a autoconfiança e o controle do personagem. Diferente das outras Características, normalmente é gasta ao invés de testada.

Livro Três: Grump

Foi a tanto tempo?

Eu me lembro quando eu fiz oito anos, lembro de fotos no ar e flores em uma árvore. Lembro de Buck e Jasmine e um grupo de satyrs bêbados até os ossos cantando "Parabéns para Você" como um mantra para um deus perdido. Aniversários me fazem sentir sentimental. Especialmente quando são os de April.

Minha filha faz oito hoje, no mesmo dia em que eu fiz meu Saining em 1969. Eu não gosto de pensar em a quanto tempo foi. Isso faz minha cabeça doer e meus olhos ficarem opacos, e não seria bom April ver sua mãe chorar em seu aniversário mútuo. Então eu vou colocar minha cara corajosa e carregar o bolo, e hoje a noite, quando Ryk e Amber trouxerem a van, eu vou fingir que não ouço eles levarem minha filha para o bosque para manter o Sonho em movimento. Ela é como sua mãe, April é. Nós temos sorte, não muitos são.

Quando eles tiverem ido, eu terei meu próprio bolo e meus amigos, e seu eu chorar um pouco quando nós cantarmos a canção, bem, é uma parte da vida. Ainda há vida nessa cabra velha, você sabe, e eu não estou tão cansada para não pensar em flores, mesmo quando o vento está frio.

É, eu ainda gosto de aniversários. Eles são um sinal que nós ainda estamos vivos.

CAPÍTULO SETE: SISTEMAS DE GLAMOUR

Glamour tem estado conosco desde o começo dos tempos. Ele é a melodia da música da vida. Ele corre como um rio por nós, em nós, a nossa volta — um poder vivo. Como a água da cura na Taça do Sonho, o fogo do Gae Bolg, e a pedra que não pisca o Olho de Balor, Glamour é a fonte de nossa existência. Ele é sagrado para nós. Beba profundamente e sonhe.

— Eilun Cabelo-Prateado

A fonte viva de toda energia espiritual, Glamour flui do Sonho para a Terra. Na verdade, Glamour é sonho concentrado, compreendendo mágica, vida e beleza. Sua verdade é difícil de compreender, talvez impossível. Os changelings mais sábios passaram vidas estudando, e ele ainda permanece um mistério.

Alem disso, Glamour é uma comodidade preciosa agora que o Outono chegou e o Longo Inverno se aproxima. Em um tempo, Glamour enchia o próprio ar, livre para ser pego. Agora ele cada vez é mais raro, e consegui-lo se tornou ainda mais difícil.

Esse capítulo prove toda informação sobre Glamour que você precisa para conseguir criar uma crônica bem sucedida de **Changeling**, incluindo: uso de cantrips, ganhando Glamour, encantamento, Tumulto, domínios, informação sobre quimeras e como cria-las, e a Névoa.

Conhecendo o Sonho

Até onde se saiba, Glamour flui do Sonho, a casa ancestral de todas as fadas, para a Terra. Exatamente como ele alcança a terra ninguém sabe, mas o processo parece ter alguma conexão com as faculdades criativas e artísticas humanas. A imaginação humana evidentemente tem a capacidade de abrir canais com o Sonho, agindo como sifão e portal para o Glamour.

Ainda, porque isso acontece em alguns momentos e em outros não é desconhecido. Os changelings também não entendem porque Glamour é normalmente encontrado não apenas em pessoas, mas em lugares e objetos que humanos nunca tocaram ou que estavam abandonados por anos. Os sonhos da humanidade convocam Glamour para ficarem em lugares, coisas e pessoas? A criatividade de grandes artistas e pensadores continua a coletar Glamour após os próprios artistas cessarem seu grande sonho? Ninguém pode dizer. Certamente,

Glamour aparece em alguns lugares estranhos e entre algumas pessoas inesperadas.

Narrando Glamour

Quando você conta histórias envolvendo Glamour, mantenha em mente que Glamour é uma fonte de poder diferente de qualquer outra — ele tem uma vontade própria. Todos os guias detalhados nesse capítulo devem ser completamente ignorados se eles interferirem com o fluir da história. Glamour deve sempre ser misterioso, imprevisível e revigorante. Se os jogadores considerarem Glamour como meros pontos em suas fichas, você não está fazendo o seu trabalho. Glamour não é sobre pontos — é sobre imaginação.

Um modo de transmitir o sentido de que Glamour é mais que um mecanismo de jogo é o modo como você o descreve. Quando descrever Glamour, apele para todos os cinco sentidos: ele é morno, quente, frio, macio, sedoso, áspero. Ele cheira como pétalas de rosa, musgo, olho, trevos, a brisa noturna. Tem gosto de vinho ou mel. Parece um arco-íris. Se move como água, como um vento quente na savana. É a aurora boreal, fogo de São Elmo ou o brilho nos olhos de alguém que ama.

Você também pode falar de Glamour em termos estritamente alegóricos: “Você é preenchido pelo sentimento do primeiro momento de um novo amor.” “Ele é tão brilhante como uma esperança e tão sólido como um desejo.” “Você se sente tão fresco quanto um sonho acordado, tão inocente como um bocejo, ainda que tão mundano como a inveja.”

Apesar do Glamour ser fundamental para a existência changeling, até mesmo eles tem dificuldade em explicar o que ele é. Isso porque eles acham difícil separar seus sentimentos de suas percepções. Os sentimentos que acompanham o Glamour são diferentes de qualquer outro, e

virtualmente indiscriminável na fala humana. Além do mais, a Banalidade faz com que muitos changelings esqueçam as propriedades do Glamour muito rapidamente. É difícil reter a memória de um belo momento cheio de Glamour quando se precisa ir trabalhar (ou ir para a escola) no dia seguinte.

Cantrips

Cantrips são os meios pelos quais changelings manipulam Glamour para criar efeitos mágicos, tanto no Sonho quanto no mundo mundano. Ascendendo seu próprio Glamour interno, um changeling pode criar uma ligação com o Sonho — uma ligação forte o suficiente para ele canalizar e formar a matéria prima do Sonho para condizer com seus desejos. De um certo modo, cantrips são as manifestações de Glamour, a fonte do Sonho.

Com experiência, um changeling descobre que ele é capaz de dar forma ao Glamour de uma forma muito parecida com que um escultor dá forma ao barro ou um tecelão cria uma roupa. As técnicas changelings para dar forma ao Glamour são conhecidas como Artes. Artes são os poderes que um changeling pode usar para afetar o mundo ao seu redor. Cada um desses poderes é diferente; um pode permitir que o changeling se mova a velocidades incríveis ou pular alto no céu, enquanto outra pode permitir ao changeling controle sobre a mente de outra criatura ou até mesmo engana-la para acreditar que ele é outra pessoa. Cada Arte tem suas próprias potências, peculiaridades e fraquezas.

Além disso, todo changeling tem uma afinidade com um certo aspecto do mundo. Esses aspectos (seis em número) são conhecidos como Reinos. Esses Reinos foram estudados e definidos por estudiosos Kithain, apesar de afinidade com eles é definido largamente pelo kith de um changeling. Claro, é possível para um changeling moderno se abrir para novas experiências e explorar novos reinos.

Combinando-se o uso ativo de uma Arte e a familiaridade inata de um Reino, um changeling pode moldar Glamour em uma evocação tangível. A Arte usada define a natureza da mágica, enquanto o Reino descreve o foco do efeito.

Mas Glamour é selvagem. Ele faz exigências a seu usuário, e elas precisam ser completadas ou o Glamour se dissipa. O sucesso ou falha de um cantrip depende de se um changeling consegue coagir o Glamour para fazer sua vontade através de um *Bunk*. Apesar de Artes e Reinos definirem os poderes e efeitos que um changeling é

capaz de manifestar, eles são apenas uma parte da equação. Um *Bunk* é necessário para criar a centelha que permite um changeling alcançar o Sonho. Ao todo, esse efeito completo é conhecido como cantrip.

Termos de Glamour

Arte — A parte primária de um cantrip; a Arte define o efeito do cantrip.

Bunk — Um ato feito para ativar o Glamour para que um cantrip possa ter efeito. Normalmente algo tolo como cantar uma canção, dizer uma rima de traz para frente ou dançar em círculos, pode também envolver desenhar uma porta ornada a giz ou jogar Tarot.

Cantrip — A combinação de uma Arte, reino e um *Bunk* para criar um feitiço changeling.

Quimérico — Efeitos quiméricos afetam apenas criaturas quiméricas, changelings e os encantados. Um cantrip que não tem nenhum efeito óbvio no mundo real é considerado quimérico.

Reino — Normalmente indica o alvo de um cantrip.

Pesadelo — Um efeito colateral que resulta da Banalidade maculando um cantrip. Pesadelos normalmente fazem cantrips terem resultados estranhos e inesperados.

Wyrd — Esses cantrips tem efeitos no mundo real, como se mover em velocidades incríveis, voar ou curar dano real, e os resultados podem normalmente ser vistos e reconhecidos por mortais.

Uso Básico de Cantrips

Há muitos fatores que influenciam o uso de um cantrip. Além de simplesmente escolher uma Arte, Reino e um *Bunk*, você tem que determinar se a Arte é *Wyrd* ou quimérica, e se seu personagem afeta um alvo mundano ou encantado.

1. Escolhendo a Arte

A primeira coisa que um changeling precisa fazer quando usando um cantrip é escolher uma Arte. Nunca pode haver mais do que uma arte no uso de um cantrip. O jogador precisa descrever o efeito que ele quer criar com a Arte. Todas as Artes são definidas sendo ou quiméricas ou *Wyrd*. Artes quiméricas são aquelas que tem apenas efeitos quiméricos, ou efeitos que são tão sutis que seres não encantados que as assistam não irão notar nada fora do comum. Artes *Wyrd* são aquelas com

efeitos físicos no mundo real, e que são óbvias para os mortais.

Por exemplo, um boggan chamado Hodge se encontra cercado por uma corby de redcaps no Dia de Todos os Santos. Hodge decide usar sua Arte de Viagem (Amarelinha) para pular para o topo de uma casa próxima. Olhando para a Arte de Amarelinha, o jogador de Hodge nota que é um efeito Wyrđ (porque ele tem um efeito óbvio no mundo real).

2. Escolher o(s) Reino(s)

O jogador e o Narrador agora decidem que Reino é necessário para se usar o cantrip, baseado no efeito descrito pelo jogador. O Reino tipicamente descreve o alvo (pessoa ou coisa) que é afetada pelo cantrip (apesar de certos Reinos não serem compatíveis com certas Artes). Se você estiver usando as regras avançadas para cantrips (veja página 192), mais que um Reino pode ser usado em um cantrip. Reinos Modificadores como Cena e Tempo são aplicados nesse momento.

Continuando com o exemplo anterior, Hodge, um boggan e assim um plebeu, precisa usar o primeiro nível do Reino Fada (Querido Plebeu) para usar o cantrip em si. Felizmente Hodge tem até o nível quatro do Reino Fada, então ele não terá problema.

3. Determinar a Parada de Dados

A Parada de Dados é determinada adicionando-se o Atributo apropriado (listado na Arte sendo usada) com o nível do Reino sendo usado. Isso lhe dá o número total de dados que podem ser jogados no cantrip. Se seu personagem tem um nível maior em um Reino do que ele necessita para o uso, você pode adicionar o total de níveis que ele possui nesse Reino na Parada de Dados.

Olhando para a Arte Viagem, o jogador de Hodge vê que Raciocínio é usado. Ele combina o Raciocínio 3 de Hodge com seus quatro níveis no Reino Fada lhe dando um total de sete dados em sua parada. Note que o jogador não usa o número de dados igual ao nível do Reino necessário para o uso do cantrip (um), mas o número de dados igual ao nível que Hodge tem nesse Reino.

4. Escolher um Bunk

O jogador agora deve declarar o Bunk que o personagem irá fazer. A natureza do Bunk é escolhida primeiro. O jogador decide exatamente que Bunk seu personagem faz, e o Narrador decide se ele é apropriado ou não e que nível ele é. O

Narrador lhe dá um valor de 1 a 5, baseado na complexidade (e no quão próprio ele é). O nível do Bunk geralmente indicam quanto tempo ele demora para ser feito. Um Bunk pode ser qualquer coisa desde dançar até pintar um retrato elaborado do alvo.

O Bunk feito deve sempre ser apropriado a natureza do cantrip a ser usado. Enquanto dançar pode ser apropriado para um cantrip que fará o changeling voar alto no céu, pintar um retrato pode ser mais apropriado se o changeling está usando Adivinhação para conseguir uma informação específica sobre aquela pessoa.

Bunks de nível um podem quase sempre ser usados na mesma ação que usar o cantrip. Todavia, quando um changeling tenta fazer qualquer coisa mais desenvolvida que um Bunk de nível um, e tenta usar o cantrip no mesmo turno, o jogador precisa dividir sua Parada de Dados. Em alguns casos raros o Narrador pode permitir que um Bunk de alto nível particularmente interessante seja usado sem dividir-se a Parada de Dados, mas essa é a exceção não a regra. Para cada nível acima de um que é feito no mesmo turno que é feito, o personagem é considerado como tendo uma ação adicional. Assim, fazer um Bunk de nível dois enquanto usando um cantrip faz com que a Parada de Dados seja dividida por dois.

Para evitar a divisão da Parada de Dados, o personagem pode escolher tomar o número de turnos necessários para fazer o Bunk, usando o cantrip no final desse tempo. Isso normalmente é feito por changeling que tem muito tempo para usar um cantrip, como usar Adivinhação, o que é raramente feito em combate.

Cantrips que tem uma dificuldade inicial de 10 ou menos podem ser usados sem necessidade de um Bunk se gastando um ponto de Glamour adicional, além daqueles exigidos pelo cantrip em si (veja abaixo). Se a dificuldade inicial do cantrip for maior que 10, a dificuldade deve ser diminuída para pelo menos 10.

Se um Bunk for interrompido a qualquer momento, o uso falha automaticamente, e os pontos de Glamour são perdidos.

Já que ele precisa se afastar dos redcaps rapidamente, Hodge decide que seu Bunk será bater seus pés três vezes — rápido. O Narrador decide que esse é um Bunk de nível um, e que Hodge será capaz de usar o cantrip sem dividir sua Parada de Dados.

5. Determinar a Dificuldade

A dificuldade básica para se usar um cantrip ou é a Banalidade + 4 do alvo ou a Banalidade + 4 do usuário, a que for maior. Subtraia o nível do Bunk a ser feito da dificuldade. Glamour adicional pode ser usado para diminuir a dificuldade em um ponto por ponto gasto. O resultado final nunca pode ser menor que 4 ou maior que 10 (lembre-se, dificuldades iniciais maiores que 10 devem ser diminuídas para 10 ou menos).

A Banalidade de Hodge é 5, então a dificuldade básica do seu cantrip é 9. Já que Hodge está usando um Bunk de nível um, a dificuldade do cantrip é diminuída para 8. Já que ele realmente quer que esse feitiço funcione, Hodge gasta um ponto de Glamour para diminuir a dificuldade em mais um, reduzindo-a para 7.

6. Determinar o Custo em Glamour

Vários fatores determinam o custo em Glamour para usar um cantrip. Os tópicos abaixo devem ser usados para determinar o custo final de um cantrip.

- Todos os cantrips Wyrd custam um de Glamour
- Cantrips quiméricos usados em pessoas encantadas ou objetos inanimados não custam Glamour, apesar de você ainda poder usar Glamour extra para diminuir a dificuldade (veja acima).
- Qualquer cantrip usado em um alvo banal custa um ponto de Glamour. (Isso não é cumulativo com o custo para se usar um cantrip Wyrd.) Alvos banais incluem, seres sobrenaturais não encantados e qualquer um sem a Característica Glamour (incluindo changelings que tenham caído no Esquecimento).
- Usar um cantrip sem um Bunk requer o uso de um de Glamour.
- Até cinco pontos de Glamour podem ser gastos para diminuir a dificuldade.
- Usar um reino modificador custa um ponto adicional de Glamour (veja “Reinos Modificadores,” a seguir).

O custo total de Glamour para se usar um cantrip deve ser pago antes do cantrip ter efeito. Se um personagem não puder pagar o custo total (com seu próprio Glamour ou com dross), o cantrip falha, apesar de nenhum ponto de Glamour ser perdido.

O custo básico para usar o cantrip de Hodge é um ponto de Glamour já que é um efeito Wyrd. Todavia, Hodge usa um ponto adicional para diminuir a dificuldade em um, levando o

custo total para o cantrip para dois pontos de Glamour.

7. Faça o Teste e Aplique o Resultado

Nesse ponto o jogador testa sua Parada de Dados para determinar se o cantrip é bem sucedido. Se for, os efeitos do cantrip são aplicados ao alvo.

Hodge joga seus sete dados: ele consegue um 2, 3, 3, 5, 7, 8 e 10, dando um total de três sucessos. Olhando para a tabela de amarelinha, ele determina que Hodge pode pular dois andares para cima, permitindo que Hodge pouse no topo do prédio em segurança.

O Efeito de Cantrips

Efeitos quiméricos apenas o fae mien do changeling e objetos ou criaturas quiméricas, ou são sutis demais para não serem notados por humanos. Cantrips Wyrd afetam tanto o mundo real quando o quimérico; assim um Golpe Sagrado afeta um policial e um dragão quimérico igualmente.

Regras Avançadas para Cantrips

Reinos Modificadores

O Reino Cena e Tempo normalmente são usados para modificar os efeitos de um cantrip.. o Reino Tempo pode ser usado para criar um atraso em um cantrip, o fazendo acontecer depois do changeling deixar a área, o equivalente a uma bomba relógio mágica. Apesar da utilidade disso não ser aparente, exame cuidadoso desse Reino revela que ele pode ser extraordinariamente útil.

Cena permite que um changeling afete um número de criaturas em uma área. O changeling ainda precisa usar o(s) Reino(s) apropriado(s) para afetar aqueles dentro da cena. Por exemplo, se um changeling quer afetar todos os mortais em uma sala, ele precisa usar o nível apropriado de Ator em conjunção com o Reino Cena.

Sempre que um personagem usar um Reino modificador, o jogador precisa gastar um ponto adicional de Glamour, e a dificuldade é um ponto maior. Adicionalmente, se o Reino Cena for usado para um cantrip que tenha um efeito físico (não importa se o cantrip é quimérico ou Wyrd), a dificuldade aumenta em um para cada alvo afetado após o primeiro.

Suponha que Hodge estivesse com dois amigos enquanto tentava escapar dos redcaps.

Sendo um bom amigo (e um boggan), Hodge certamente não deixaria seus amigos a mercê dos redcaps. Felizmente, Hodge tem o quarto nível de Cena (Parque), que o Narrador julga ser mais do que suficiente para permitir que Hodge afete seus dois amigos com o cantrip. Já que Hodge está usando um Reino modificador, seu jogador tem que gastar um ponto adicional de Glamour (levando o total para três), e a dificuldade do cantrip para 9 (base de 7, mais um para cada alvo afetado depois do primeiro). O jogador de Hodge provavelmente irá querer gastar mais Glamour (se ele o tiver) para diminuir mais a dificuldade.

Reinos Secundários

É possível aplicar mais de um Reino ao uso de um cantrip. Em tais casos, o jogador pode decidir que Reino é primário (isso normalmente é aparente de acordo com a natureza do cantrip sendo usado). Para cada Reino adicional que puder ser aplicado, a dificuldade do cantrip sendo usado é diminuída em um. Apesar do personagem precisar ter o nível apropriado do Reino, seu nível total do Reino não é subtraído da dificuldade do cantrip; a dificuldade é diminuída em apenas um por Reino adicional inteiro que se aplica.

Nosso velho amigo Hodge tenta Furtar uma adaga de um nobre sidhe. Os Reinos Fada ou Ator se aplicam quando Furto é usado para roubar um item de uma pessoa (nesse caso é o segundo nível de Fada, Altivo Nobre). Todavia, Hodge também possui o Reino Objetos (ele precisa de Ferramenta Artesanal para Furtar uma adaga, que ele tem). Então enquanto Altivo Nobre é usado como o Reino primário, Hodge pode usar Ferramenta Artesanal como um Reino secundário, reduzindo a dificuldade do cantrip em um (não pelo nível total de Hodge no Reino).

Resistindo a Cantrips

Changelings podem resistir a cantrips de duas maneiras.

• Invocando Banalidade

Um changeling é capaz de resistir aos efeitos de um cantrip usando sua própria Banalidade. O personagem ganha um ponto de Banalidade temporário por resistir a um cantrip dessa forma. Ele joga um número de dados igual a sua Banalidade permanente contra uma dificuldade igual ao Glamour permanente do personagem usando o cantrip. Cada sucesso reduz os sucessos do usuário em um. Se os sucessos do usuário forem reduzidos a zero, o alvo não é afetado pelo cantrip.

Resistir a um cantrip invocando a Banalidade não é considerado uma ação.

Note que esse método de resistir a cantrips apenas pode ser usado para afetar um cantrip que é usado diretamente no usuário. Narradores podem permitir também que personagens evoquem a Banalidade para resistir aos poderes mágicos de algumas quimeras. Mortais não encantados (e seres sobrenaturais) não podem usar esse método de resistência, apesar de algumas Pessoas do Outono poderosas poderem, e Dauntain certamente podem.

Um personagem não precisa estar ciente que um cantrip está sendo usado nele para resistir com banalidade, e ele pode usar esse método de resistência a qualquer momento.

Infelizmente, antes que Hodge pudesse usar seu cantrip, um dos redcaps o aprisiona com Armadilha com três sucessos. Desesperado para escapar, Hodge decide tentar resistir ao cantrip com sua própria Banalidade. Já que Hodge tem uma Banalidade de 5, ele tem uma Parada de Dados de cinco para resistir aos efeitos do cantrip. O Narrador informa que a dificuldade é 6 (o Glamour permanente do redcap). Hodge consegue um 1, 2, 3, 4 e 6, deixando-o sem sucessos. Apesar do fato do teste ter falhado, Hodge ainda ganha um ponto de Banalidade temporária. Má sorte para Hodge.

• Contra-Mágica

Personagens que possuam o conhecimento de Grimório podem desfazer um cantrip, mesmo enquanto ele estiver sendo feito. Contra-mágica exige que o personagem gaste um ponto de Glamour. Ele pode então jogar seu Raciocínio + Grimório contra uma dificuldade igual ao Glamour do usuário do cantrip. O personagem precisa conseguir tantos sucessos ou mais que o usuário para desfazer o cantrip com sucesso; sucessos parciais não afetam o cantrip de nenhuma maneira. Quem faz a contra-mágica também precisa possuir o(s) Reino(s) e os níveis usados no uso original.

Contra-mágica pode ser usada em cantrips instantâneos. Para tentar desfazer um cantrip enquanto ele está sendo feito, quem tenta fazer a contra-mágica precisa desistir de sua próxima ação (mesmo se ela fosse ter efeito no próximo turno).

Se os Reinos usados no cantrip não forem aparentes, o personagem precisa fazer um teste de Percepção + Kenning (dificuldade 6) para determinar sua natureza. A dificuldade é 8 para determinar a Arte sendo usada.

Felizmente para Hodge, um de seus amigos é hábil em Grimório e possui o nível apropriado do Reino usado no cantrip do redcap.

Ele tem uma Parada de Dados de oito (o total do seu Raciocínio + Grimório). O Narrador diz a ele que sua dificuldade é 6 (o Glamour do redcap), e que ele precisa de pelo menos três sucessos (o número conseguido pelo redcap no uso). O jogador marca a perda de um ponto de Glamour temporário (por tentar a contra-mágica), e então consegue 2, 4, 4, 5 7, 7, 8, e 9, sucessos mais do que suficientes para desfazer o cantrip de Armadilha.

Pesadelos

Sempre que um personagem estiver para ganhar um ponto (ou mais) de Banalidade temporária, o jogador pode escolher adquirir um dado de Pesadelo ao invés. Dados de pesadelo devem ser todos da mesma cor e facilmente diferentes dos outros dados que o personagem usa. O número de dados de Pesadelo que um personagem possui atualmente pode ser registrado na ficha do personagem onde o jogador achar melhor (abaixo da Banalidade é um bom lugar). O número total de dados é referido como *Parada de Pesadelo*. Se um personagem ganhar mais que 10 dados de Pesadelo, eles são removidos imediatamente e o personagem ganha um ponto de banalidade.

Sempre que um personagem com dados de Pesadelo usar um cantrip, os dados na Parada de Pesadelo devem ser substituídos por um número igual de dados na Parada de Dados do personagem. Esses dados nunca devem exceder a Parada de Dados, mesmo se o personagem possuir mais dados de Pesadelo do que são usados para o cantrip. Por exemplo, se um personagem tem uma parada de oito dados para usar um cantrip, e uma Parada de Pesadelo de três, três dados da sua Parada de Dados devem ser substituídos por três dados de Pesadelo.

Pesadelos Possíveis

Segue-se uma lista de Pesadelos que podem ocorrer coimo o resultado de conseguir “uns” em dados de Pesadelo.

Número de Uns Pesadelo

1 **Sonhos Horríveis**

Você tem sonhos terríveis pelas próximas cinco noites.

1 **Vento Gelado**

Onde quer que você vá, você é seguido por uma brisa gelada. Isso dura por um mês.

2 **Desastrado**

Você tropeça constantemente a menos que você se concentre em seu movimento. Todas as dificuldades para movimento físico são aumentadas em três. Isso acontece da próxima vez que você estiver em uma situação perigosa e dura por uma cena.

2 **Dor de Cabeça**

Você terá terríveis enxaquecas por um mês.

3 **Má Sorte**

Você sofre o resultado de uma falha crítica tanto para “1” quanto para “0” durante a próxima cena perigosa na qual você faça parte.

3 **Cegueira**

Você não pode ver por uma cena. O Narrador diz quando a cena começa.

3 **Trás para Frente**

O cantrip que você usou acaba de se reverter.

4 **Item Importante**

Mesmo se você observar suas posses constantemente pela próxima semana, você irá perder uma delas (para o fogo, destruição ou esquecimento). A posse normalmente é a mais valiosa ou valorizada — possivelmente um tesouro. Pode ser possível reganhar o item, ou ele pode estar perdido para sempre.

4 **Envolto em Dor**

Você está com dores terríveis e grita em agonia. Toda vez que você pensa nessa dor, você precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para evitar a experimentar novamente. Isso dura por um mês.

5 **Perder o Glamour**

Todo o seu Glamour temporário se vai de uma vez.

Sempre que um “um” for conseguido em um dado de Pesadelo, o personagem sofre os efeitos colaterais de um pesadelo. O número de dados de Pesadelo que vierem com “uns” determinam a severidade do Pesadelo experimentado. Uma vez que um dado de Pesadelo consiga um “um,” ele é removido da Parada de Pesadelo. Uma vez que um dado seja colocado na parada, não há nenhum modo deles serem removidos a não ser tirando “uns” e recebendo Pesadelos.

Tabela de Névoa

A tabela abaixo pode ser consultada sempre que um changeling ou um ser encantado for “morto” por dano quimérico, ou sempre que um mortal (ou sobrenatural) não encantado presenciar um efeito quimérico ou criatura quimérica. Essa tabela é usada também para determinar o que acontece a seres mundanos que foram encantados e subseqüentemente retornaram ao mundo mortal.

Banalidade	Duração do Coma	Memória
0	Um minuto	Lembrança Total: Tudo é lembrado com clareza cristalina
1	Uma hora	Clareza Incrível: O encontro é lembrado como se fosse ontem.
2	Seis horas	Memória Vaga: Quase tudo é lembrado, apesar de alguns detalhes serem vagos
3	12 horas	Desorientado: O indivíduo é levemente confuso e provavelmente abalado, mas é capaz de lembrar da maioria de suas experiências, apesar de muitos detalhes estarem vagos.
4	Um dia	Incerteza: A pessoa tem uma vaga memória do que aconteceu, mas é cheio de dúvidas sobre a validade da experiência
5	Três dias	Bruma: Uma reconstituição vaga da experiência é possível, mas o indivíduo duvida de suas próprias memórias. Ele considera a experiência como uma ilusão momentânea, a menos que tenha prova física.
6	Uma semana	Flashbacks: A pessoa pode experimentar flashbacks vívidos de suas experiências, mas elas de outro modo parecem um sonho distante.
7	Duas semanas	Qualidade de Sonho: O indivíduo lembra-se apenas de imagens vagas como um sonho, e duvida que aquilo ocorreu.
8	Um mês	Sonho Distante: Algo precisa provocar a memória e mesmo assim as experiências são lembradas como nada mais que um sonho esquecido.
9	Quatro meses	Negação Completa: O personagem tem apenas alguns pedaços desgastados de lembranças de sonho e nega completamente que a experiência aconteceu.
10	Um ano	Branco Total: A pessoa não se lembra de absolutamente nada de suas experiências com as fadas.

A Névoa

A névoa separa as fadas do mundano, enevoando as mentes dos mortais para que eles não se lembrem de seus encontros com as coisas das fadas. Um efeito colateral da Banalidade, a Névoa exemplifica a força da racionalidade humana.

Efeitos em Mortais

A maioria dos mortais (e seres sobrenaturais não encantados) não se lembra de seus encontros com as fadas com exatidão. A Névoa normalmente apagam muito das memórias ou pelo menos relegam elas a qualidade de sonhos. A quantidade de Banalidade que um ser tem determina exatamente o que ele se lembra.

Tumulto

Insanidade é um perigo para os Kithain. Eles interagem regularmente com coisas que não são “reais,” e Glamour tem o hábito de fazer as percepção dos outros mudarem com o tempo. Essa loucura é uma ameaça a todo changeling.

Changelings tipicamente passam por três “patamares” de Tumulto, apesar deles ocasionalmente irem direto da normalidade a completa loucura sem parar nos patamares intermediários.

O Narrador tem completo controle sobre o processo de Tumulto. Ele pode decidir avançar um personagem em Tumulto sempre que ele achar apropriado. Todavia, há uma lista de “sinais de aviso” (veja adiante) para guiar o processo de decisão. Como uma regra geral, um personagem que se encaixe em três ou mais desses sinais tem o potencial para cair em Tumulto.

Tumulto deve ser infringido apenas quando for apropriado. Um changeling louco pode arruinar toda a crônica se você não for cuidadoso. Claro, Tumulto precisa ser uma ameaça com dentes se o balanço entre o mundo real e o fantástico for para ser encorajado.

Primeiro Patamar

O primeiro patamar é baseado na percepção. Um personagem começa a ter problemas em distinguir entre coisas mundanas e quiméricas. Ele também começa a ver o que aparentam ser coisas quiméricas que não estão realmente ali. Listadas abaixo estão as falhas desse patamar que podem ser infringidas em um personagem que desceu até o primeiro nível de Tumulto.

- **Mudança de Cor:** Tudo muda de cor, ou aleatoriamente ou em padrões.
- **Sussurros:** O changeling “escuta” sussurros telepáticos ou audíveis que dão segredos ou profecias, ou que fazem barulhos incompreensíveis.
- **Temor:** Uma sensação de temor total e completa envolve o changeling; sombras se distorcem em aparências monstruosas.
- **Luzes:** Luzes brilhantes aparecem e desaparecem, ao redor de pessoas com auras ou outras iluminações.

Nota: Qualquer que sejam as falhas de primeiro patamar que um personagem tenha, elas devem ser irritantes mas toleráveis. O personagem deve descer para a loucura lentamente. Loucuras do primeiro patamar é curável e recuperável. Depois que o primeiro patamar foi alcançado, todavia, o Narrador pode escolher adicionar outras desvantagens de primeiro patamar as percepções do personagem, ou ele pode enviar o personagem para o segundo patamar diretamente.

Segundo Patamar

O segundo patamar de Tumulto é mais severo e debilitante. Nesse ponto a realidade quimérica parece ser a realidade mundana. O Narrador deve conversar com o jogador e explicar como a realidade do personagem mudou. Aqui é quando a loucura se torna evidente aos outros changelings, pois o Glamour do afligido é afetado. O changeling para de interagir com qualquer um que não se enquadre em sua visão de realidade.

Algumas espécies de terapia (veja “**Tratando Tumulto,**” a seguir) podem até afundar o changeling ainda mais em Tumulto nesse ponto. É muito difícil para os outros descobrirem se um

changeling está no primeiro ou só segundo estágio de Tumulto. Na verdade, o changeling pode reganhar a lucidez ocasionalmente; durante esses “feitiços,” ele parece positivamente normal.

Alguns exemplos de Tumulto de segundo patamar são:

- **Síndrome de Don Quixote:** O personagem acredita que tudo é de um tempo antigo ou de um reino de fantasia.

- **Ilusões de Grandeza:** O personagem vê todos como criados, bons apenas para o servir. Não importa que loucura ele falar, ele espera que os outros louvem suas idéias e satisfazer suas visões insanas.

- **Darwinismo Social:** O personagem vê todos ou como predador ou como presa — e a si mesmo como um predador de grande força e habilidade. Essa é uma forma de loucura perigosa, pois ela pode permanecer ignorada por algum tempo. Cedo, todavia, o personagem irá atacar.

- **As Paredes tem Ouvidos:** O personagem acredita que tudo tem uma personalidade e está vivo. Manifestações dessa loucura variam de um changeling tendo conversas quietas com postes de rua até pedir desculpas cada vez que dá um passo na rua.

Nota: É muito difícil para os jogadores quando seus personagens caem em Tumulto. Antes de proceder para o próximo patamar (no qual todos os tipos de cura falhas menos as mais miraculosas), o Narrador deve ter certeza que a loucura se enquadra na história do personagem, e dar ao personagem oportunidades de se curar, se possível. Claro, se o jogador do personagem louco estiver se divertindo, não há razão para bloquear sua transição para o terceiro patamar — loucura completa.

Terceiro Patamar

O terceiro patamar de Tumulto é o mais devastador. O personagem se torna uma criatura incompreensível. Ele retém todas as características de seus estados anteriores de loucura, mas também sofre de um número de outros sintomas, como abaixo:

- **Selvagem:** O personagem ataca todos a sua volta com qualquer arma que estiver próxima.

- **Autismo:** O personagem se fecha dentro de si, não reconhecendo o mundo exterior.

- **Esperteza Ferina:** O personagem se converte a um estado animalesco; não um atacante furioso como em Selvagem, mas um animal predador e esperto que não se comunica e procura apenas escapar ou matar.

- **Perversidade:** O personagem cai nas profundezas de sua psique e comete atos inumanos inimagináveis até a alma mais depravada.

Nota: Bedlam de terceiro patamar é extremamente contagioso. Qualquer changeling forçado a contato prolongado com um personagem no terceiro patamar de Tumulto arisca desenvolver Tumulto de primeiro patamar. Isso está, claro, a disposição do Narrador, mas é um perigo. Apenas os mais corajosos (ou tolos) tratam desses no terceiro patamar de Tumulto. Changelings nesse estágio são normalmente destruídos, apesar de com remorso.

Como se já não fosse horrendo o suficiente, aqueles no terceiro patamar de Tumulto dão vida a muitas nervosas (veja página 267), que dividem características comuns e trabalham para proteger o louco.

Se deixado sem tratamento, o Tumulto controla completamente um personagem. Ele perde todo o livre arbítrio e passa para o mundo dos sonhos. Uma noite, enquanto o changeling sonha, ele simplesmente cessa de existir, desaparecendo completamente da face da terra. Nesse ponto (ou talvez mais cedo), o jogador não pode mais controlar o personagem e precisa criar um novo se ele quiser continuar a jogar na crônica.

Tratando Tumulto

O primeiro patamar de Tumulto é curado, ironicamente, com exposição a Banalidade. Um changeling no primeiro patamar de Tumulto normalmente vai por si só, procurando “se curar” na normalidade da sociedade humana. Ele se afasta da sua posição na corte ou deixa sua morada, conseguindo um emprego no mundo mortal e esquecendo sua natureza changeling por algum tempo. Eventualmente, o changeling é curado — evitar todo o contato com a sociedade changeling normalmente é como um banho de água fria na psique do changeling.

Tratamento do segundo patamar de Tumulto é um pouco diferente. Um balanço delicado de cura mágica (usando a Arte Primal) e terapia de Banalidade é usado para tratar a loucura. A loucura progrediu para a alma fada do changeling, e tanto sua alma humana e fada precisam ser limpas antes de continuar.

A única cura conhecida para o terceiro patamar de Tumulto é beber da Taça dos Sonhos, um tesouro fada poderoso aparentemente perdido no Sonho. Diz-se que alguns dragões também possuem o conhecimento para curar o terceiro patamar de Tumulto. Nenhuma cura a base de Banalidade funcionou, e psiquiatras que tratam changelings com a loucura do terceiro patamar ficam confusos com a resistência de seus pacientes a drogas psicoativas e técnicas terapêuticas normais.

Lista de Avisos

A seguir estão alguns avisos que um changeling pode estar em perigo de experimentar Tumulto. Apesar que nenhum deles ser um sinal “certo” de loucura iminente, quanto mais sinais um personagem exibir, mais provável que o Tumulto esteja no horizonte.

- Seu Glamour é maior que sua Banalidade e Força de Vontade.
- Você passa mais noites em domínios do que no mundo real. (Se você passa todas suas noites em domínios, Tumulto é quase certo).
- Você tem mais que um tesouro.
- Você interage com mais que três quimeras regularmente.
- Você é um Saqueador constante.
- Você não tem amigos mortais.
- Você não tem nenhum emprego mortal (ou outra ligação, como escola).
- Você é quase exclusivamente noturno.
- Você bebe álcool ou usa drogas ou faz sexo em excesso.
- Você gasta mais da metade do seu tempo acordado criando algum tipo de arte.
- Você não tem família mortal.
- Você não tem posses mortais.
- Você está apaixonado.

Encantamento

É útil para os changelings trazerem mortais para seu mundo algumas vezes, seja por necessidade ou por razões menos agradáveis (ou ambos). Isso é feito através de um processo que é conhecido como *encantamento*. Encantar um mortal na verdade é muito mais fácil do que alguém pode imaginar; é meramente uma questão de imbuir um mortal escolhido com um pouco do seu próprio Glamour.

Um changeling que queira encantar um mortal precisa criar uma pequena lembrança e imbuir ela com o seu próprio Glamour. Tais lembranças podem tomar muitas formas: um laço amarrado em um arco, uma escultura de origami, um buque de margaridas colhidas na beira da estrada. Alguns Kithain criam comida ou bebida, que imbuem com seu próprio Glamour. Qualquer que seja a forma, o item ou comida deve ser dado ao mortal escolhido (que precisa então aceita-lo), e então ser carregado ou comido pelo alvo. A quantidade de Glamour temporário investido na lembrança determina quantos dias o mortal permanece encantado, em uma base de um por um.

Sobrenaturais

Para criaturas sobrenaturais (vampiros, lobisomens, fantasmas e magos) interagirem com criaturas do Sonho (changelings e quimeras), eles precisam ser encantados da mesma maneira que os mortais. Algumas criaturas sobrenaturais tem a habilidade de se “encantarem” através de alguns poderes próprios. Para os propósitos de clareza, textos referentes a mortais não encantados também se aplicam a criaturas sobrenaturais.

Fantasmas precisam se manifestar no mundo mortal antes de poderem ser encantados. Vampiros podem ser encantados bebendo-se sangue de changeling, apesar de changelings sábios evitarem deixar vampiros morderem eles freqüentemente (algo sobre vício...).

Assim, por exemplo, se Higgins, um boggan, desse a seu amigo alguns bolinhos feitos em casa nos quais ele investiu três de Glamour, seu amigo ficaria encantado se comece um deles e o encantamento duraria três dias. Se ele escolhesse dar um pequeno presente feito de pedaços de fio, penas e laços de fita, teria efeito tão logo o amigo aceitasse o presente.

Um mortal encantado é trazido completamente para dentro do mundo Kithain.. tal mortal pode ver e interagir com quimeras, e pode tomar dano de armas quimeras. Mortais encantados tomam dano de quimera da mesma maneira que changelings (**veja “Dano Quimérico,” página 241**).

A quantidade de tempo que uma pessoa permanece inconsciente depois de deixar o Sonho é determinada pela tabela de Névoa (veja página 195). Mortais inconscientes aparentam estar em estado de coma, e normalmente se lembram muito pouco do que aconteceu com eles.

Mortais encantados não podem usar cantrips; seu Glamour é emprestado e eles não tem nenhum próprio. Eles podem usar sua Banalidade para se defender de cantrips usados neles, mas cada vez que eles o fazem perdem um ponto de Glamour. Alguns Kinain (mortais com sangue fada) tem algum Glamour próprio, mas é difícil para eles o reganharem; a maioria precisa de um changeling para supri-los. Kinain são as exceções da regra sobre mortais encantados, e se tem notícia de alguns que aprenderam cantrip ensinados a eles por changelings.

Ficar em um domínio tem um efeito estranho em mortais encantados. O limite de tempo de seu encantamento é suspenso enquanto eles estiverem dentro de um domínio, assim eles podem permanecer encantados indefinidamente enquanto estiverem lá dentro. Adicionalmente, como changelings, eles não envelhecem enquanto estiverem dentro de um freehold. Enquanto isso pode não ser notado se o mortal permanecer apenas alguns dias ali, se o mortal permaneceu por vários anos isso ficaria muito evidente em seu retorno para o mundo mortal. Quando a Névoa cobrir a mente do mortal, pode parecer que vários anos passaram em apenas um dia ou algo assim.

Há outros meios pelos quais um changelings pode trazer mundanos para o mundo encantado ou afeta-los com armas quiméricas. Eles são conhecidos como o golpe encantado ou o golpe doloroso, e são discutidos no Capítulo Oito.

Convocando a Wyrđ

Em contraste a trazer pessoas mundanas para o Sonho, um changeling pode transferir seu fae mien e todas suas posses quiméricas para o mundo real convocando a Wyrđ. Essa ação permite que o changeling manifeste um pouco do mundo quimérico no mundo real.

Quando um changeling convoca a Wyrđ com sucesso, sua forma quimérica se torna real, também o fazem qualquer item quimérico e companheiros quiméricos que ele possa ter. (Companheiros quiméricos são considerados aqueles que estão registrados na ficha do personagem, não quimeras que o personagem ficou amigo.) Adicionalmente, todos os cantrips usados pelo personagem são considerados Wyrđ.

Para um personagem convocar a Wyrđ com sucesso, ele precisa gastar um ponto de Força de Vontade e um ponto de Glamour. O personagem precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade, dificuldade igual ao Glamour permanente do changeling. Apenas um sucesso é necessário para convocar a Wyrđ. O efeito dura por uma cena.

Falha no teste simplesmente significa que o personagem não consegue carregar sua imagem fada e suas posses para o mundo mortal.

Efeito do Wyrđ

- Todas as armas quiméricas na posse do personagem infligem danos reais.
- Todos os cantrips que o personagem use são considerados Wyrđ. Isso significa que todos os cantrips custam um de Glamour para serem usados.
- Quaisquer companheiros quiméricos comprados como Antecedente são reais e causam danos reais.
- Um personagem que convocou a Wyrđ toma dano real por todas as armas quiméricas, cantrips e criaturas.

Juramentos

• Juramento das Mãos Unidas

Sangue por sangue, osso por osso, vida por vida, até que apenas nós andemos na terra. Minha vida está em suas mãos, meu sangue em suas veias. Me conserve bem e eu lhe emprestarei minha força, quebre seu laço e nós dois pereceremos. Amizade eu juro a você, um juramento de mãos unidas e corações partilhados.

Esse juramento nunca é feito sem cuidado; essas palavras são apenas para aqueles que sentem uma ligação por um amigo tão forte quanto eles poderiam sentir por um amado. Para fazer esse juramento, as mãos dos participantes apertam uma lâmina enquanto as palavras são ditas. Conforme o sangue dos participantes se mistura, sua amizade é reafirmada e reforçada. Quem fizer esse juramento ganha um ponto de Força de Vontade, mas perde dois se ele alguma vez for quebrado.

- **Juramento de Lealdade**

Eu juro lealdade a você, senhor/senhora. Seu comando é meu desejo, e seu pedido uma ordem. Que meu serviço sempre agrade, e que minha vista escureça se ele alguma vez não o fizer. Como as mares para a lua, minha vontade para a sua, meu senhor.

Essas são as palavras do Juramento de Fidelidade formal, comumente usado em Sainings. Falar as palavras desse juramento requer o gasto de um ponto de Força de Vontade, e uma mesura formal que dure um quarto de hora. Uma vez que o juramento seja feito, as dificuldades de todos os testes de resistência contra qualquer tipo de dominação mental são reduzidos em dois. Quebrar esse juramento causa a perda de três pontos de Força de Vontade. Em casos de traição extrema desse juramento, o ofensor pode ficar cego por um ano e um dia.

- **Juramento do Escheat**

Eu o tomo como meu vassalo. Você é de minha casa, como as próprias paredes. Eu prometo que o conservarei, que o protegerei, e que manterei você. Eu prometo honrar seu serviço como ele merece, e recompensar lealdade. Como a lua para os mares abaixo, minha vontade para a sua. Eu prometo o Escheat a você.

Com essas palavras, um governante indica formalmente que ele aceita outra fada como um vassalo. O juramento normalmente é falado em conjunção com o Juramento de Lealdade, mas nem sempre. Quando essas palavras são ditas, quem as pronuncia perde um ponto de Glamour, e uma moeda quimérica, com seu rosto, aparece em sua mão. O juramento não tem efeito até que o nobre ofereça, e o vassalo aceite, esse presente. Falhar em viver pelos termos desse juramento indica uma queda no caminho da verdadeira honra fada, e assim causa a aquisição de um ponto de Banalidade. Qualquer um preso por (e mantendo) os termos desse juramento, mesmo que para apenas um vassalo, ganha um ponto de Força de Vontade por semana.

- **Juramento do Fardo Aceito**

Solte seu fardo, para que eu possa carregá-lo. A estrada é longa, e eu juro que o carregarei para você, até que todas as estradas acabem. Eu devo [a tarefa é dita aqui], ou que a estrada desapareça abaixo de mim.

Superficialmente similar a uma *geas*, esse juramento é uma promessa de fazer algum feito. A natureza do feito em si é irrelevante; pode ser qualquer coisa desde um beijo até conseguir o coração ainda pulsando de um inimigo. Esse juramento é sempre feito para outro, e é feito para afirmar que uma tarefa que ele queira será completada. Quando essas palavras são ditas, um ponto de Força de Vontade é ganho pela pessoa que faz o juramento e para quem ele foi feito. Se esse juramento não for cumprido, cada um perde dois pontos de Força de Vontade.

- **Juramento do Guardiã**

Como o sol guarda a Terra de dia, como as estrelas a noite, assim eu devo servir a ti. Em meu dever não devo abandonar [objeto do juramento] até [duração do juramento], ou que as estrelas fechem seus olhos e durmam.

Esse é um juramento perigoso, e aqueles que não o cumprirem são amaldiçoados a nunca poderem dormir na mesma cama até que um século tenha se passado. O Juramento do Guardiã faz com que quem fez o juramento proteja um objeto, lugar ou pessoa de todo e qualquer mal, ao ponto do sacrifício. Não há custo para se fazer o Juramento do Guardiã, exceto aquele por mantê-lo.

- **Juramento de Corações Verdadeiros**

Eu dou um presente de mim para ti. Tome-o livremente; livremente ele é oferecido, e para sempre vós me terás em ti. Eu juro amor a você e lhe dou minha palavra. Que aqueles que protegem o amor protejam esse juramento e aqueles que o mantêm, e que nós não tenhamos falhas em seus olhos.

O propósito desse juramento não precisa de explicação. Ele é dito em uníssimo pelos dois (ou mais) amantes que ele une, e ele custa um ponto de Glamour para cada um criar um pássaro visível apenas para os amantes. No instante que o juramento é quebrado, a ave para de cantar, pousada no ombro de quem quebrou o juramento e agora visível para todos como um sinal de traição. Em adição, tanto o traidor e o

traído ganham um ponto de Banalidade como resultado dessa ação covarde. Por outro lado, ser verdadeiro ao juramento garante um ponto de Glamour adicional para qualquer Ruptura que os amantes participem.

- **Juramento da Longa Estrada**

Eu juro que eu devo [natureza da cruzada] ou perder minha honra, que eu devo [natureza da cruzada] ou desistir de minha espada, que eu devo [natureza da cruzada] ou não Sonhar mais. Você e o céu são minhas testemunhas, que assim seja.

O Juramento da Longa Estrada é o juramento mais potente conhecido pelas fadas normais. É a aceitação voluntária de uma cruzada a ser feita. E seu juramento normalmente é santificado pelo sangue das testemunhas e de quem fez o juramento. É sempre dito em frente de uma, ou preferivelmente três testemunhas. Quem faz o juramento recebe um ponto extra de Força de Vontade e Glamour, mas há conseqüências pesadas para falhas. Uma falha simples de completar a cruzada causa a perda de três pontos de Força de Vontade e três pontos de Glamour. Abandonar a cruzada tira todos os pontos temporários de Glamour e Força de Vontade, tira um ponto permanente de Força de Vontade e adiciona dois de Banalidade de quem fez o juramento.

- **Juramento das Lâminas Cruzadas**

Onde dois estão, restará um. Eu juro inimizade a ti até o último por do sol. Que meu coração pare de bater e minha mão perca a força se eu alguma vez mostrar favor a ti, e os ossos da terra são minhas testemunhas.

Apenas trolls e sidhe geralmente fazem esse juramento; membros de outros kiths consideram antiprodutivo anunciar a inimizade a alguém. Ainda assim, há um certo estilo em jurar ódio eterno, e o juramento serve como um passo para as danças intrincadas da corte. Uma fada fazendo esse juramento automaticamente troca um ponto de Força de Vontade por um de Glamour, e também tem todas as dificuldades envolvendo seu inimigo reduzidas em um. Se, todavia, o juramento for quebrado, um ponto de Força de Vontade é perdido permanentemente, e um par de cicatrizes iguais, parecidas com aquelas que seriam deixadas pela ponta de uma rapiera, aparecem na face de quem quebrou o juramento.

Quatro Caminhos para a Epifania

Changelings precisam de Glamour para manterem sua conexão com o Sonho. Sem Glamour, eles iriam rapidamente se perder na Névoa, ou ainda pior, serem Destruídos e perder tudo que os faz fadas. Eles precisam procurar Glamour constantemente: achar mortais que possuam ou sejam capazes de cria-lo, e ou inspirar, ou roubar, ou brutalmente e permanentemente aranca-lo deles. Alguns poucos Kithain são até mesmo capazes de se integrarem com suas metades mortais para criar Glamour para si, sem precisar de outra pessoa. Os diferentes métodos de obter o Glamour necessário de si mesmo ou de mortais é chamado de *epifania*.

Uma epifania é uma onda quase esmagadora de sensações, êxtase e emoções que inundam o changeling conforme ele se conecta diretamente com o Sonho por um breve momento. Uma epifania particularmente intensa pode fazer com que um changeling mude de Corte ou mudar de personalidade, pelo menos temporariamente.

Tumulto é sempre um perigo para aqueles Kithain que se tornam gananciosos em sua inspiração. Se um changeling ganha muito Glamour muito rápido, loucura pode tomar posse conforme sua mente se retira da realidade mundana para a realidade quimérica. Isso é o porque grumps relembram repetitivamente e severamente relembram childlings de manter sua ganância por Glamour sobre controle. O mais interessante, childlings são capazes de lidar com mais Glamour do que tanto wilders e grumps podem, talvez por causa da sociedade, seja mortal ou changeling, tende deixar as crianças e suas imaginações livres.

O tipo de mortal que é capaz de gerar Glamour normalmente é um artista ou pessoas com visões criativas. Qualquer um desde um escritor até uma atriz passando por um chefe de cozinha e uma criança com um mundo imaginário pode criar Glamour. Todavia, nem *todos* os escritores, atrizes, chefes ou crianças podem gera-los. Exige uma rara conexão entre um mortal e seus sonhos para criar Glamour. A maioria das pessoas tem muita Banalidade para se conectar com o Sonho com sucesso.

Existem quatro meios para a epifania muito usados, mesmo que um seja expressamente proibido por ambas as Cortes: o caminho da inspiração, ou *Devaneio*; o caminho da criação, ou *Ruptura*; o caminho do roubo, ou *Saque*, que é proibido pelo Escheat; e o caminho da destruição, ou *Rapsódia*.

Devaneio

Devaneio é considerado o método mais nobre de se conseguir Glamour. Um changeling gasta tempo cultivando o Sonhador, inspirando o mortal para se conectar com o Sonho e criar um trabalho cheio de Glamour. Os Kithain olham para o Devaneio com bons olhos pois ele é mais benéfico para o mortal a longo prazo.

A Corte Seelie prefere Devaneio a Saque como meio de conseguir epifania pois ele mantém os poucos Sonhadores Verdadeiros do mundo fazendo obras de arte, ao invés de correr o risco de drenar sua criatividade permanentemente como Saque pode fazer. Os Unseelie tendem a considerar Devaneio muito lento para um retorno muito pequeno. Alguns nobres Unseelie e alguns raros plebeus Unseelie usam devaneio como seu método preferido de conseguir Glamour. Todavia, os artistas e arte que eles inspiram normalmente são ligados a mudança ou a uma forma de arte mais sombria do que os Seelie.

Changelings que seguem o caminho do Devaneio para conseguir seu Glamour são algumas vezes vistos como musas ou patronos para os mortais que eles nutrem. É necessário para um Kithain estudar e conhecer seus alvos por um período de tempo. Essa comunhão ajuda o changeling entender o que inspira um mortal, e como melhor ajuda-lo a desenvolver sua criatividade. Saber as melhores maneiras e palavras para levar um mortal a criar maravilhas ainda maiores é a chave para uma longa, e mutualmente benéfica, fonte de Glamour para os Kithain. Quanto mais tempo e criatividade a musa gastar no Sonhador, melhor a arte será e mais pontos de Glamour ela irá produzir.

Muitas musas usam amor como uma fonte de inspiração, apesar disso poder ser arriscado para ambos os lados. Amor pode se tornar obsessão; o artista pode se tornar obsessivo pela musa ao invés de pela arte. Por outro lado, se o humor do Kithain mudar, talvez para raiva ou inveja, um Devaneio antigo e normalmente benéfico pode se tornar um Saque amargo, ou uma punição violenta através de Rapsódia nos piores casos.

Uma musa experimenta Devaneio e ganha Glamour sendo exposta ao produto do trabalho do Sonhador — seja uma novela, poema, pintura, filme, uma refeição divina ou uma audiência receptiva. Algumas vezes a influência da musa é tão instrumental no trabalho, e o trabalho é tão potente, que Glamour é recebido toda vez que a criação encontra uma nova audiência.

A forma concreta de um Devaneio — uma novela, poema, pintura, gravação — eventualmente se torna diluída e incapaz de gerar mais Glamour através de contato repetido com mortais. Uma nova canção ou peça feita ante uma audiência pode liberar quantidade incríveis de Glamour, mas perde muito desse impacto inicial quando for lançada em CD ou como um filme. Talvez seja por isso que os trabalhos de muitos grandes artistas são mantidos em segredo — uma vez que eles se tornem largamente conhecidos, eles se tornam mundanos e não produzem mais Glamour.

Limiars de Inspiração

Da mesma forma que haviam diferentes musas a mitologia grega, cada uma sendo a patrona de uma arte em particular., assim cada changeling pode ter uma especialidade na qual ele inspira artistas a fazerem trabalhos incríveis e também Glamour. Essa especialidade, chamada de Limiar de Inspiração, normalmente reflete o gosto do próprio changeling, e os meios nos quais ele é inspirado na vida.

Cada jogador deve escolher um Limiar de Inspiração para seu personagem durante a criação de personagem. Um changeling não deve ter mais de um Limiar de Inspiração. Um personagem que começa sem um pode ganhar uma especialidade durante o jogo, e a especialidade de um personagem pode mudar durante o curso da crônica.

No começo da história, cada jogador deve estabelecer um objetivo que ele queira completar com seu Limiar de Inspiração para ganhar Glamour. Pode ser treinar um dançarino a conseguir um passo difícil, ajudar um cantor a alcançar uma nota ou encorajar um pintor a terminar uma peça não completa. Alternativamente, o jogador não deve ter que especificar um alvo a quem seu personagem deve inspirar, mas que seu personagem procura ser inspirador aonde quer que ele vá durante a história, e ganha Glamour como resultado.

Veja os Limiars de Inspiração para ver alguns exemplos de como changelings podem se especializar em motivar a arte.

Sistema: Para gerar Glamour, o personagem precisa antes conhecer e inspirar seu Sonhador, ou aqueles com quem ele venha a ter contato. Teste Percepção + Kenning (dificuldade 8); o número de

sucessos indicam o quanto tempo o personagem precisa ficar perto do Sonhador para entender o que o faz criar.

- 1 sucesso — Um ano
- 2 sucessos — Um mês
- 3 sucessos — Duas semanas
- 4 sucessos — Alguns dias
- 5 sucessos — Conexão instantânea

Uma vez que o personagem conheça e entenda seu Sonhador, o jogador pode fazer um teste para inspira-lo. O personagem precisa gastar tempo com o Sonhador, algumas vezes pouco como algumas horas ou tanto tempo como algumas semanas ou meses. Quanto mais tempo gasto inspirando, mais impressionante a criação.

Tabela de Limiar de Inspiração

• **Inspirar Criatividade:** O personagem ama inspirar criatividade em todos ao seu redor, especialmente aqueles que tem potencial para serem grandes artistas. Ele normalmente tenta inspirar não só um artista, mas um grupo de artistas a trabalharem juntos para criar uma peça de arte mútua. Muitas mentes diferentes trabalhando juntas em direção a um objetivo pode ser tentada algumas vezes, e a visão guia do personagem une os artistas.

• **Criar Esperança:** O personagem é um otimista do maior tipo e tenta manter as esperanças vivas. Isso pode envolver procurar por pessoas em situações aparentemente sem salvamento que estejam prontas a desistir. O changeling tenta conseguir uma solução para o problema, ou eleva seus espíritos.

• **Criar Amor:** O personagem acredita que o amor pode fazer tudo funcionar no final, e ganha força bancando o casamenteiro ou resolvendo problemas em relacionamentos. Ele tem a paciência para ouvir os lamentos dos magoados, e tenta manter casais unidos ou fazer indivíduos darem ao romance mais uma chance. Por enquanto que o alvo continuar tentando e acreditar nos conselhos do changeling, a inspiração funciona.

• **Criar Calma:** O personagem acredita que possuir um espírito calmo pode resolver quase todas as situações, e ele tenta manter pessoas calmas e ajuda-las a entenderem suas situações.

• **Cultivar Confiança:** O personagem acredita que o mundo pode ser um lugar melhor com um pouco de confiança e compreensão. Ele tenta encorajar a fé das pessoas umas nas outras para que todos possam trabalhar juntos e conseguir o que eles precisam, ou algumas vezes para se envolverem com a vida e com as outras pessoas.

• **Ajudar os Necessitados:** Algumas pessoas estão perdidas ou precisam de ajuda para ficarem novamente em pé. Pessoas que precisam da ajuda do personagem incluem crianças que fugiram de casa e precisam em alguém para confiar, viciados tentando largar de seu vício, e crianças abandonadas que precisam de auto-estima. Ajuda-los a se manterem é o que faz o personagem inteiro.

• **Cultivar Sonhos:** Essa variedade de inspiração envolve inspirar as pessoas a sonharem com as coisas que querem conseguir. Se eles acreditarem em seus sonhos e tentarem conseguir o que eles querem, seus sonhos podem se tornar realidade.

Teste Manipulação + Empatia (dificuldade 6). O número de sucessos iguala o número de Glamour conseguido no fim. Se o personagem gastar mais tempo com o alvo e é extraordinariamente paciente, o Narrador pode diminuir a dificuldade do teste (ou pode aumentá-la se o changeling apressar o Sonhador. A quantidade de Glamour ganho pode ser limitado pelo talento do Sonhador; alguns Sonhadores podem criar apenas pequenas obras de arte. Se o teste for uma falha crítica, o Sonhador rejeita a ajuda ou visão do changeling e sofre um bloqueio. A musa precisa

estudar o mortal novamente (isso é, recomeçar do nada) antes de poder inspirar o Sonhador para criar algo que possa gerar Glamour.

Mesmo se o personagem for bem sucedido em inspirar a criatividade, pode levar algum tempo para que o Sonhador sinta o desejo de criar novamente. O Narrador pode fazer o teste apropriado do Atributo + Habilidade (dificuldade 6) para determinar o período de tempo antes que a inspiração retorne (compare os sucessos com a tabela de duração, acima). A quantidade de tempo

necessária para se criar novamente também pode ser modificada a vontade do Narrador.

Glamour Espontâneo

Ocasionalmente, quando um trabalho de arte imbuído com Glamour é encenado (como uma performance de tirar o fôlego em uma peça, uma performance musical virtuosa ou uma leitura acalorada de poesia), Glamour espontâneo é criado por todos aqueles que assistem. O Narrador decide a quantidade de Glamour solta e o quanto testemunhas changelings podem absorver. Nenhum teste ou sistema é necessário.

Algumas performances podem fornecer mais Glamour para um Unseelie do que em um changeling Seelie, ou vice versa. A natureza da performance, se ela for sombria e melancólica ou se ela for brilhante e feliz, faz toda a diferença. Todavia, todos os Kithain devem ganhar algum benefício por comparecer a tal evento. Personagens com Limiares apropriados para o trabalho de arte ou performance podem ganhar Glamour adicional, a cargo do Narrador.

Devaneio e Ruptura em Locais Específicos

Se alguém usa Devaneio em um lugar específico, como o sótão ou estúdio de um Sonhador, ou se um Kithain consegue a Ruptura repetidamente no mesmo lugar, a área se torna imbuída com Glamour. Tal Glamour residual pode atrair outros Sonhadores conforme eles tentam encontrar qualquer inspiração que consigam.

Se uma área em particular se tornar um refúgio para artistas, nobres Seelie (e o nobre Unseelie ocasional) pode declarar o Saque nessas áreas uma ofensa punível, até mesmo colocando proteções especiais em tais lugares para manter os Sonhadores protegidos. Uma história pode até mesmo ser baseada em uma motley que protege ou tenta infiltrar tais lugares.

Lugares imbuídos com Glamour tendem a atrair a atenção de todo e qualquer changeling; o Glamour excedente não pode ser escondido do Kenning natural de um Kithain. Unseelie tendem a considerar tais lugares como presas fáceis, e o lugar de jogo para “Saqueie e Corra.”

Ruptura

Changelings possuem naturezas tanto mortais quanto fada. Permitindo que seu lado mortal seja inspirado — alcançar Ruptura — eles podem tocar o Sonho como se eles fossem Sonhadores mortais. Esse é um processo muito longo e difícil pois precisa de muito auto conhecimento e o entendimento de suas naturezas fada e mortal, mas ele também tem o potencial para enorme ganhos.

Ruptura permite ao changeling ganhar Glamour de sua própria imaginação. O momento de Ruptura é um de puro e total êxtase conforme o changeling se conecta diretamente ao Sonho. As duas metades de sua natureza estão unidas por um breve momento. Tanto os Seelie quanto os Unseelie reconhecem que Ruptura é difícil de conseguir. Qualquer Kithain que possa consegui-la é considerado como se tivesse alcançado o seu máximo.

Para conseguir a Ruptura, um changeling precisa fazer um avanço artístico ou criativo, o que não é uma tarefa menor. O changeling escolhe uma arte ou um meio no qual ele se excede (apesar disso não ser uma necessidade), e pensa em uma visão ou uma idéia que ele quer conseguir antes de começar o longo processo de procurar a Ruptura.

Sistema: Quando o Narrador decidir que o personagem trabalhou o suficiente sobre sua criação, e estiver no ponto de conseguir a Ruptura, o jogador precisa fazer um teste apropriado do Atributo + Habilidade (dificuldade igual ao Glamour menos Banalidade do changeling + 6). A dificuldade também pode ser ajustada se o Narrador acreditar que o personagem devotou mais do que o tempo, pensamento e paixão necessárias em sua criação. O número de sucessos conseguidos iguala a quantidade de Glamour que o personagem consegue. Se o personagem consegue cinco ou mais sucessos, o personagem consegue um ponto permanente de Glamour, em adição a qualquer Glamour temporário! Uma falha crítica indica uma total e completa falha que irá destruir a auto confiança do changeling, fazendo com que o personagem ganhe um ponto de Banalidade.

Saque

É o simples feito de arrancar o Glamour de um mortal, e ele pode ser tão satisfatório quanto qualquer epifania. Tal assalto macula a epifania com a angústia física da vítima, misturando dor com Glamour — uma refeição deliciosa para a maioria dos changelings Unseelie.

Tal forma de abuso físico é chamado de Saque. Infelizmente, mortais não tem uma fonte infinita de Glamour, e eles precisam repor sua

criatividade. Se seu Glamour for roubado deles, irá levar muito mais tempo que o normal para eles se recuperarem.

Seelie tendem a ver Saque como um mal desnecessário, e eles desaprovam qualquer um que o pratique. Os Unseelie consideram Saque uma necessidade, já que Saque traz mudança, mesmo que ela ocorra através de sofrimento e destruição. Childlings normalmente não tem a compreensão ou a paciência para usar Devaneio ou Ruptura como um meio para a epifania. Na verdade Childlings Unseelie tem um prazer perverso em Saquear outras crianças. Eles estão seguros que só irão levar uma bronca. Afinal, “Crianças são crianças,” os anciões dizem.

Se um mortal for Saqueado várias vezes repetidamente e freqüentemente, sua criatividade pode ser extinguida permanentemente. Ainda, muitos Unseelie ficam felizes em dizer, “Sempre haverá mais Sonhadores.”

Ironicamente, changelings utilizam sua própria Banalidade quando eles Saqueiam, o que incorre o risco de se ganhar mais Banalidade. O Saqueador inunda o Sonhador com Banalidade, literalmente forçando o Glamour a sair de seu corpo, e então o Saqueador o recolhe. Ocasionalmente, Banalidade é recolhida também, o que é outra razão para que os Seelie desaprovem o Saque.

Sistema: Uma vez que o Kithain tenha estabelecido algum relacionamento com o avo (normalmente uma amizade afastada), ele joga o número de dados igual a sua Banalidade (dificuldade 6). O número de sucessos ganhos é igual ao número de Glamour ganhos. Se o Saque for uma falha crítica, o personagem ganha um ponto de Banalidade permanente conforme o Saque sai pela culatra a atinge a psique do personagem.

Vítimas de Saque são incapazes de criar ou fazer qualquer coisa original ou inspirada pelo

menos por um dia por ponto de Glamour roubado. Eles normalmente sentam apáticos, se sentindo drenados e deprimidos. O bloqueio experimentado também pode ter efeitos invisíveis já que o artista pode ganhar um pouco de Banalidade. Alternativamente o artista pode ficar tão frustrado que a conexão com o Sonho está para sempre perdida.

Limiar de Saque

A maioria dos changelings que Saqueiam usam assaltos psíquicos simples para ganhar Glamour. Todavia, alguns Kithain tem gostos exóticos e perversos. Limiares de Saque são métodos especializados usados por alguns Unseelie para temperar seu Saque com angustia. Eles colocam um esforço extra em seus Saques para torna-los uma forma de arte.

O Limiar de Saque de um personagem normalmente é baseado em seu passado, e normalmente é o resultado de algum trauma emocional que ele sofreu. O Limiar escolhido normalmente é um meio de se vingar do mundo. Limiares possíveis são dados no quadro. Jogadores criativos e Narradores são encorajados a criarem adicionais

há dois modos de incorporar Limiares de Saque em uma história. O changeling tenta conseguir um objetivo através de seu Limiar escolhido, e os eventos apropriados são assumidos como ocorridos nos intervalos. Um changeling pode, por exemplo, gastar tempo durante uma história assustando qualquer criança que ele encontre, ganhando Glamour de seus pensamentos e sonhos assustados. Ninguém é o alvo. O segundo uso dos Limiares de Saque é mais intenso. Ele envolve representar uma cena emocional — o jogador representa os abusos que seu personagem faz a vítima.

Limiares de Saque

- **Exaurir Criatividade:** O personagem se delicia em explorar os outros, ou despreza os talentos desses que são mais criativos do que ele. Ele emprega outros para criar para ele, mas essa arte é completamente corrompida, enterrada ou fica sem uso. O Sonhador então apaga, imaginando porque gastou seu tempo em tal frivolidade.

- **Destruir Esperança:** O personagem é fatalista e Saqueia destruindo a esperança. Isso pode envolver observar alguém que está em uma situação desesperada e está pronto para desistir. O predador convence o mortal a não fazer nenhuma ação que iria melhorar sua vida.

- **Destruir Amor:** O personagem não tem mais ilusões de amor, e ganha força em impedir os outros de encontra-lo ou confiar nele. Ele tipicamente tem um repertório de técnicas para “quebrar as pessoas,” como seduzir o outro de alguém, conseguir evidência fotográfica de infidelidade (real ou fabricada), e enviar flores com uma nota que diz “Adeus...” O Saque é bem sucedido por enquanto que a tentativa de se apaixonar da presa falhar.

• **Criar Raiva:** O personagem em orgulho de si por manter sua compostura, e adora deixar os outros com raiva. Desgastando o autocontrole de um indivíduo, ele o leva a atos auto-destrutivos de violência.

• **Quebrar Confiança:** O personagem tem que quebrar a confiança que existe entre duas pessoas. O personagem teve sua confiança quebrada, e agora os outros tem que sofrer como ele. A presa do personagem finalmente não confia em ninguém, se tornando isolada do mundo.

• **Explorar Dependência:** O personagem tem orgulha de sua auto-suficiência, e ele se ostenta tornando os outros dependentes dele. Vítimas podem ser crianças abandonadas, adolescentes que ganham uma dieta firme de videogames baratos e comida de lanchonete, ou amantes que se preocupam em satisfazer seus desejos. O personagem destroi qualquer um que se torne dependente dele, e é satisfeito conforme eles são destruídos.

• **Destruir Ilusões:** O personagem está cansado, e a visão de inocência o enjoa. Esse tipo de Saque normalmente é feito por childlings, que são conhecidos por colocar os “bons garotos” em problemas e espalhar a “verdade” sobre o Papai Noel e o Coelhoinho da Páscoa.

Em ambos os casos, um teste normal de Saque é feito para determinar quanto de Glamour é ganho na história, seja através dela ou em algumas cenas em particular. Todavia, se a representação do Limiar de Saque for extremamente convincente, o Narrador pode permitir que o jogador esqueça qualquer teste e garantir o Glamour automaticamente.

Rapsódia

Esse é um meio de epifania Unseelie que é estritamente proibido pelos Kithain. Um changeling pode imbuir tanto Glamour em um mortal que ele queima como uma vela romana; toda sua criatividade acaba em uma peça gloriosa. Essa é a última criação que o artista ou Sonhador é capaz pois ele é drenado para sempre.

Todos os Kithain, Seelie ou Unseelie, proibem essa forma de epifania porque ela destroi a possibilidade de mais Glamour no futuro. Isso também destroi a vida do mortal o que pode torná-lo um inimigo dos changelings subconscientemente, se ele sobreviver. Muitos mortais que passaram por Rapsódia sucumbem a exaustão, suicídio ou outro problema relacionado ao estresse.

O trabalho de arte que resulta de uma Rapsódia contem quantidades copiosas de Glamour (o item é considerado uma forma especial de dross — veja abaixo). Quando o trabalho é destruído, o Glamour é solto. (E isso adiciona insulto ao artista — nem mesmo sua maior criação é permitida viver.)

Sistema: De um a cinco pontos são investidos na vítima. (Membros de um grupo podem cada um doar algum Glamour para a vítima, e dividir a Rapsódia.) O mortal faz um teste de Manipulação + Expressão (ou outro teste apropriado, dificuldade 7) para criar sua peça de

arte. Um número de dados é adicionado a sua parada igual ao número de pontos Glamour investido(s) pelo(s) changeling(s).

Para cada sucesso conseguido criando-se o trabalho, um changeling Seelie ganha um ponto de Glamour, enquanto um Unseelie ganha dois pontos quando o objeto é destruído. Se um grupo doou Glamour para a Rapsódia, cada contribuidor reganha o Glamour que ele investiu (se houver o suficiente), e qualquer ponto remanescente são distribuídos na base de um por um (pontos dados a Unseelie se tornam dois pontos automaticamente).

Todavia, para cada “um” conseguido em uma falha crítica durante a criação do trabalho, o artista ganha um ponto permanente de Banalidade, e ninguém ganha Glamour.

Dross

Enquanto epifanias são usadas para se conseguir Glamour de mortais, há outras maneiras de se conseguir Glamour em seus muitos disfarces. A essência pura do Sonho algumas vezes fica presa em forma física, normalmente por meios naturais ou mágicos. Esse tipo de Glamour é conhecido como *dross*. Dross é menos ameaçador que a energia incontrolável do Sonho. Na verdade, muitos Kithain acreditam que dross deve ser protegido mais ainda que o próprio Sonho, por ser frágil e único.

Dross pode se manifestar em muitas variações naturais — cogumelos nas florestas, sementes, pedras. Dross normalmente é contido nas posses e relíquias de grandes pessoas: o diário de John Lennon, a palheta ou pincel de Picasso, o chapéu de Abraham Lincoln, ou uma carta escrita por Lews Carroll.

O Glamour conseguido de dross é mais fugaz e temporário que o conseguido de uma

epifania. O poder do dross é medido em pontos, mas a natureza frágil desse Glamour requer que ele seja usado imediatamente uma vez que ele seja liberado. O Glamour liberado de dross não pode repor o do changeling. Um objeto normalmente contém de um a cinco pontos de Glamour, apesar de alguns objetos magníficos contêm 10 ou mais.

Para que o Glamour preso no dross seja liberado, parte do item (e em muitos casos todo ele) devem ser destruídos. Um changeling precisa rasgar, esmagar, devorar, queimar ou arruinar o item permanentemente, ou apenas parte de seu Glamour pode ser solto, no caso de apenas parte do objeto ser destruído. Uma vez que todo o dross seja liberado de um item, não pode haver chance dele ser reparado. Nunca.

Muitos Kithain usam dross como uma forma de moeda. O Talento Kenning permite que um changeling saiba exatamente quanto Glamour está contido em um objeto (um teste com dificuldade 5). Muitos Seelie e Unseelie acreditam que tais tesouros e momentos devem ser protegidos de Kithain gananciosos (apesar dos Unseelie terem uma visão muito mais liberal do que torna algo um tesouro).

Tipos de Dross

Dross pode tomar a forma de muitas coisas diferentes, em diferentes formas e tamanhos. A seguir está uma lista de exemplo de itens.

- **Pedras do Sonho:** *Pedras do sonho* são objetos naturais belos. Apesar desses itens serem nomeados pedras do sonho, a maioria dele não são pedras — eles podem ser qualquer coisa desde um pequeno tufo de musgo de uma floresta pouco visitada até um cristal com forma estranha. Pedras do sonho são diferentes de suas contrapartes ordinárias — o musgo pode ser de uma cor incomum, ou o cristal pode brilhar com uma luz quimérica interna. Pedras do sonho normalmente são encontradas ao redor de anéis de fadas e em grutas escondidas. Pedras do sonho normalmente contêm apenas pequenas quantidades de Glamour, de um a três pontos.

- **Momentos:** *Momentos* são itens associados com uma pessoa ou evento de significância inspiracional. Uma caneta que pertencia a H. P. Lovecraft, uma rocha lunar do primeiro pouso do homem na lua podem ser momentos. Momentos podem conter grandes quantidades de Glamour, alguns tanto quanto 10 pontos. Quanto mais raro o item e maior a pessoa ou evento conectado a ele, mais pontos o dross tem.

- **Tesouros:** *Tesouros* podem ter tão pouco quanto um ou tanto quanto 10 pontos de Glamour, dependendo do significado do item e o impacto que ele tem na criatividade. A cópia original de *Sonho de Uma Noite de Verão* de William Shakespeare pode conter mais que 20 pontos de Glamour, enquanto um pintura por um novo porém respeitado artista pode conter apenas dois. A maioria dos tesouros são guardados com inveja pelos Kithain. Alguns tesouros são feitos especificamente para serem destruídos, para liberar o Glamour contido dentro deles. Destruir um tesouro permanente e importante apenas pelo Glamour contido dentro dele concede um ponto temporário de Banalidade.

- **Quimera:** Glamour ganho por destruir um ser quimérico pode ser usado para recarregar o Glamour do próprio changeling. Todavia, é necessário consumir a carne da besta para ganhar qualquer benefício. Fazer isso repetidamente pode causar efeitos colaterais desde purgativos passando por venenosos até inspiradores de Tumulto.

Itens quiméricos também podem soltar Glamour quando destruídos. A quantidade de Glamour ganho por consumir uma besta ou quebrar um objeto quimérico é geralmente proporcional ao poder da criatura ou do item.

- **Fontes:** Certos lugares escondidos no mundo tem uma conexão direta com o Sonho. Esses lugares, chamados de *fontes*, são altamente procurados. Na verdade, alguns freeholds são construídos sobre ou próximos a esses lugares, onde Glamour aparece naturalmente como uma fonte. A quantidade de dross ganha por se ingerir a “água” com Glamour é determinada pelo Narrador, apesar e normalmente nunca ser mais do que 10 pontos por caneca, depois do qual a fonte precisa descansar antes de poder ser usada novamente. Efeitos colaterais estranhos podem aparecer por se beber de certas fontes. Qualquer coisa desde alucinações, pesadelos, premonição ou um ataque de riso pode acontecer, dependendo da vontade do Narrador e do local da fonte.

Usando Dross

Cada vez que um changeling usar dross de qualquer modo, ele joga um dado para ver o efeito imprevisível que o Glamour contido dentro do dross tem no changeling. Um “um” indica que o Glamour tem algum efeito negativo (qualquer coisa desde um pequeno lapso na Névoa ao redor passando por pesadelos até ganhar um ponto temporário de banalidade). Um “10” pode indicar que algum benefício permanente ou de longo termo

ocorre (como ganhar um ponto permanente de Glamour ou perder um ponto permanente de Banalidade). O narrador decide o que acontece e pode até não contar ao jogador os efeitos de usar dross até que eles aconteçam (nesse caso o Narrador deve jogar o dado para o jogador).

Quimera

Quimeras são criaturas e itens de imaginação pura, mas as mente inconscientes dos Kithain e outros seres pouco banais podem formar o Glamour em coisas mais “reais” do que meros sonhos. Quimeras existem apenas para os Kithain e para os encantados. Eles podem ser objetos (armas ou tesouros mágicos), criaturas (normalmente monstruosas) e lugares (castelos flutuantes ou arcos localizados em florestas). Quimeras podem ser conscientes ou não. Elas podem ser inanimadas e maleáveis a vontade do changeling, ou “vivas” e perigosas ao extremo.

Composição

A composição metafísica do Sonho, e das quimeras em particular, é um mistério que confunde até as fadas mais conhecedoras. Para aqueles que podem perceber quimeras, a maioria aparece tão sólida e “real” como objetos no Mundo do Outono, ou Terra. Changelings podem perceber as quimeras com todos os cinco sentidos. Por definição, quimeras são construções das energias do Glamour, manifestadas através da vontade de Sonhadores mortais e fadas. Mais densos que mero pensamento, substância quimérica interage fisicamente com aqueles em sintonia com sua presença.

Até mesmo a quimera mais etérea é feita de material mais coeso do que puro Glamour. Isso é uma vantagem em alguns casos e uma desvantagem em outros. Por quimeras serem feitas de uma substância mais pesada e sólida do que o Glamour, elas podem resistir a abusos moderados da Banalidade. Na verdade, sua natureza física resulta da aplicação limitada de Banalidade ao Sonho. Glamour verdadeiro é a última antítese da forma estática. Glamour toca Sonhadores, que por sua vez criam quimeras, mas a Banalidade influencia esses Sonhadores também. Assim eles criam quimeras baseados na perspectiva de seu Mundo do Outono, não importa quão destorcidas suas visões possam se tornar no Sonho.

Quimeras Inanimadas

Quimeras inanimadas são os tijolos do Sonho. Elas podem ser os sonhos de roupas, prata

ou pedras que aparecem no Sonho ou no mundo mundano (apesar delas ainda serem invisíveis para os não fadas). Quimeras inanimadas podem vir dos sonhos de changelings ou dos sonhos singulares ou coletivos da humanidade. Elas podem ser as criações de criaturas quiméricas (teias deixadas por aranhas nervosa), ou changelings podem cria-las aparentemente do nada com algumas Artes e tesouros. Artesãos Kithain podem moldar esses materiais como roupa ou armas.

Quimeras inanimadas podem ser matérias primas semi formadas ou pode ser peças de arte completas. Quase toda peça de trabalho criativo na Terra tem sua contraparte quimérica. Apenas aqueles trabalhos imbuídos com a verdadeira criatividade, todavia, mantém sua integridade no Sonho por muito tempo. (Assim uma catedral tem bem mais “realidade” como uma construção quimérica do que um restaurante O’Tolley’s.) Quimeras inanimadas que tenham pouca integridade sucumbem rapidamente a Banalidade, enquanto que aquelas que aparecem de fontes altamente criativas podem durar por séculos. Os sonhos do criador do trabalho normalmente são a força por traz de uma quimera. São os sonhos daqueles que apreciam a obra, todavia, que a mantém viva após a morte do artista. Assim mesmo um O’Tolley’s pode se reconstruir constantemente conforme novos fregueses passam por sua porta, mas sua existência é sempre pobre na melhor das hipóteses.

Quimeras inanimadas nem sempre são relacionadas a arte, mas pode nascer do inconsciente coletivo humano. Assim metal quimérico pode existir em um “veio-mãe” próximo a uma comunidade mineradora. Comida quimérica pode aparecer dos sonhos desesperados de uma criança faminta ou da colheita de um boggan fazendeiro. Changelings que queiram conseguir substâncias de sonho para a criação de itens quiméricos precisam “minera-las” do Sonho, de uma forma muito parecida com a qual os humanos conseguem matéria prima no mundo mundano.

Há quatro tipos de quimeras inanimadas: Acidental, Sonhadas, trabalhada e forjada.

Quimeras Acidentais

Quimeras acidentais constituem a maioria das quimeras no mundo mundano. Elas são sonhos extraviados, separados do corpo principal do Sonho. Elas aparecem de uma maneira imprevisível na Terra, mas são invisíveis para as pessoas mundanas.

Quimeras que crescem no mundo mortal parecem ter toda a “realidade” das quimeras encontradas no Sonho. Uma árvore acidental pode ter a solidez de uma árvore real para um changeling no mundo mundano. Uma vez removida do lugar onde apareceu (o lugar onde ela foi sonhada originalmente), todavia, a quimera sucumbe a Banalidade rapidamente, derretendo como algodão-doce molhado. Um changeling pode usar um galho de uma árvore Acidental como uma arma improvisada enquanto numa floresta Acidental, mas o galho não serviria muito bem de muleta depois do changeling sair da floresta. Quimeras Acidentais normalmente são frágeis e tem pouco valor como matéria prima para itens trabalhados ou forjados. Essas quimeras nasceram em uma Terra hostil, e a Banalidade as infesta até a raiz. Mesmo se um changeling levar uma quimera Acidental ao Sonho, ela provavelmente não duraria muito (apesar de um changeling poder nutrir uma quimera Acidental, transformando-a em uma quimera Sonhada com transfusões de Glamour repetidas).

Quimeras Sonhadas

Quimeras sonhadas são o tipo mais comum de quimeras do Sonho, mas são relativamente raras no mundo mundano. Poucos changelings sabem porque uma quimera recém nascida se torna uma quimera Acidental e outra tem uma existência mais rica e sólida e se transforma em uma quimera Sonhada. Algumas vezes a criação de um Sonhador pode se enraizar apenas no mundo mundano, e algumas vezes apenas no Sonho. Algumas podem existir em ambos os reinos, criando dois aspectos da mesma quimera que tem vidas separadas mas estranhamente conectadas. Quimeras tem uma existência bem mais independente e permanente que quimeras Acidentais, mas elas ainda são suscetíveis a dissolução pela Banalidade no mundo mundano.

Quimeras Sonhadas são menos “infectadas” pela Banalidade do que as Acidentais. Changelings podem usar quimeras Sonhadas como matérias primas para itens trabalhados ou forjados. Quimeras Sonhadas inanimadas tendem a manter sua coesão original por enquanto que ninguém mude drasticamente sua forma Sonhada. Assim um changeling pode usar um galho de uma árvore Sonhada como muleta, e pode até tirar algumas ramificações para o tornar mais útil. Todavia, se o changeling tentar transformar o galho em uma muleta ornada, ele não é mais o galho imaginado pelo Sonhador e se dissolve rapidamente a menos que seja trabalhado ou forjado.

Um changeling que queira trabalhar ou forjar uma quimera normalmente obtém seus materiais do Sonho ao invés de usar materiais Acidentais da Terra. Quanto mais raro o item, mais fundo no Sonho o changeling precisa ir para encontra-lo. Itens realmente raros podem se tornar o foco de cruzadas maiores. A recente abertura de trilhas para o Sonho Próximo com o retorno dos sidhe causou uma explosão de construção sem precedentes desde a Separação.

Quimeras Trabalhadas

Quimeras trabalhadas são aquelas que tiveram sua forma original alterada através de métodos de artesanato tradicionais. Um changeling pode trabalhar em materiais quiméricos como metais, couro, madeira, e substâncias mais fantásticas (escamas de dragão, prata verdadeira) do mesmo jeito que os artesãos humanos trabalham em materiais mundanos. Para fazer isso, o changeling precisa primeiramente conseguir os materiais quiméricos apropriados (preferivelmente quimeras Sonhadas), e o jogador precisa gastar um ponto de Glamour. Um teste de Destreza + Artesanato (dificuldade e número de sucessos necessários variam) é feito para trabalhar a quimera em sua forma desejada.

Voile

Voile, ou roupas de fada, é o exemplo mais comum de quimera Sonhada, e é uma parte integral do fae mien do changeling. Um changeling pode criar quimeras de vários tipos espontaneamente durante sua crisálida. Esses “itens” normalmente são imagens sonhadas e distorcidas de sua vida passada ou reflexões subconscientes de sua natureza fada. A primeira ação de um novo changeling normalmente é a criação de uma vestimenta fada, aparentemente do nada. Essas quimeras são pessoais e ligadas ao changeling, e são quimeras Sonhadas, não Acidentais. O primeiro voile normalmente é uma indicação acurada do kith e aparência do changeling. Assim um redcap pode aparecer com couros rasgados e uma boina branca (que se torna vermelha quando ele derrama sangue pela primeira vez); um sidhe pode aparecer com roupas da corte.

O jogador deve decidir como a sua primeira voile aparenta, mas a roupa não oferece nenhum poder especial a menos que o jogador a compre como um Antecedente Tesouro durante a criação do personagem. Voile normalmente é

permanente enquanto seu criador a possua. Uma armadura voile sonhada por um troll é parte permanente dele. Se o troll perder sua armadura, todavia, ele provavelmente precisaria procurar um nocker para lhe fazer outra.

Materiais quiméricos são difíceis de se trabalhar, todavia, e poucos changelings são capazes de fazê-lo. De todos os kiths, apenas os boggans e nockers tem alguma habilidade; as dificuldades de todos os outros kiths tentando trabalhar quimeras sonhadas são aumentadas de um a quatro. (Quimeras Acidentais são ainda mais difíceis de se trabalhar com.) Quimeras trabalhadas raramente são manipuladas além do nível de aparelhos mecânicos simples, e ainda são tão vulneráveis a Banalidade em suas novas formas como elas eram em suas anteriores.

Quimeras Forjadas

Quimeras forjadas são as mais raras das inanimadas pois apenas nockers podem criá-las. A Herança nocker (Forjar Quimera) os permite transformar quimeras em um nível fundamental, as forjando em formas mais resistentes de Sonho. Quimeras forjadas são resistentes as forças da Banalidade (dificuldades são reduzidas em dois em todos os testes envolvendo banalidade), e não são conectadas a changelings da maneira que o voile é. Nockers podem criar quimeras forjadas que são aparelhos mecânicos complexos que nem mesmo lembram seus materiais originais. Projetos maiores (como navios ou castelos quiméricos) normalmente são projetos de linha de montagem; nockers forjam os materiais e outras fadas os montam. **(Para mais sobre forjar quimeras, veja o kith nocker no Capítulo Três.)**

Trabalhando e Forjando Quimeras Conscientes

Diferente de suas contrapartes sem pensamentos, quimeras conscientes são criaturas com vontades, que podem não querer mudar suas formas originais. Um changeling que forje um metal consciente em uma espada sem seu consentimento pode descobrir que a lâmina se vira em sua mão, ou que se despedaça no pior momento possível. Voile não cooperativo pode rasgar em lugares embaraçosos quando o arrogante duque Eiluned se apresenta a rainha.

Para superar isso, um artesão precisa ou convencer (bajular, amedrontar) o material para

cooperar, ou força-lo a se comportar. (O jogador precisa gastar mais um ponto de Glamour, e testar a Força de Vontade do personagem com a dificuldade igual a Força de Vontade da Quimera. Se o teste falhar, o jogador pode tentar de novo, mas cada tentativa sucessiva subtrai um dado da sua Parada de Dados.) Claro, o artista ainda precisa ter a Habilidade necessária para alterar a quimera para sua forma terminada.

Efeitos Wyrd Quiméricos

Quimeras podem, em algumas circunstâncias, afetar o mundo mundano. Isso requer o uso de Força de Vontade e poderes quiméricos especiais chamados de *Redes*. Assim, apenas quimeras conscientes podem afetar o mundo material. Um changeling brandindo uma espada quimérica não consciente pode usar efeitos Wyrd, mas precisa fazê-lo da maneira usual. **(veja “Convocado a Wyrd,” página 198).** Um tapete voador quimérico pode carregar um changeling de um lugar para outro no mundo físico, mas os riscos de tal viagem são reais e grandes. Além da ameaça de sofrer Banalidade, há todos os perigos de bater em aviões, encontrar vampiros errantes e ser confrontado com a Tecnocracia.

Criando Quimeras

Quimeras derivam da substância de sonhos não formados, e seu nascimento é um evento muito especial e mágico. Quimeras podem se ligar a um changeling durante sua Crisálida ou seu Saining. Esse processo é algo sobre o que um changeling tem pouco controle; eles nascem de sonhos inconscientes. Tais quimeras podem ser voile inanimado ou guias quiméricos para ajudar o changeling em sua nova vida (se ele comprar o Antecedente Quimera).

Quimeras também aparecem por muitos outros meios. Kithain podem criar quimeras inconscientemente durante momentos muito estressantes, criativos ou emocionais. Changelings também podem dar vida a quimeras quando eles entram em Tumulto. Quimeras nascidas do Tumulto normalmente são imprevisíveis e perigosas, algumas vezes ficando com seu criador muito depois do estado de Tumulto ceder. Quimeras também podem aparecer das mentes de Sonhadores não fada. Algumas quimeras são realmente antigas e podem visitar a Terra do Sonho Profundo. Quimeras podem vir até de lugares de baixa Banalidade, como domínios dos Perdidos

(veja “**Domínios,**” página 216), ou de lugares de intensa atividade mística.

Sonhadores e Quimeras

Kithain não são as únicas criaturas que podem criar quimeras. Enquanto é mais provável que changelings individuais façam isso do que humanos, a vasta maioria das quimeras (e, na verdade, o próprio Sonho) é a criação inconsciente dos sonhos da humanidade. O inconsciente coletivo da raça humana e outros habitantes do Mundo das Trevas criou um mundo de sonhos fantástico do qual as fadas conseguem poder. Até mesmo os humanos maus cheios de Banalidade ocasionalmente dão vida a quimeras mal formadas. Apesar do Inverno que se aproxima, algumas criaturas ainda mantêm a habilidade de sonhar. Tais “Sonhadores” são indivíduos de baixa Banalidade (4 ou menos).

Esses Sonhadores mortais podem incluir artistas, crianças e os insanos. Algumas criaturas sobrenaturais também podem dar vida a quimeras. Exemplo de Sonhadores sobrenaturais podem incluir, mas não estão limitados a: lobisomens Fianna; vampiros Malkavianos, Ravnos e Toreador; e magos como os Dreamspeakers e os Marauders. Crianças adicionam uma estranha qualidade ao Sonho que é tanto confortante e perturbadora. A cultura na qual a criança vive influencia fortemente a quimera que ela cria. Essas criaturas podem aparecer de livros, desenhos, percepção infantil da MTV, o noticiário das 6:00 ou dos abusos dos pais.

Crianças normalmente dão a suas quimeras uma aparência bela. (Alguma quimeras de crianças são nauseantemente fofas.) Aparências podem ser enganadoras; crianças são propensas a pesadelos também. Esse pequeno coelho fofo pode puxar um facão de açougueiro em algum momento inoportuno. Algumas quimeras são muito protetoras de seus criadores e os defendem contra os predadores Kithain (outras quimeras ou changelings que tentem Saquear seus criadores por Glamour). Essas quimeras também podem interagir com seus criadores.

Quimeras Animadas

Quimeras animadas são simplesmente quimeras que ou tem vida ou tem aparência de vida. Elas podem ser conscientes ou inconscientes, mas quimeras inconscientes podem imitar criaturas inteligentes de uma forma impressionante. Como as quimeras inanimadas, criaturas quiméricas podem ser tanto Acidentais (vivendo completamente no mundo mundano) ou Sonhadas. Algumas quimeras

animadas, como os golens dos nockers, podem até mesmo serem forjadas.

Quimeras Inconscientes

Criaturas quiméricas inconscientes podem ter a aparência de vida e inteligência, mas são realmente pouco mais que impulsos animados seguindo uma série de ações predeterminada. Essas criaturas podem ter todos os aspectos de consciência. Elas podem mostrar instintos aguçados enquanto caçando, usar uma espada com uma facilidade incrível, ou até mesmo ter uma conversa inteligente. Tudo isso é uma ilusão, todavia. Uma quimera inconsciente meramente se comporta do modo que os Sonhadores que a criaram esperam que ela aja. Ela não tem nenhum pensamento ou vontade independente, apesar de que em alguns casos uma quimera não consciente pode se tornar consciente com o tempo.

Criaturas Conscientes

Apenas os Kithain ou Sonhadores mortais com baixa Banalidade (raramente acima de 2) criam quimeras conscientes. Quimeras inanimadas raramente obtêm a consciência, simplesmente porque o Sonhador não espera que isso aconteça. Humanos podem imbuir atributos humanos a animais ou a seus carros, mas poucos brincam com o pensamento que uma torradeira está viva. Isso nem sempre é o caso, todavia. Alguns Sonhadores antropomorfisam até mesmo os objetos mais mundanos. Uma criança pode sonhar que seu ursinho está vivo, e, graças a seus sonhos, ele vem a vida.

Similarmente, um louco pode imaginar que vozes sem corpo e sombrias o chamam de sua sombra, criando criaturas quiméricas perturbadoras de pesadelos. A quimera-sombra pode até mesmo ganhar consciência o suficiente para notar que a cura para o delírio de seu progenitor irá terminar com sua existência. Ela pode tentar fortalecer a loucura de seu criador e atacar aqueles que tentam uma cura. Em raros casos eles podem ganhar uma mobilidade independente de seu criador, e cometer crimes hediondos no Sonho.

Um changeling pode determinar se uma criatura quimérica é consciente ou não falando com ela e fazendo um teste de Percepção + Grimório (a dificuldade varia), ou pode notar visualmente fazendo um teste de Percepção + Kenning (a dificuldade iguala o Glamour da quimera; dois sucessos são necessários). Claro, nem todas as quimeras irão falar a linguagem do changeling. O Kithain precisará saber alemão para falar com uma

quimera alemã, ou Sabedoria de Plantas para se comunicar com uma macieira encantada no jardim da rainha. Quimeras conscientes podem perder a consciência com o tempo conforme os Sonhadores as esquecem, ou quando expostas a Banalidade.

Construindo Criaturas Quiméricas

Características

Criaturas quiméricas são criadas com essas regras para uso com o Antecedente Quimera. Todas as criaturas quiméricas conscientes tem sete tipos fundamentais de Características: Atributos Físicos, Sociais e Mentais, Habilidades, Glamour, Força de Vontade e Vitalidade. Criaturas quiméricas inconscientes tem Atributos Físicos, Glamour e Vitalidade. Criaturas do Sonho também podem possuir poderes quiméricos, chamados de *Redes*.

Custo dos Atributos

Todas as criaturas quiméricas são criadas com pontos de quimera, que podem ser alocados entre os Atributos da quimera em de quase qualquer modo. A maioria das quimeras do Sonho Próximo podem ter entre oito e 36 pontos (**veja o Antecedente Quimera, página 133**). Algumas, todavia, são mais poderosas. Quimeras podem ir acima do máximo humano de 5 em qualquer Atributo, apesar de não poder ter um Atributo maior que seu próprio Glamour.

Atributos Físicos: A maioria das quimeras tem corpos quase físicos por causa da sua construção rude de Glamour. (quimeras com o Rede **Forma de Sonho** são a exceção.) Quimeras com formas físicas tem três Atributos Físicos: Força, Destreza e Vigor. Se um atacante dispersar uma quimera, mas não destruí-la, os Atributos da quimera retornam a velocidade de um ponto para cada atributo por semana.

Custo: Cada ponto de quimera compra três pontos para distribuir entre os Atributos Físicos. Quimeras não começam com um ponto em cada Atributo como os personagens.

Atributos Mentais: Todas as quimeras conscientes tem três atributos mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio. Quimeras inconscientes não tem atributos mentais, apesar de algumas *aparentarem* inteligência. Tais quimeras tem padrões de comportamento limitados e não podem crescer em conhecimento ou tomar decisões independentes fora de sua “programação original.”

Custo: Cada ponto de quimera compra três pontos para distribuir entre os Atributos Mentais. Quimeras não começam com um ponto em cada Atributo como os personagens.

Atributos Sociais: Quimeras são criaturas do sonho e normalmente são socialmente ativas. Todas as quimeras conscientes tem os três Atributos Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência. (Aparência pode ser zero — monstruosamente feio.) Não é obrigatório quimeras inconscientes terem Atributos Sociais, mas muitas os possuem. Uma quimera inconsciente ainda pode ter uma Aparência alta. Ela pode até mesmo ser um orador convincente ou carismático, mesmo não sendo nada mais do que um autômato.

Custo: Cada ponto de quimera compra três pontos para distribuir entre os Atributos Sociais. Quimeras não começam com um ponto em cada Atributo como os personagens.

Habilidades

Quimeras podem ter qualquer Habilidade que possa ser possuída por changelings ou outras criaturas do Mundo das Trevas. Se alguém pode sonhar com algo fazendo alguma coisa, então uma quimera pode fazê-lo também. Um duelista quimérico pode ser tão bom com uma espada quanto o melhor guerreiro changeling. Uma quimera consciente pode ser um artista original. Habilidades quiméricas normalmente não excedem o máximo humano de 5, mas quimeras potentes do Sonho pode ultrapassar os humanos mais talentosos.

Custo: Um ponto de quimera compra três pontos em Habilidades.

Glamour

Todas as quimera tem algum Glamour, ou elas cessariam de existir. A maioria tem apenas alguns pontos, enquanto criaturas legendárias só Sonho Distante e Profundo podem ter poder de sonho quase ilimitado. Quimeras não podem reganhar Glamour enquanto estiverem no mundo mundano a menos que elas visitem um domínio, recebam de um changeling, ou tenham o Rede **Roubar Glamour**. Quimeras reganham um de Glamour por hora no Sonho.

Custo: Um ponto de quimera compra um ponto de Glamour.

Força de Vontade

Força de vontade imbuí o Glamour de uma quimera consciente, dando-lhe direção e propósito independente. Quimeras conscientes precisam de

Força de Vontade para poder usar certos . Quimeras inconscientes não tem Força de vontade. Quimeras reganham Força de Vontade na tacha de um ponto por dia.

Custo: Três pontos de quimera compram um ponto de Força de Vontade.

Vitalidade

Quimeras físicas tem uma substância muito real par aqueles do, e no, Sonho. Kithain podem destruir quimeras através de meios “físicos” quiméricos. Uma espada quimérica tira sangue, e um fogo quimérico queima quimeras e changelings do mesmo modo. Esse dano pode forçar os changelings a entrarem em suas aparências mortais, mas ele destroi quimeras.

As penalidade aplicadas por perder Níveis de Vitalidade é exatamente o mesmo dos changelings até que a quimera exceda sete Níveis de Vitalidade. Uma vez depois desse ponto o Narrador pode decidir os efeitos de Níveis de Vitalidade adicionais.

Custo: Um ponto de quimera compra dois de Vitalidade. O limite é cinco vezes o Vigor da quimera.

Ataque

Todas as quimeras físicas podem infligir Força +1 de dano quimérico, a menos que elas usem armas ou Redes.

Redes

Esses poderes estranhos são demonstrados por muitas quimeras. A variedade desses poderes é aparentemente sem fim; alguns exemplos se seguem. Uma quimera usa Glamour para dar poder a maioria dos Redes, mas precisa de Força de Vontade para afetar o mundo mundano. Nem todas as quimeras tem Redes.

Custo: Esse é o numero de pontos de quimera que precisam ser gastos para a quimera possuir o Rede.

Uso: Esse é o número de Glamour que precisa ser gasto para a quimera usar o Rede.

Exemplos de Redes

- **Dano Agravado** — Quimeras podem usar esse Rede em conjunto com o Rede **Wyr** (veja abaixo) para causar dano agravado e real.

Custo: 3

Uso: Nenhum

- **Armadura** — A quimera pode fazer uma armadura para proteger sua forma física. Tipos

de armaduras incluem pele grossa, placas de metal, escamas de dragão e exoesqueletos.

Custo: 1 (por ponto de armadura)

Uso: Nenhum

- **Confusão** — esse poder confunde o alvo, tornando difícil ele fazer qualquer ação. Teste Glamour com a dificuldade igual a Força de Vontade do alvo. O alvo perde um dado de todas as Paradas para cada sucesso que a quimera consiga em excesso a vítima. O efeito dura por enquanto que a quimera permaneça na vizinhança.

Custo: 3

Uso: 1

- **Forma de Sonho** — A quimera é composta por uma forma mais rarefeita e pura de Glamour do que a maioria das quimeras. Ela não tem uma forma física. (Ela ainda é visível todavia, a menos que ela tenha o Rede **Esconder**.) Kithain precisam usar Artes ou tesouros se eles quiserem afeta-la, pois a maioria dos métodos quiméricos normais não irão adiantar. Uma quimera com esse Rede não precisa possuir Atributos Físicos, mas ainda precisa ter Níveis de Vitalidade. (Se esse Rede for comprado, o limite de Vigor para a Vitalidade é ignorada.)

Esse Rede é permanente, a menos que a quimera seja exposta a altos níveis de Banalidade (se ela tocar uma Pessoa do Outono, por exemplo). Em tais casos, o Glamour atual da quimera é testado (a dificuldade é igual a Banalidade da fonte). Se o teste falhar, a quimera perde sua Forma de Sonho instantaneamente e ganha dois pontos de quimera para serem colocados entre Atributos físicos que se desenvolvem repentinamente. A quimera permanece nessa forma física por enquanto que permanecer em contato com a Banalidade que a mudou. Se o teste de Glamour for uma falha crítica, a mudança é permanente.

Custo: 5

Uso: Nenhum

- **Encantamento** — Esse Rede permite que uma quimera afete não fadas, e permite que eles a afetem. A quimera pode interagir com um humano, conversar amigavelmente com ele ou ataca-lo. Todo o dano ainda é quimérico, e o humano esquece o encontro rapidamente. (**Veja a Tabela de Névoa, página 195.**) A quimera precisa do Rede **Wyr** para afetar o mundo físico.

Custo: 3

Uso: Esse rede custa um de Glamour por turno para se usar, ou um por hora em um domínio ou no Sonho.

- **Armadilha** — A quimera pode tentar prender fisicamente seu alvo de algum modo. Os

meios pelos quais a quimera faz isso variam muito (a teia de uma aranha, uma rede). Um teste de ataque é feito, ou a Armadilha é colocada com antecedência na esperança que alguém esbarre nela. Armadilha tem Força 2 e dois pontos de armadura para cada três pontos de Glamour permanente possuídos pela quimera. Quimeras com menos do que três pontos permanentes de Glamour tem uma Armadilha com Força 1 e um ponto de armadura.

Custo: 2

Uso: 1 para capturar um objeto do tamanho de um homem.

• **Medo** — Quimeras com esse Rede podem fazer com que um objeto se congele de medo ou fuja com terror. O medo persiste de um a 10 turnos. A vítima pode fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6); cada sucesso reduz a duração do Rede em um turno. Esse medo pode ser gerado por um sem número de meios; algumas quimeras amedrontam seus alvos por sua mera presença.

Custo: 2

Uso: 1

• **Infectar** — Esse Rede causa a vítimas sintomas de uma doença em particular. O Narrador decide a que velocidade a doença progride, mas normalmente é extremamente rápido. Uma doença que levaria anos para se manifestar pode fazê-lo em horas. Uma vítima ode curar os efeitos desse Rede fazendo um teste resistido de Força de Vontade e ganhando mais sucessos que a quimera, apesar da vítima precisar estar ciente da presença da quimera para resistir. Primal ●●● (Bálsamo de Urze) pode curar o dano real causado por esse Rede, mas não irá curar a doença.

Custo: 5

Uso: 1 por nível de Vitalidade de dano infringido pela doença.

• **Vôo** — A quimera pode voar por seu próprio poder. Changelings procuram quimeras com esse Rede para criar tapetes voadores e coisas afins. A Quimera pode voar 7,5 metros por ponto de Destreza que tenha.

Custo: 3

Uso: 1 por hora

• **Gulp** — Quimera com esse poder podem abrir a mandíbula o suficiente para engolir suas vítimas. Se uma quimera ganhar mais do que cinco sucessos ou mais em um ataque, ela engole sua vítima inteira. Dano é automático para cada turno daí para frente, se a quimera escolher infringi-lo. Algumas quimeras podem manter suas vítimas dentro delas por tempo suficiente para amedrontá-las, e então vomitá-las. Vítimas

engolidas por quimeras inspiradas por redcaps raramente são tão sortudas.

Custo: 3

Uso: 2

• **Pacto de Glamour** — A quimera pode se proteger contra ser trabalhada, forjada ou presa contra sua vontade. A dificuldade de qualquer tentativa de fazê-lo por artesãos changelings são aumentadas em dois, e a quimera pode ser ainda mais difícil de controlar do que a quimera indócil normal. Changelings consideram a maioria dos itens com Pacto de Glamour como sendo “amaldiçoados,” e a quimera em um ainda pode usar qualquer Rede não baseado em Atributos Físicos. Quimeras com Pacto de Glamour que são presas em itens mantêm seus níveis de Glamour e Força de Vontade. Suas novas formas ditam suas novas características físicas. Algumas quimeras usam esse poder para forçar um artesão a fazê-las voltarem a suas formas verdadeiras (uma tarefa difícil). Algumas, todavia, mantêm suas formas impostas por anos, saboreando seu status como objetos amaldiçoados. Apenas os maiores e mais insanos artesãos trabalham com quimeras que possuam esse Rede.

Custo: 5

Uso: Um ponto de Glamour permanente

• **Cura** — A quimera pode curar seus ferimentos ou os de outros. A quimera precisa ter o Rede **Wyrd** para curar ferimentos não quiméricos.

Custo: 5

Uso: 1 ponto de Glamour cura um Nível de Vitalidade

• **Esconder** — Esse Rede permite que a quimera se torne invisível aos changelings e todos os seres encantados. Um teste de Percepção + Kenning (dificuldade 8) precisa ser feito por um changeling tentando encontrar a localização de uma quimera usando esse rede, e pelo menos dois sucessos precisam ser conseguidos. (Um sucesso indica a localização *geral* da quimera.) Esse efeito dura por uma cena (máximo de uma hora).

Algumas quimeras podem usar esse Rede para esconder changelings ou até mesmo seres não encantados. Esconder um changeling de outro changeling funciona do mesmo modo que descrito acima. Esconder um changeling dos não encantados, ou esconder um item ou pessoa não encantada requer o Rede **Wyrd**.

Custo: 5 (para esconder a si mesmo); 7 (para poder afetar outros)

Uso: 1 (e 1 por pessoa ou item afetado)

• **Possessão** — A quimera precisa tocar o alvo. Um teste resistido é feito entre o Glamour da

quimera e a Força de Vontade do alvo (dificuldades é o nível do oponente). Se a quimera conseguir mais sucessos, ela possui a vítima por um turno por sucesso em excesso do oponente. Se o alvo possuir uma Banalidade permanente maior que a quimera possui Glamour permanente, a quimera perde um ponto de Glamour por cada ponto de diferença. Esse Rede funciona apenas em Kithain a menos que a quimera possua o Rede **Encantamento**.

Custo: 7

Uso: 2 de Força de Vontade

• **Rápido** — Quimeras com esse Rede podem se mover a velocidades realmente incríveis.

Custo: 3

Uso: Uma quimera pode ter uma ação extra por ponto de Glamour gasto

• **Sentir Banalidade** — A quimera pode dizer quanta Banalidade tem uma pessoa, objeto ou lugar.

Custo: 2

Uso: 1 de Força de Vontade

• **Mudança** — Uma quimera com esse poder pode mudar sua aparência como deseje. Pode aparentar crescer ou diminuir. Ela pode se tornar uma criatura de beleza estonteante ou uma monstruosidade dos Reinos dos Pesadelos. Essa imagem é completamente ilusória, e a Quimera não ganha nenhuma outra habilidade por esse Rede. O poder afeta todos os cinco sentidos, mas não pode ser usado para causar dano com armas ilusórias.

Custo: 5

Uso: 1 por mudança

• **Roubar Glamour** — Esse Rede permite a quimera roubar Glamour de um changeling ou até de outra quimera. Um teste de Força de Vontade com a dificuldade igual ao Glamour do alvo precisa ser feita para a quimera usar esse Rede com sucesso. O número de sucessos conseguidos determina quantos pontos de Glamour temporário são roubados.

Custo: 3

Uso: 1 de Força de Vontade

• **Atravessar o Sonho** — Esse Rede permite a quimera viajar para o mundo mortal do Sonho, ou entrar no Sonho do mundo mortal.. quimeras podem viajar apenas por trilhas e portais estabelecidos, apesar de algumas viajarem por trilhas quiméricas conhecidas apenas pelos seus.

Custo: 5

Uso: 1

• **Veneno** — Veneno quimérico pode causar paralisia ou até mesmo “morte” aos changelings. A vítima sofre dano, e um teste de Vigor (dificuldade 8) precisa ser feito, ou a vítima

fica paralisada por um minuto por ponto de Glamour investido pela quimera.

Custo: 3

Uso: Quimeras normalmente soltam seu veneno por ataques físicos (mordida, ferrão, garra). Esse Rede causa um ponto de dano adicional para cada ponto de Glamour que a quimera queira investir (assumindo que a quimera queira fazer mal com seu veneno).

• **Armamento** — A quimera pode criar armas físicas (não de longo alcance) de sua substância quimérica. Essas podem incluir espadas, chofres ou caudas. Se a quimera perder sua forma quimérica, seu armamento desaparece com ele, mas a arma pode ficar para traz em alguns casos.

Custo: A quimera causa +1 de dano para cada dois pontos de quimera gastos.

Uso: Nenhum

• **Wyrd** — Uma quimera que invoque esse Rede se torna uma criatura sólida no mundo real e pode causar dano físico. Esse é um dos poderes quiméricos mais raros.

Custo: 5

Uso: 1 de Força de Vontade por cena

Matando Quimeras

Se uma quimera perder todos os seus Níveis de Vitalidade, sua Força de Vontade atual precisa ser testada (dificuldade 7) para ela manter sua integridade. Se o teste falhar, ela morre instantaneamente. Se o teste for bem sucedido, a quimera se torna incorpórea (como em **Forma de Sonho**), e seus ferimentos saram na taxa de um Nível de Vitalidade por semana, a menos que ela tenha o Rede **Cura**. Enquanto a quimera estiver reduzida a forma não corpórea, ela pode fugir de seus perseguidores estando intangível porem ainda visível. Uma quimera nessa forma ainda pode ser afetada por Artes, mas é imune aos efeitos de armas quiméricas. Se a quimera puder ser derrotada novamente (perder todos seus Níveis de Vitalidade), ela se torna corpórea e é sujeita aos efeitos da Banalidade (veja abaixo).

Se uma quimera for destruída (isto é, ela perder todos os Níveis de Vitalidade, e seu teste de Força de Vontade falhar) no mundo mundano, uma de duas coisas pode acontecer. Se a Banalidade de qualquer um presente, ou do local, for maior que o Glamour permanente da quimera, a quimera se dissolve em segundos. Nada pode ser pego dela. Se a Banalidade de todos os presentes, ou do local, for menor que o Glamour permanente da quimera, essa decomposição é mais lenta e os changelings podem “colher” o Glamour da quimera como dross.

Changelings também podem

Exemplo de Quimera

O personagem slugh de Mary, Tatania tem o Antecedente Quimera. Mar quer criar uma aranha guardiã para proteger o domínio de sua personagem de intrusos, e para fazer companhia a Tatania. Mary coloca três pontos de bônus em seu Antecedente Quimera durante a criação de personagem. Isso a intitula a 20 pontos de quimera com os quais criar a quimera de Tatania. Pelo menos um ponto de quimera deve ser colocado em cada uma das sete categorias — Físicos, Sociais, Mentais, Habilidades, Glamour, Força de Vontade e Vitalidade — para uma quimera consciente, a menos que a aranha tenha o Rede **Forma de Sonho**. (Mary também poderia criar uma quimera inconsciente, e não teria que comprar Atributos Mentais e Sociais, Habilidades e Força de Vontade.)

Mary decide colocar três pontos de quimera nas categorias Físicas e Mentais. Isso lhe dá nove pontos para distribuir dentro de cada grupo. Ela coloca apenas um ponto de quimera para os Atributos Sociais da aranha, lhe dando três pontos para essa categoria.

Mary distribui os nove Atributos Físicos da aranha (Força 3, Destreza 4 e Vigor 2) e os nove Atributos Mentais (Percepção 3, Inteligência 2 e Raciocínio 4). Ela distribui os três pontos Sociais (Carisma 2 e Manipulação 1). Como uma slugh, Tatania entende que beleza está no olho de quem vê, assim Mary dá a aranha zero de aparência.

Mary então decide colocar dois pontos nas Habilidades da aranha. Isso lhe dá seis pontos para distribuir por elas. Ela dá a aranha Prontidão 1, Briga 3 e Furtividade 2.

Mary gastou nove pontos de quimera e tem 11 sobrando. Desses ela coloca dois em Glamour (dando a aranha Glamour 2), três em Força de Vontade (dando a aranha Força de Vontade 1) e gasta três pontos em Vitalidade (dando um total de seis níveis). Isso deixa Mary com três pontos de quimera. Ele os usa para comprar os Redes **Armadilha** (teia) e **Armadura** (um ponto).

usar a quimera como partes físicas de coisas (usando uma pele de dragão como armadura, por exemplo).

Qualquer quimera que morra no Sonho não é dissolvida pela Banalidade, mas absorvida

pelo Sonho. (O dragão quimérico apodrece ou insetos quiméricos o comem, reciclando seu Glamour em outras formas.)

Quimera e Banalidade

Humanos e criaturas sobrenaturais com alta Banalidade podem destruir quimeras com sua mera proximidade. Já que a maioria dos mortais não pode ver quimeras, isso normalmente não é um problema. Se um changeling interage com uma quimera de modo que os humanos normais não podem explicar (o changeling saca uma lâmina quimérica ou fala com um amigo quimérico), a maioria dos humanos irão meramente considerar que ele está atuando ou é louco. Efeitos quiméricos se tornam um problema, todavia, se um humano ver a quimera fazer um feito “real,” como voar com um changeling em suas costas. A quimera normalmente irá permanecer invisível, mas o changeling voador não. Se o changeling ou a quimera não tomarem providências para esconder seu vôo (através de Ardil ou do Rede **Esconder**), o ceticismo humano pode arremessar o Kithain e a quimera (e qualquer um interagindo com eles) em uma parte aleatória do Sonho (opção do Narrador). Se isso acontecer, o changeling pode ter dificuldade em retornar para o mundo mundano.

Uma quimera consciente pode resistir a esse efeito testando sua Força de Vontade contra a Banalidade do humano (dois sucessos são necessários). Se o teste for bem sucedido, a quimera é imune ao ceticismo desse humano pelo resto da cena. Se um grupo presenciar o changeling voador, o teste da quimera é feito contra uma dificuldade igual ao de maior Banalidade na platéia. A Névoa normalmente irá cobrir qualquer memória do evento após o feito.

Ainda mais perigosos são os riscos que uma quimera enfrenta se chegar muito próxima ou, pior, tocar uma pessoa com alta Banalidade. A maioria das quimeras reconhecem essas pessoas e percorrem grandes distâncias para evita-las. Mesmo se um humano não puder ver uma quimera, a força de sua dúvida é suficiente para corroer a forma frágil da quimera. Quimeras conscientes tomam um dano por cada turno próximo a uma pessoa não encantada com dois níveis de Banalidade ou mais em excesso ao Glamour permanente da quimera. A proximidade na qual a quimera toma dano é determinada pelo Narrador, apesar de que quanto maior a Banalidade da pessoa, mais longe sua aura se estende (geralmente meio metro por ponto de Banalidade, apesar disso poder ser maior para algumas Pessoas do Outono). Uma quimera

reduzida a zero Níveis de Vitalidade dessa forma é destruída para sempre.

Ironicamente, se um changeling ou quimera encantar um humano com sucesso, e essa pessoa vê a quimera ou o resultado de suas ações, o ceticismo humano não tem efeito sobre a quimera. O humano acredita ou não questiona o que vê, pelo menos naquele momento. (Essa tática tem pouco efeito nos Dauntain que podem ver quimeras sozinhos.)

Essas regras de descrença normalmente não se aplicam a quimeras inconscientes ou inanimadas. Tais itens normalmente são muito “mundanos” para serem afetados pelo ceticismo humano, ou são protegidos como partes dos itens pessoais de um changeling. Assim um changeling pode bater em um ser não encantado com uma espada quimérica sem o medo de perde-la, mas a lâmina não causa dano a menos que o changeling encante a pessoa ou convoque a Wyrd.

Domínios

A maioria dos círculos, ilhas e morros das fadas desapareceram a muito tempo atrás; seus caminhos para arcádia fechados quando a descrença da humanidade se tornou muito forte para mante-los abertos. Ainda assim, alguns desses pontos, chamados de domínios, permanecem. Tais lugares tem uma conexão próxima com o Sonho. Changelings absorvem poder desses refúgios e encontram paz lá. Esses são lugares onde, pelo menos temporariamente, a Banalidade está afastada.

Domínios são tão valiosos para os changelings que eles são o centro do sistema feudal dos Kithain. Eles são fontes de poder e influência para nobres e plebeus. Domínios são o foco das vidas fada de muitos changelings. Muitos consideram um domínio como sua casa, apesar de poucos changelings realmente viverem neles. Changelings tem afeição e lealdade por seus refúgios, não importa o quão pequenos ou humildes esses lugares sejam.

Natureza do Sonho

Domínios são protuberâncias do Sonho no mundo mundano, mas o oposto também é verdadeiro. Domínios tem o Glamour do Sonho, mas Banalidade vaza para o Sonho através dos Domínios, trilhas e outros lugares como esses. Isso não é necessariamente uma coisa ruim; o mundo “mundano” dá ao Sonho forma e variedade. Em sua forma mais pura, Glamour é caótico. Domínios são,

por necessidade mais banais que o Sonho ao seu redor.

A maioria dos domínios conhecidos está em algum lugar entre o mundo do Outono e o Sonho Próximo. Alguns existem entre dois Reinos de Sonhos, como entre o Sonho Próximo e Distante. Esses normalmente são sombras dos domínios antigos que migraram (por vontade própria ou não) mais profundamente no Sonho. Changelings chamam um portal entre os reinos em qualquer domínio de *rath*.

Raths

“Rath” é o nome irlandês para um trabalho em terra circular feito por fadas; até mesmo humanos sabem que elas são passagens para as terras das fadas (apesar de poucos humanos realmente acreditarem nesses “contos de fadas”). Esse folclore é verdade, todavia, apesar de nem todos os raths serem circulares. Raths variam grandemente — de um portal de prata dos sidhe, até um buraco no sopé de uma árvore para um pooka, passando por um arco de serras de metal em um domínio nocker. Um rath pode ser qualquer tipo de portal que seja grande o suficiente para um changeling passar, apesar de nem todos serem grandes o suficiente para permitir a passagem de um humano. O tamanho do arco varia, mas normalmente é proporcional ao tamanho do domínio.

O domínio no lado do Sonho de um rath normalmente aparenta ser similar a seu aspecto mundano, ainda que hajam diferenças grandes. Talvez norte seja sul, ou os espelhos não refletem as imagens invertidas. Objetos banais desaparecem completamente, enquanto outros mal são visíveis mas se afastam como teias de aranha na brisa quando são tocados. O ar parece fresco, e as cores são mais fortes. Quimeras menores estão sempre presentes no aspecto do Sonho da maioria dos domínios. Atraídos para o domínio como peixes para um recife, a maioria não tem mente e raramente põe em perigo o Domínio ou seus habitantes. Quimeras mais audaciosas podem usar o rath para pular entre os reinos, apesar deles terem que possuir o Rede **Atravessar o Sonho** para fazê-lo. Choupanas (veja abaixo) são domínios que existem completamente em um reino dos Sonhos, e eles não tem raths que levem para outro reino.

Um domínio é mais “estático” que o Sonho que o conecta e o cerca. Assim um Domínio situado entre o Sonho Próximo e Distante tem dois aspectos. O aspecto do Sonho Distante é menos “mundano” do que o aspecto do Sonho Próximo,

mas ainda assim mais estável que o resto do Sonho distante. Se um changeling deixar a vizinhança imediata dessa ilha de estabilidade e entre no Sonho, ele pode se perder rapidamente e pode nunca mais encontrar seu caminho de volta para o mundo humano (um teste de Inteligência + Sabedoria do Sonho para encontrar seu caminho, a dificuldade aumenta com a distância do domínio), a menos que ele viaje através de uma trilha. Poucos changelings se arriscam a viajar mais do que algumas quadras de seus domínios no Sonho. Apenas changelings com Sabedoria do Sonho podem navegar com segurança no Sonho.

Abrir um Rath

Raths normalmente são mais fáceis de abrir do que trilhas (veja abaixo), apesar desse nem sempre ser o caso. Para abrir um rath, um personagem precisa possuir a Arte Viagem ●● (Portal de Passagem) e o Reino Fada ●● (Quimeras Diversas). O número de sucessos

necessários para se abrir um rath variam imensamente, dependendo das circunstâncias. Os sidhe são mais adeptos de viajar pelo Sonho do que qualquer outro kith, e a dificuldade para eles abrirem um rath é diminuída em dois. O changeling que é dono do domínio tem uma dificuldade de 5 e precisa de apenas um sucesso ele então pode entrar no aspecto do Sonho do domínio no outro lado, levando qualquer outro changeling (ou até mesmo humanos encantados) com ele. Qualquer changeling com a Arte e o Reino Apropriados pode tentar usar o rath de outro changeling, mas a tentativa é desafiadora (dificuldade 7, dois sucessos necessários). Alguns changelings usam suas Artes para tornar seus raths inabitáveis para visitantes indesejados.

Criação de um Domínio

Criar um domínio no mundo mundano não é uma coisa simples, apesar de não ser impossível. É necessário encontrar um lugar com

Tipos de Domínios

Glade — Glades são anéis de sylvan, normalmente encontrados fundo na floresta. Changelings gostam de Glades como os lugares de seus festivais. Diferente da maioria dos domínios, glades são fontes de Glamour naturais. Glades tem uma pedra sagrada ao invés de um balefire como seu coração.

Coração — Uma taverna, bar ou cafeteria de fadas, normalmente com uma entrada em um beco. Todos os changelings são bem vindos, por enquanto que tiverem algo para negociar.

Residência — Casas de campo, casas e mansões, coletivamente considerada como residências, podem ser domínios. Residências normalmente são as fortalezas dos nobres, que gastam muito do seu tempo em residência.

Clareira — Uma clareira é um pequeno círculo de fadas cercado uma cabine ou outra construção, e normalmente é encontrada nas florestas.

Ninho — Ninhos são domínios de montanhas altas, normalmente refúgio de foragidos

Gruta — Grutas normalmente são glades supercrescidas ou minas abandonadas. Sluagh e nockers normalmente se reúnem em domínios tão afastados, apesar de outros o usarem também.

Círculo de Fadas — Um círculo bem pequeno encontrado profundamente na floresta. Esses domínios naturais se tornam cada vez mais raros conforme as áreas selvagens do mundo morrem.

Ilha — Essas ilhas encantadas raramente estão em mapas ou foram pisadas por pés mortais. Ilhas são refúgios privados, e estão dentre os domínios mais queridos.

Torpe — Torpes são cidades de fadas. Elas são raras nesses dias. Uma das mais famosas é a cidade fantasma conhecida como Veio Mãe, localizado em algum lugar de Nevada, enquanto a Irlanda orgulha-se da vila de Glenlea.

Urbano — Apenas o Kithain mais forte se arrisca a viver nos sufocantes meios urbanos do Mundo das Trevas. A Banalidade é a maior aqui, e Glamour não maculado é raro. Esses domínios estão na beira do Inverno.

Mercado — Mercados de fadas são lugares, normalmente domínios, onde changelings vem para comprar, vender e trocar tesouros estranhos de milhares de reinos. Esses lugares normalmente dividem o local com mercados humanos, apesar de que alguns possam existir inteiramente no Sonho. Um humano pode comprar uma peça de fada “acidentalmente.” Tais transações podem ser ótimas ou desastrosas para o humano desavisado.

Domínio Perdido — A maioria dos sidhe deixaram a Terra indo para Arcádia durante o Despedaçar e ficaram afastados por 600 anos. Alguns ficaram para trás, todavia, se imergindo em seus

domínios. Esses domínios são ricos em Glamour, porem perigosos por suas características inspiradoras de Tumulto.

Choupana — Choupanas são domínios que estão completamente no Sonho, ainda que sem acesso a um rath. Eles não tem a natureza dual da maioria dos Domínios sua virtude maior é estabilidade. Os Kithain constróem choupanas para agüentarem os rigores do Sonho. Os moradores de choupanas são poucos, mas altamente independentes. Alguns changelings de todos os kiths criam choupanas (até mesmo pequenas vilas) no Sonho Próximo. Há alguma tensão entre antigos moradores de choupanas e changelings que entraram no Sonho após a Ressurgência.

Domínios Nunnehi — Domínios Nunnehi são inerentemente diferentes de qualquer outro tipo, e são mal entendidos por fadas européias. Separados do *Campo de Caça Maior* (seu aspecto do Sonho), domínios Nunnehi podem ainda ter acesso aos mundos “superiores” e “inferiores.” Eles dividem muitas características de caerns de lobisomens e nodes de magos; alguns Nunnehi se encontram em conflito com lobisomens e magos que cobiçam seus domínios por suas energias espirituais. Domínios Nunnehi variam muito em aparência, e se enquadram nas convenções culturais da tribo local.

uma certa quantidade de Glamour natural. Tais locais são raros, e normalmente descobertos apenas por sorte. Na verdade, Kithain passam anos procurando por tais lugares. Com o local determinado, o criador precisa acender uma tocha do balefire de outro domínio e leva-la até o novo refúgio. Ele precisa acender um novo fogo com essa tocha, investindo uma certa quantidade de Glamour.

Esse fogo se torna o balefire do novo Domínio. A quantidade de Glamour investida determina o nível do domínio (nunca acima de cinco). O jogador subtrai os pontos do Glamour de seu personagem permanentemente, a menos que ele tenha comprado o domínio com o Antecedente Propriedade durante. Em alguns casos vários changelings podem dividir um domínio, possuindo apenas um balefire. (As dificuldades para resistir a Banalidade são reduzidas em um para domínios divididos.) Cada um pode retirar o que ele investiu inicialmente nesse domínio. Assim um changeling que investiu três de Glamour consegue retirar do domínio mais do que um changeling que contribuiu com um ponto.

Criar domínios no Sonho Profundo é muito mais complexo e requer Artes especiais conhecidas por apenas alguns poucos.

Posse de um Domínio

Um changeling pode adquirir um domínio de quatro maneiras diferentes. Ele pode criar um domínio, ganha-lo como um presente ou herança, descobri-lo por acaso ou como o resultado de uma cruzada, ou ele pode rouba-lo de outro changeling. Se o personagem descobrir ou herdar um domínio ou glade já existente, ele precisa jurar protege-lo se ele quiser toma-lo. O personagem precisa também investir uma quantidade de Glamour temporário igual ao nível do domínio. Se algo destruir o

domínio do changeling, o proprietário ganha um número de Banalidade temporária igual ao nível do domínio. Se ele criou o domínio, ele também ganha qualquer Glamour que tenha investido.

A tradição changeling diz que uma vez que um changeling clamou um domínio, nenhum outro pode clama-lo até a morte do proprietário – a menos que ele escolha dá-lo. A força do Sonho mantém essa lei, tornando “saltos de propriedade” raros. Há exceções, todavia.

Um nobre com um tesouro pennon (um conde ou outro nobre de maior poder) pode usa-lo para tomar um domínio contra a vontade de um plebeu, apesar dele ter que invocar o fior para fazelo. Um nobre “neutro,” aceito mutuamente por ambos os lados, escolhe e administra o fior. Se o plebeu recusar o fior, o domínio se torna a propriedade legal e mística do nobre e responde apenas a seu comando. Os sidhe ressurgentes usaram esse poder antigo para tomar um sem número de domínios plebeus, mas essa prática diminuiu consideravelmente desde o Tratado de Concórdia. Nobres que usam esse muito livremente são obviamente impopulares entre os plebeus, e ocasionalmente encontram fins desagradáveis.

Se um changeling for Destruído pela Banalidade, o balefire de seu domínio ganha um tom azulado e o domínio “seca” a velocidade de um de Glamour por ano. Se a Destruição do changeling for temporária, o proprietário pode reacender o domínio gastando um ponto temporário de Glamour. Outro changeling pode clamar um domínio “abandonado” com o pensamento de que é melhor recuperar um domínio do que perde-lo para a Banalidade. A tradição Seelie diz que o proprietário original tem a posse verdadeira do domínio, e que um novo proprietário deve devolver o domínio sem nenhum protesto. O proprietário original normalmente agradece o “guardião” do

domínio com um pequeno presente por proteger o Domínio enquanto ele estava longe. A tradição Unseelie se apega mais a uma tradição de posse pelo mais forte; um changeling que foi Destruído é obviamente incapaz de manter o domínio. Um changeling retornando normalmente precisa convocar um fior para recuperar sua propriedade perdida.

Ganhando Glamour

O proprietário de um domínio pode usa-lo para recuperar seu Glamour, apesar dele poder garantir esse poder a outro como um favor. Para obter Glamour de um domínio, o personagem precisa dormir e sonhar sobre a luz do balefire, ou perto da pedra sagrada de um glade. Ao acordar, ele recupera um número de Glamour igual a quantidade que ele inicialmente investiu. Claro, o changeling nunca pode ganhar Glamour acima de seu Glamour permanente. Glades funcionam de uma maneira levemente diferente; a primeira pessoa a sonhar dentro da glade numa noite é aquele que ganha o Glamour. Changelings raramente dividem glades.

Reaver

É possível ganhar Glamour de um domínio, mesmo não sendo o proprietário ou não tendo permissão, através de Reaver. Isso arisca causar dano permanente ao domínio todavia. O proprietário também pode Reaver seu próprio domínio em uma tentativa de ganhar mais do que a quantidade diária de Glamour. Para fazê-lo, o personagem fica frente a frente com o balefire ou pedra sagrada e ordena que o Glamour venha. Então se testa a Banalidade do personagem (dificuldade 7). O número de sucessos determina a quantidade de Glamour ganho. Se esse número for maior que o nível do Domínio, o personagem ainda ganha essa quantidade de Glamour. O domínio perde um nível para cada dois sucessos acima de seu nível. A maioria dos governantes changelings (Seelie ou Unseelie) declararam Reaver um crime; destruir um domínio é um dos crimes mais hediondos que um Kithain pode cometer.

Glades

Enquanto domínios normalmente são criados (e assim fontes artificiais de Glamour), glades são fontes naturais. Elas são extremamente raras e, quando descobertas, se tornam segredos muito bem guardados. Uma glade tem uma pedra sagrada, que é similar ao balefire de um domínio. Pedras sagradas podem tomar muitas formas.

Algumas são altas pedras, enquanto outras são gemas sagradas ou pedras redondas de rio. Elas podem estar em lugares de grande honra, ou descansarem despercebidas próximas a uma raiz de árvore. Independente de sua forma, a pedra é a fonte do poder da glade. Remover ou destruir uma pedra sagrada retira as energias mágicas de uma glade. Nunnehi ainda controlam a maioria das glades, mas muitas fadas européias as cobiçam. Isso levou a muitas lutas através dos anos.

Trilhas

Se Glamour é o sangue do Sonho, então trilhas são as artérias por onde ele corre. As trilhas são a conexão mais próxima que as fadas tem com o Sonho e com Arcádia além dele. Elas também são poder. Os sidhe notaram isso durante a Ressurgência, e se apressaram em clamar a maioria das trilhas recém reabertas. Aqueles que controlam as trilhas tem controle considerável na sociedade Kithain. Changelings podem mover tropas e missivas secretas através delas em tempos de guerra. Elas são rotas de comércio ideais e conexões com o Sonho em tempos de paz. A maioria das trilhas se fecharam durante o Interregnum, mas se reabriram espetacularmente com o retorno dos sidhe.

Quando um changeling entra em uma trilha, ele desaparece do mundo mundano. Trilhas podem levar a um sem número de lugares. A maioria segue um caminho levando de uma localização, através do Sonho Próximo, para outra localização. Outras terminam em lugares específicos no Sonho. Tempo e lugar mudam constantemente no Sonho. Após 600 anos afastados do Sonho, a maioria dos plebes não são adeptos de atravessá-lo. Poucos changelings presos a Terra usavam trilhas, mas agora viajam por elas em número crescente. (Isso é especialmente verdade para os sidhe e para os eshu.)

Poucos changelings vivem diretamente no Sonho graças a sua hostilidade e natureza mutante. Aqueles que deixam a segurança do Caminho Prateado de uma trilha (veja abaixo) arriscam se perder para sempre em uma área mutante, com apenas quimeras monstruosas como companhia. Todavia, alguns changelings conseguem construir choupanas próximas a trilhas, no Sonho. Elas estão espalhadas no Sonho Próximo, dando abrigo aqueles que viajam por essas estradas.

Viajantes podem viajar em ambas as direções, e podem reverter a direção no meio do caminho quando quiserem. A aparência física de uma trilha varia grandemente, dependendo de sua

natureza e do Sonho que a cerca. Algumas tem aberturas no mundo mundano, enquanto outras existem apenas no Sonho. Trilhas podem interceptar uma a outra, apesar do viajante precisar abrir a nova trilha para mudar de caminho

O Caminho Prateado

O Caminho Prateado é exatamente isso, um caminho que leva de um ponto da trilha a outro. Sua forma física varia de trilha para trilha, dependendo do tipo de trilha em que ele corre, mas ele sempre tem um certo tom de prateado a ele. Se os viajantes de uma trilha não se desviarem do Caminho Prateado, eles irão aumentar imensamente suas chances de chegarem a seu destino sem serem feridos. O Caminho Prateado não serve apenas como um guia, mas como um protetor também. Monstros quiméricos precisam gastar Glamour para atacarem aqueles dentro do caminho. As dificuldades de todos os ataques quiméricos voltados para os viajantes do Caminho Prateado aumentam de um a três, dependendo da força do Caminho na área. Algumas quimeras tentam enganar changelings desavisados a se afastarem do Caminho, e muitas se tornaram muito boas nisso. (Quimeras podem usar uma trilha que seja protegida por um Caminho Prateado, mas apenas se elas viajarem sobre a proteção de um changeling.)

Ninguém conhece a verdadeira natureza do Caminho Prateado, apesar de que eles claramente foram a criação dos progenitores dos changelings, os Tuatha de Danaan. O Caminho Prateado protege a maioria das trilhas do Sonho Próximo, apesar de haverem longos trechos onde ele desbota ou desaparece completamente. O caminho caiu em desuso depois que os sidhe se foram durante o Despedaçar, e muitos mapas das trilhas e dos caminhos foram perdidos. O Grande Rei David e outros monarcas fizeram uma prioridade fortalecer os Caminhos Prateados, mas ninguém sabe como fazê-lo. Muitos changelings buscam esse segredo.

Abrir uma Trilha

Para abrir uma trilha, um personagem precisa possuir a Arte Viagem ●● (Portal de Passagem) e o Reino Fada ●●●● (Dweomer de Glamour). Eshu e sidhe são particularmente adeptos em viajar por trilhas, e ganham um dado extra em suas Paradas de Dados quando as abrindo. O número de sucessos necessários para se abrir uma trilha varia enormemente, dependendo das circunstâncias. Se todas as condições para se abrir uma trilha forem completas — estação apropriada,

charada respondida, sacrifícios feitos — apenas um sucesso é necessário. Se um changeling falhar em conseguir essas condições, ele pode precisar tanto quanto 10 sucessos.

A Passagem do Tempo

O tempo não anda em uma trilha como anda no mundo mundano. Uma grande quantidade de tempo pode passar para um changeling em uma trilha, enquanto quase nenhum passou no mundo mundano. A duração de uma jornada na trilha é normalmente, apesar de nem sempre, uma aproximação do tempo que levaria para percorrer a distância no mundo mortal. (Um changeling que voa por uma trilha do sol ou da lua em seu balão quimérico irá fazer uma viagem mais rápida do que alguém que escolha andar a mesma distância por uma trilha da terra.) No mundo mundano, todavia, ambos chegariam aproximadamente ao mesmo tempo. Um changeling pode entrar em uma trilha em Nova York e chegar em Paris com apenas alguns minutos ou mesmo segundos passando-se no mundo mundano. Enquanto isso pode ser muito útil se um changeling está com pressa, a dificuldade e os riscos de se viajar em uma trilha podem não valer a economia no tempo. Se um changeling não está com pressa, ele pode pegar um avião como qualquer um.

Tipos de Trilhas

Trilhas variam tanto quanto o próprio Sonho. A maioria no Sonho Próximo são reconhecidas como caminhos de algum tipo, mas são mais esotéricas nos Reinos do Sonho mais distantes. Trilhas da terra e da água são as mais comuns.

Terra: Trilhas da terra podem ser qualquer coisa desde uma auto-estrada larga até um pequeno caminho ao lado de um precipício. Elas podem passar por cidades de fadas idílicas, por desertos literalmente ferventes ou através de florestas de névoa e de árvores murmurantes. Um changeling pode andar, cavalgar ou dirigir por essas trilhas; modo de viagem é limitado apenas pelo terreno.

Água: Essas trilhas podem ser pequenas como um riacho na montanha ou tão vasta como milhares de oceanos. Graças a falta de marcos reconhecíveis, viajantes desse tipo de trilha precisam contar com cartas e outros tesouros de navegação para viajar por esses caminhos de água com segurança.

Sol: Trilhas do sol são trilhas no céu que são abertas durante o dia. Apenas aqueles changelings que podem voar (mesmo em um balão) podem viajar por essas estradas etéreas. Trilhas do sol podem parecer com veios de luz ou caminhos entre nuvens. Um changeling viajando por uma trilha do sol precisa encontrar uma trilha da lua para continuar sua viagem após o anoitecer.

Lua: Trilhas da lua são trilhas no céu que se abrem apenas a noite. Apenas aqueles changelings que podem voar podem viajar por essas trilhas fantasmas. Trilhas da lua podem parecer veios de luar ou caminhos entre nuvens noturnas.

Amaldiçoadas: Trilhas amaldiçoadas foram corrompidas por algum meio. Talvez uma quimera poderosa, bandidos changelings ou um monarca louco construíram residência nela, e matam qualquer um que viaje por ela. A Banalidade pode bloquear ou destruir tais trilhas, prendendo os viajantes em precipícios cinzas onde suas Artes são de pouco uso. Essas áreas do Sonho normalmente são o lar de quimeras ferozes e outras monstruosidades. Qualquer tipo de trilha pode se tornar amaldiçoada.

Quimérica: Trilhas quiméricas são muito etéreas para criaturas materiais como as fadas atravessarem, mas as quimeras tem poucos problemas em usar essas estradas ricas em Glamour. Algumas Artes antigas podem permitir a entrada de changelings nessas trilhas alienígenas. Tais caminhos são extraordinariamente perigosos, até mesmo para o Kithain mais poderoso. O Caminho Prateado não se estende a essas trilhas.

Pesadelo: Os Reinos do Pesadelo crescem no Sonho profundo como um câncer insaciável. Trilhas sombrias e deturpadas saem deles, tocando praticamente todo o Sonho. Quimeras malignas e criaturas ainda mais sombrias viajam por essas estradas assombradas. Alguns changelings Unseelie usam essas trilhas para trabalhos secretos, mas elas são perigosas até para eles. O Caminho Prateado existem em algumas dessas trilhas. A maioria acredita que os Tuatha de Danaan construíram o caminho ali durante suas guerras nos Reinos do Pesadelo. Nas décadas recentes, essas trilhas despejaram números crescentes de quimeras malignas no Sonho Próximo e no mundo mundano.

CAPÍTULO OITO: DRAMA

*Em uniformes bem feitos
Eles marcham entre lanças azuis,
Um bando pálido e barbado.
Eles dispersam os batalhões do inimigo,
Eles devastam cada terra que atacam,
Esplendidamente eles marcham para o combate,
Um grupo rápido, distinto e vingativo!*
— Kuno Meyer (traduzido do irlandês), *The Hosts of Faery*

Esse capítulo apresenta guias para lidar com os elementos dramático se uma crônica **Changeling** quando a história e o sistema convergem, e algumas vezes conflitam. As regras apresentadas aqui são tanto para jogadores quanto para Narradores. Esses sistemas adicionam sabor e continuidade para a crônica — eles são a ligação que os jogadores tem com a realidade que o Narrador está criando. Um Narrador que arbitrariamente mude as regras se arrisca a puxar o “tapete” da realidade de baixo dos jogadores.

Todavia, a história não pode ser ditada por meros sistemas de regras. Tente esses sistemas, mas se eles não funcionarem em sua crônica, os adapte ou crie os seus próprios. Como sempre, nosso conselho ao Narrador é errar ao lado da história.

Cenas de Ação

Durante cenas de combate e ação, o tempo é quebrado em turnos porque os efeitos das ações dos personagens podem ser críticos em determinar o que acontece em seguida.

Organizando um Turno de Ação

Turnos de ação são uma mistura de breves momentos de tensão quando um jogador age, e longas sessões de tédio enquanto ele espera por seu turno. Para manter as coisas em movimento, e para dar a todos uma chance de agir, todos os turnos de ação consistem de quatro estágios.

● Descrevendo a Cena

Antes dos personagens poderem agir, os jogadores precisam ter uma descrição detalhada do que há a sua volta. Boas descrições, atualizadas conforme os turnos passam, evitam confusões e dão aos personagens opções além das Paradas de Dados e pontos. Jogar surpresas nos personagens (“Eu não

mencionei que havia uma tapeçaria antiga na parede atrás dele?”) eu não dar informações suficientes sobre a cena é um convite para o caos. Os personagens devem sempre saber onde eles estão um em relação ao outro e em relação a qualquer outra coisa importante.

● Estágio de Iniciativa

Uma vez que os jogadores entendam onde seus personagens estão, eles podem querer fazer coisas. Todavia, todos não podem gritar ao mesmo tempo o que irão fazer — novamente, o caos. Uma maneira de decidir a ordem em que os jogadores agem é jogar *iniciativa*. Cada jogador faz um teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). A pessoa com menos sucessos age primeiro. Os jogadores com mais sucessos podem interrompe-los com as ações de seus personagens. Se os personagens não estiverem em situação de combate, qualquer meio conveniente pode ser usado para decidir quem age primeiro, talvez apenas rodando a mesa.

● Estágio de Decisão

Aqui é quando todos os personagens, incluindo aqueles representados pelo Narrador, fazem seus movimentos, com o jogador com a menor quantidade de sucessos agindo primeiro. Fazendo as coisas desse modo, os jogadores com maior número de iniciativa (os personagens que estão pensando mais rápido nesse turno) tem a vantagem de ver o que está acontecendo e reagindo mais rapidamente.

Conforme os jogadores descrevem suas ações, o Narrador decide como ele quer que suas ações sejam resolvidas — quais testes são necessários, dificuldades, número de sucessos, etc.

● Estágio de Resolução

Nesse ponto os jogadores começam a fazer testes, e as intenções conflitantes são resolvidas. Os jogadores fazem seus testes e vêem o que a Senhora Sorte trouxe para eles.

No final desse estágio, é necessário interpretar os testes na trama, ação e consequência. Tente permanecer longe da citação de números: “Você conseguiu três 8 — a serpente quimérica perdeu seus dois últimos Níveis de Vitalidade.” Esse é um jogo de Narração, apesar de tudo, e histórias são sobre ação e reação, ao sobre números: “Sua adaga entra por baixo das escamas esmeralda da serpente em sua carne fria. Uma gosma verde espirra em suas mãos conforme a criatura começa a estrebuchar, finalmente caindo morta a seus pés.”

Fazendo Ações

Há duas ações básicas que um personagem pode fazer sem precisar de testes:

Render: O personagem permite a pessoa com a próxima iniciativa a fazer sua ação, rendendo assim seu turno. Ele ainda pode fazer sua ação no fim do turno ou pode interromper um personagem com uma iniciativa menor a qualquer hora.

Mover: O personagem pode se mover andando, andar rápido ou correndo. Se ele andar, ele pode se mover sete metros. Se ele andar rápido, ele pode se mover 12 metros + Destreza. Se ele correr, ele pode se mover 20 metros + (3 x Destreza).

Movimento não precisa ser testado se for a única ação permitida a esse personagem nesse turno. Em algumas situações, todavia, pode ser perigoso andar rápido ou correr, e o personagem pode precisar fazer um teste de Destreza para manter seu equilíbrio. Também é melhor se esquivar se o personagem estiver correndo de um conflito ou encontro, assim dividir a parada de dados pode ser necessário.

A maioria das ações em um turno de ação requerem testes para serem bem sucedidas. Não esqueça da regra de sucesso automático, todavia.

Ataque: Um personagem pode decidir atirar sua arma ou bater em alguém. O jogador testa Destreza + a perícia de combate apropriada.

Escalar: Essa ação requer um teste de Destreza + Esportes.

Esquiva: Esquivar não apenas permite a um personagem evitar dano, mas evitar um ataque completamente.

Levantar-se: Leva um turno para se levantar do chão sem a necessidade de um teste. Se o personagem quiser se levantar e ainda ter outras

ações, o jogador pode pegar dados de sua ação anunciada e tentar conseguir pelo menos um sucesso em um teste de Destreza + Esportes (dificuldade pelo menos 4).

Liderança: Um personagem pode dar comandos a seus seguidores fazendo um teste apropriado de Carisma (ou Manipulação) + Liderança.

Recarregar uma Arma: Recarregar uma arma em um turno custa apenas uma ação por enquanto que o personagem tiver um cartucho pré-recarregado. Revolveres levam um turno completo para serem completamente recarregado, não importa quantas ações um personagem tenha.

Pesquisa: Um personagem pode tentar encontrar informações vitais em um livro. Pesquisa normalmente emprega a Habilidade Investigação. Apesar disso normalmente levar mais do que três segundos, você pode querer suspender a realidade um pouco por propósitos dramáticos.

Ligar um Carro: A ação não requer um teste a menos que o personagem estiver fazendo ligação direta.

Esgueirar-se por um Inimigo: Essa ação normalmente requer um teste de Destreza + Furtividade.

Desemperrar a Arma: Faça um teste de Raciocínio + Armas de Fogo (dificuldade 7) para desemperrar uma arma em apenas um turno.

Sistemas Dramáticos

Essa seção inclui uma variedade de sistemas sugeridos para resolver ações, ou, para resumir, um monte de maneiras de se fazer testes. Há mais exemplos de sistemas Físicos que de qualquer outro; essas ações são impossíveis de se resolverem puramente por representação. Situações em que confrontos Sociais ou Mentais vem a tona podem ser representados sem a ajuda dos dados.

Físicos

Esses sistemas descrevem situações dramáticas nas quais Atributos Físicos estão em jogo.

Escalada

Quando um personagem tenta escalar qualquer coisa (uma árvore, um morro ou um prédio), o personagem precisa testar sua Destreza + Esportes. A dificuldade depende do tipo e da inclinação da superfície e, com menos influência, o clima. Cada sucesso significa que o personagem escalou 1,5 metros. Uma vez que o personagem

acumule o número de sucessos suficientes para ir aonde ele quer, ele pode parar de jogar.

Por exemplo, Bartolomé o nocker está tentando escalar uma parede de 7,5 metros no laboratório de um rival; cinco sucessos são necessários para chegar no topo. Uma falha indica que Bartolomé é incapaz de fazer qualquer progresso nesse turno. Uma falha crítica indica que ele cai e não pode tentar escalar novamente sem gastar um ponto de Força de Vontade. Claro se ele cair muito...

Dificuldade	Subida
2	Fácil: árvore com muitos galhos
4	Simples: morro com muitos apoios
6	Rápida: uma árvore com galhos finos
8	Traíçoeira: poucos apoios
10	Difícil: superfície quase lisa

Feitos de Força

A força de um personagem normalmente é jogada sozinha, sem uma habilidade, quando força bruta é tudo o que importa. Se a força de um personagem se iguala ou excede a dificuldade da tarefa que ele está tentando, ele é bem sucedido automaticamente. Ele precisa apenas jogar se a dificuldade for maior do que sua Parada de Dados.

Quando o personagem faz o teste, todavia, ele é baseado em Força de Vontade, não em Força. Esse é um teste bem simples, então ele tem apenas uma chance de fazê-lo. A dificuldade é quase sempre 9, apesar dela poder variar de acordo com as condições de superfície, o objeto sendo levantado e a vontade do Narrador. Cada sucesso aumenta a força efetiva do personagem um passo acima na tabela abaixo (até um máximo de 5). Assim, se o personagem tem força 4, mas quer virar um carro, ele precisa de três sucessos no teste de Força de Vontade para fazê-lo.

Parada	Feitos	Levanta
1	Esmagar uma lata de cerveja	20 kg
2	Quebrar uma cadeira	50 kg
3	Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4	Quebrar um 2" x 4"	200 kg
5	Arrombar uma porta de incêndio	325 kg
6	Arremessar uma motocicleta	400 kg
7	Virar um carro	450 kg
8	Quebrar um cano de chumbo de três polegadas	500 kg
9	Atravessar uma parede de cimento com um soco	600 kg
10	Rasgar um tambor de aço	750 kg

11	Socar através de uma folha de 1 polegada de metal	1000 kg
12	Quebrar um poste de metal	1500 kg
13	Arremessar um carro	2000 kg
14	Arremessar uma van	2500 kg
15	Arremessar um caminhão	3000 kg

Saltar

Pular exige um teste de Força para um salto vertical ou horizontal, ou teste de Força + Esportes para um salto horizontal com uma corrida. A dificuldade para um salto quase sempre é 3 (condições de tempo proibitivas ou uma área de pouso pequena podem modificar isso). O Narrador calcula quantos sucessos o personagem precisa para fazer o salto. Não há sucessos parciais em um salto; ou o personagem é bem sucedido ou cai em apenas um teste. Um Narrador pode influenciar a dificuldade baseado na forma de um changeling. Um pooka que pode se tornar um coelho poderia fazer o teste com uma dificuldade de 2. Você pode usar a tabela abaixo, se necessário. O número de sucessos necessários depende do número de metros que precisam ser saltados e se o personagem está saltando horizontalmente ou verticalmente.

Tipo de Salto	Metros por Sucesso
Vertical (para cima)	0,5
Horizontal (para frente)	1

Perseguição

Use esse sistema simples se um personagem estiver tentando pegar outro. Um oponente começa com um número de sucessos; digamos dois para cada turno a frente, ou um para cada sucessos em um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6). O personagem perseguidor precisa igualar ou superar esses sucessos antes de poder pega-lo. Uma vez que ele o faça, ele pode tentar agarrar a pessoa fugitiva (**veja "Agarrar," página 233**). O perseguidor pode querer se aproximar até metade do caminho para ter um tiro melhor no fugitivo.

Reparos

Algumas vezes você não pode levar algo para um mecânico para ser concertado, você tem que concertar você mesmo. Quando um personagem quer concertar qualquer tipo de coisa mecânica, o personagem precisa testar Destreza + Reparos. A dificuldade é determinada pela complexidade da tarefa (veja a tabela abaixo). Antes do trabalho estar completo o personagem precisa de um certo número de sucessos, normalmente entre 2 e 20. Cada teste significa que

um certo tempo se passa — quanto tempo a história exigir. Uma falha crítica indica que o aparelho está de alguma forma danificado na tentativa.

Aparelhos quiméricos normalmente são duas vezes mais difíceis de reparar fora de um domínio ou outra fonte de Glamour. Aparelhos feitos por nockers são notoriamente difíceis para não nockers concertarem (+2 na dificuldade).

Trabalho	Dificuldade	Sucessos
Reparo simples	4	3
Soldagem	5	2
Defeito eletrônico	5	5
Colocar parte nova	6	10
Concerto de carro	6	5
Concerto de carro difícil	7	10
Revisão do sistema	8	20
Falha técnica	9	2

Sombra

Algumas vezes um personagem irá querer seguir alguém tão discretamente quanto possível sem ser notado. Um personagem pode seguir alguém a pé ou em um veículo; ele pode tentar até mesmo se algum outro, como um motorista de taxi, estiver dirigindo: “Siga aquele carro — com cuidado!”

O jogador em questão faz um teste de Percepção + Furtividade (ou possivelmente Manha). A dificuldade normal é 6, mas pode variar de 5 a 9. Dependendo da multidão ou da condição do tempo. Cada sucesso significa que o alvo foi seguido por um turno. O Narrador determina quantos sucessos são necessários para seguir o alvo até seu destino. A primeira falha significa que o personagem perdeu temporariamente o alvo, mas que pode tentar localiza-lo novamente no turno seguinte. Uma Segunda falha significa que ele o perdeu completamente e que a perseguição acabou (a menos que ele apareça com uma nova abordagem). Se houver uma falha crítica, o personagem não apenas perde o alvo, mas ele esbarra em algum novo problema para ele — um gangue de rua hostil, um vampiro, uma criança perdida.

Se o alvo olhar para ver se ele está sendo seguido (por hábito, talvez), teste Percepção + Investigação (ou Manha). A dificuldade é a Furtividade +5 do personagem perseguidor. Cada sucesso nesse teste indica um grau maior de suspeita; todavia, os sucessos do alvo são diminuídos em um por cada sucesso do perseguidor. Sucessos podem ser acumulados a cada turno; veja a tabela abaixo para saber o quão ciente o alvo está de que está sendo seguido. Uma

falha no teste do alvo significa que ele não vê nada e relaxa sua guarda, abaixando a suspeita a zero. Se ele tiver uma falha crítica, ele está convencido que não está sendo seguido e não olha mais para trás.

Sucessos Suspeita

1	Palpite
2	Suspeita
3	Quase certeza
4	Certeza
5	O sombra foi visto

Sistema de Parceria: Dois ou mais personagens podem seguir alguém se revezando. Todavia, eles precisam ter trabalhado ou treinados juntos nessa técnica previamente, ou a dificuldade de todos os testes para esse par é +1. Um personagem segue por um turno ou mais, então muda quando seu parceiro der o sinal. Se o par mudar, o alvo não pode continuar a acumular sucessos por muito tempo, tornando muito mais difícil notar os perseguidores.

Furtividade

Quando um personagem tenta se esconder nas sombras ou se esgueirar por um guarda, o personagem testa Destreza + Esportes. A dificuldade é a Percepção + Prontidão do guarda. Qualquer um procurando ativamente por intrusos pode ser considerado um guarda.

O personagem precisa conseguir um certo número de sucessos para o personagem furtivo ir até onde ele quer ir. Um teste de Percepção + Furtividade pode ser feito se o personagem quiser estimar quantos sucessos ele precisará para o teste de Furtividade propriamente dito; a dificuldade para isso normalmente é 7.

Uma falha de qualquer tipo em um teste de Furtividade significa detecção.

Dirigir Perigosamente

Esse sistema determina o resultado de praticamente qualquer tipo de perseguição ou manobra com um automóvel. Testes são feitos não para determinar o quão rápido um motorista pode ir, mas para determinar se ele fica na estrada. Cada veículo é categorizado por sua velocidade máxima de direção segura como também por sua manobrabilidade. Um veículo nem sempre é tão rápido e manobrável do que outro, então os detalhes da perseguição normalmente depende dos veículos (veja a tabela a seguir).

Um personagem pode fazer manobras especiais para pegar ou despistar outro veículo, como virar em uma curva fechada, fazendo uma curva de 180° ou virar para fechar uma rua.

Essencialmente, se um personagem fizer uma manobra especial, o outro personagem precisa imitar aquela manobra através de um teste similar.

O personagem testa Destreza (ou talvez Percepção) + Direção; sua Parada de Dados não pode exceder a manobrabilidade do veículo. A cada manobra é dada uma dificuldade básica de 2 a 7, e então o Narrador decide a velocidade segura máxima em que essa manobra pode ser feita. Se o veículo estiver indo acima dessa velocidade, a dificuldade é aumentada (por um para cada 15 km/h adicionais), ou o personagem falha automaticamente.

Cruzeiro: A velocidade padrão de cruzeiro para o veículo.

Máxima: A velocidade máxima do veículo.

Manobra: A manobrabilidade, a dificuldade para fazer uma manobra quando dirigindo um veículo a velocidade de cruzeiro.

Veículo	Cruzeiro	Máxima	Manobra
6 rodas	60	90	3
Ônibus	50	100	3
18 rodas	60	110	4
Sedan	70	120	5
Mini-van	70	120	6
Compacto	70	130	6
Esporte Compacto	70	140	7
Esporte Coupe	100	150	8
Esporte	100	170	9
Formula 1	140	240	10

Sociais

Interações sociais são melhor lidadas com representação; isso é metade da diversão de tais situações. Quando não há tempo de representar uma repartição da corte ou uma sessão de oito horas, ou quando um jogador não tem a manha de seu redcap ou as maneiras de seu sidhe, esses sistemas podem vir a serem úteis.

Etiqueta da Corte

Representar é essencial para explorar os nuances e estratégias da política da sociedade changeling e humana. O Narrador pode usar a Perícia Etiqueta para ajudar um jogador a aprender os modos da corte, para acelerar a cena, ou para julgar a profundidade da habilidade do personagem em avaliar seus iguais.

Se tempo for um problema, o Narrador pode pedir ao jogador para fazer um teste de Percepção + Etiqueta para apontar as sutilezas das ações dos outros. Os personagens podem também

serem capazes de fazerem insultos sutis sobre seus inimigos com um teste de Manipulação + Etiqueta.

Sucessos	Etiqueta
1	Mal polido: “Ah, isso é o que estão usando em Newark!”
2	Consegue distinguir as famílias antigas dos novos ricos
3	Nota as melhores fofocas a primeira vista
4	Mestre do insulto
5	Dr. Samuel Johnson

Credibilidade

Use esse sistema se um personagem tentar convencer alguém de que ele está falando a verdade, como persuadir um júri de que ele não está mentindo, ou convencer um oficial da polícia sobre sua identidade. O personagem faz um teste de Manipulação + Liderança, com a dificuldade igual a Inteligência + Lábria do alvo. Diminua a dificuldade de um a três se o personagem estiver falando a verdade (faz diferença). Cada sucesso indica um grau maior de sinceridade. O alvo está completamente convencido com cinco sucessos. Uma falha indica descrença, e uma falha crítica significa que o personagem é pego em uma mentira (ou o alvo pensa que o pegou mentindo).

Defrontação

Esse sistema é útil quando dois personagens estão envolvidos em um duelo de vontades e nenhum dos dois quer ser o primeiro a desistir. Nenhuma palavra é trocada — os personagens apenas olham um para o outro. Sidhe fazem essas coisas regularmente, apesar de trolls poderem resistir tanto quanto eles.

Ambos os oponentes testam Carisma + Intimidação; a dificuldade é a Força de Vontade do oponente. O primeiro que acumular o Raciocínio +5 do seu oponente em sucessos ganha; o outro afasta o olhar. Um personagem pode gastar um ponto de Força de Vontade por turno para não desviar o olhar até que o personagem fique sem Força de Vontade.

Falatório

Com esse sistema, um personagem confunde alguém. O personagem testa Manipulação + Lábria, apesar de Carisma ou aparência poderem ser usados com Expressão, Intimidação ou qualquer número de Conhecimentos, dependendo da aproximação do personagem. A dificuldade é a Força de Vontade do alvo. Os sucessos significam que o alvo ficou confuso.

O alvo do falatório pode fazer um teste resistido de Raciocínio + Manha. Ele também pode gastar pontos de Força de Vontade para resistir aos seus efeitos. Se o personagem tentando o falatório falhar em seu teste, ele vacilou, e o alvo pode tentar se explicar ou até usar falatório com ele. Essa réplica continua até que o alvo falhe ou tenha uma falha crítica. Uma falha crítica de quem usa falatório indica que seu alvo não ficou confuso, apenas furioso. Tentativas de falatório por personagem não irão funcionar mais nesse alvo em particular novamente.

Testes repetidos podem ser necessários para realmente confundir o alvo.

Interrogatório

Interrogatório é uma tática favorita dos sidhe, sluaigh e redcaps. Esse sistema reflete uma forma de questionamento, não tortura, apesar de que intimidação (a especialidade de um redcap) certamente é empregada. Você terá que desenvolver suas próprias regras sobre tortura se quiser inclui-la em sua crônica.

O jogador faz um teste de Manipulação + Intimidação; a dificuldade é a Força de Vontade da vítima. O número de sucessos indica a quantidade de informação obtida. Uma falha indica que o personagem não aprendeu nada de valor. Uma falha indica que o alvo não conta nada ao personagem, e nunca dirá nada a ele — ou pior, o alvo mente. Para esconder a verdade, o Narrador, não o jogador, faz os testes de interrogatório.

O personagem da vítima pode gastar pontos de Força de Vontade para resistir aos efeitos do interrogatório., mas os melhores (ou piores) interrogadores sabem que eles precisam apenas esperar que suas vítimas se desgastem.

Sucessos	Interrogatório
1	Apenas alguns fatos murmurados.
2	Alguns eventos relevantes.
3	Muita informação interessante.
4	O alvo fala pelos cotovelos.
5	Tudo de importante é revelado.

Oratória

Se um jogador quer que seu personagem faça um discurso, mas não quer fazê-lo ele mesmo, você pode usar esse sistema. Para simular o discurso, o jogador deve descrever o que seu personagem diz e talvez inventar uma frase memorável que ele usa — isso pode até fazer o jogador começar a representar a cena.

O jogador testa Carisma + Liderança. O humor da platéia, sua vontade de escutar o que o

orador diz e sua vontade de jogar vegetais podres determina a dificuldade (normalmente 7). Se o orador tem qualquer tipo de reputação, ela pode alterar a dificuldade de acordo. O número de sucessos indica quão impressionada a platéia está (veja a tabela a seguir). O jogador tem apenas uma tentativa. Uma falha indica que a platéia ignora o personagem. Uma falha crítica faz com que o personagem seja vaiado (ou até mesmo linchado).

Sucessos **Ração da Platéia**

1	Eles escutam, mas não estão excitados.
2	O personagem os convence um pouco.
3	A platéia está ganha.
4	A platéia está completamente escravizada.
5	A platéia está na palma da mão do personagem

Se o discurso for vital para a história, o jogado pode fazer vários testes. Se você quiser gastar algum tempo nisso, você pode fazer disso uma ação estendida, intercalando testes com representação. O personagem pode gastar quantos turnos ele quiser no discurso, mas a dificuldade aumenta em um para cada turno após o terceiro. Podem ser necessários mais do que cinco sucessos para ganhar a platéia.

Performance

Esse sistema é usado sempre que o personagem quiser fazer qualquer tipo de performance, seja comédia, música, atuação ou narração. Pode ser em um palco ou em um clube noturno, formal ou informal.

O personagem testa Atributo + Expressão (ou Lábria, Etiqueta ou alguma outra Característica relacionada a performance). A dificuldade é baseada em quão receptiva é a audiência, de acordo com o Narrador. Uma falha indica uma performance pequena e facilmente esquecida. Uma falha crítica indica uma performance miserável que não pode nem ser terminada — um dançarino tropeça ou o músico quebra seu instrumento.

O número de sucessos indica o quão comovida a audiência está.

Sucessos	Performance	Reação
1	Medíocre	Aplausos polidos
2	Média	Aprovação
3	Boa	Apreciação genuína
4	Superior	Aplausos vigorosos
5	Excepcional	Reação estática
6	Soberbo	Sensação imediata
7	Brilhante	Milagre, magnum opus

Sedução

Sedução é traiçoeira; o sedutor corteja seu alvo em estágios, desde falas bem feitas até intimidades. Nem todas as seduções são sexuais — elas podem variar de diversões intelectuais até mudança de fé. Não importa o objetivo, o sedutor usa pretensos falsos para ganhar alguma forma de intimidade com sua presa, que normalmente assumem que os sentimentos do sedutor são reais.

Uma sedução ocorre em estágios, e a menos que o personagem sedutor seja bem sucedido em cada estágio, ele não irá ser bem sucedido em longa escala. Esse sistema simula enganação; se as emoções e motivos do sedutor *forem* reais, ignore o sistema e represente. Mesmo se você usa esse sistema, represente-o — ele pode ser divertido, e pode fazer toda a diferença para o relacionamento futuro do personagem.

Alguns personagens, dependendo de seus Legados, reganham Força de Vontade em seduções bem sucedidas. Essa habilidade é uma mercadoria na Corte das Sombras, que a usam para levar outros para a corrupção. Qualquer que seja o objetivo, o sedutor irá ganhar algo de valor do alvo se tudo correr como planejado...

A seguir estão os estágios que alguém precisa atravessar para conduzir uma sedução bem sucedida. Um teste é necessário para cada um desses estágios.

Cantada Inicial: O personagem testa Aparência + Lábria (ou outra combinação, se aplicável — Manipulação + Lábria, Expressão, etc.). A dificuldade é o Raciocínio +3 do alvo, apesar de que boa interpretação pode ajustar isso para melhor ou para pior. Cada sucesso após o primeiro adiciona um dado extra para o teste no próximo estágio.

Troca de Charme: O personagem testa Raciocínio + Lábria (dificuldade igual a Inteligência +3 do alvo). De bônus e penalidades por representação. Cada sucesso adicional adiciona um dado extra ao teste no próximo estágio.

Conversa: O personagem testa Carisma + Empatia (dificuldade é Percepção +3). Novamente, adicione bônus de representação se eles forem merecidos.

Intimidades: Nesse ponto o casal entra em atividades melhor deixadas sem sistemas. Se o sedutor estiver tentando converter seu alvo — mudar suas crenças, mudar seu suporte de uma pessoa para outra, fazê-lo entrar em alguma atividade indesejável ou a revelar um segredo — seus sucessos mostram a qualidade do trabalho que ele fez, como determinado pelo Narrador.

Mental

Tarefas mentais normalmente se levam a cenas de “intervalo” entre o Narrador e um dos jogadores. Encoraje os jogadores a serem detalhistas quando descrevendo os esforços dos seus personagens, seja ele um eshu estudioso rondando os livros restritos da biblioteca de uma universidade, ou um barman boggan oferecendo sua interpretação para os sonhos de outro personagem.

Interpretação de Sonhos

A maioria dos Kithain acreditam que os sonhos revelam informações importantes. Infelizmente, ela normalmente está escondida em simbolismo misterioso e referências obscuras. Assim é muito difícil para um changeling decifrar seus sonhos.

O Narrador precisa primeiro criar a seqüência de sonho, talvez até representa-la com o personagem. Ela deve ser repleta de ocorrências bizarras e símbolos mitológicos que se relacionem as preocupações do personagem. O personagem pode tentar explicar seu sonho, com um teste de Percepção + Enigmas (dificuldade 7). Para cada sucesso, o Narrador pode corrigir um dos conceitos errôneos do jogador. Outros personagens podem tentar interpretar o mesmo sonho, mas a dificuldade será mais alta, dependendo de quão bem eles conhecem quem teve o sonho.

Pesquisa

Informação é uma comodidade importante. Em muitas histórias, pesquisa é o único caminho para um changeling descobrir pistas, conhecimento ou fofocas que eles podem precisar para prosseguir. Um detetive slugh pode precisar investigar coisas em uma biblioteca, bar, edição de jornal e arquivo de computador para conseguir a informação que ele precisa. Pesquisa geral é uma grande maneira de permitir que um personagem com alta Inteligência se sobressaia, enquanto uma pesquisa em becos ou discotecas permite que um personagem das ruas fazer o que ele faz de melhor.

Para pesquisa geral o personagem testa Inteligência + Pesquisa (ou outro Conhecimento apropriado, como Computadores ou Investigação, após um lugar para se pesquisar ser encontrado). Pesquisa social ou de rua acontecem em lugares apropriados — bares, cadeias, sinucas, eventos sociais. Um personagem consegue esse tipo de informação procurando as pessoas que podem conhecer as respostas que ele quer e fazendo as

perguntas certas. Enquanto tal tipo de pesquisa pode envolver interações Sociais (**veja “Sedução”**), o personagem usa seu raciocínio mais do que sua aparência. Com um pouco de sorte, sua Inteligência + Manha, Etiqueta, Investigação ou Lábria irá conseguir o que ele precisa saber.

A dificuldade da pesquisa depende da obscuridade da informação:

Dificuldade Acesso a Informação

2	Geralmente disponível
4	Bem documentada
6	Acessível
8	Difícil de encontrar
10	Incrivelmente bem escondida

O número de sucessos conseguidos determina o quanto o personagem descobre. Um sucesso pode significar que ele descobre os fatos mais óbvios, enquanto cinco sucessos podem significar que ele aprende toda (e talvez verdadeira) história. Dependendo da informação precisa que o personagem queira, 10 ou 20 sucessos podem ser necessários para encontrar todos os dados disponíveis.

O personagem pode querer continuar sua pesquisa após um sucesso parcial. Pesquisa contínua, todavia, leva mais tempo do que a pesquisa inicial. Pesquisa básica normalmente só toma uma hora — isso é o primeiro teste. Pesquisa mais profunda (e um segundo teste) toma um dia completo. Se o personagem quiser um terceiro teste, mais pesquisa toma uma semana; um quarto teste leva um mês, um quinto um ano. Depois disso use sua imaginação. É fácil ver como algumas pesquisas podem levar anos ou mesmo décadas para se completarem.

Procura

Esse sistema permite que um personagem procure por algo em um espaço confinado, como uma sala. O personagem faz um teste de Percepção + Investigação; a dificuldade depende em quão bem escondido o objeto está (normalmente entre 7 e 10). Cada sucesso indica que mais é encontrado. Algumas vezes um número de sucessos é necessário para encontrar algo que está bem escondido. Um número menor de sucessos podem dar uma pista do Narrador sobre onde procurar, assim encorajando a representação e um pouco de resolução de charadas. Um personagem deve passar por uma procura passa a passo tanto quanto possível, descrevendo onde ele procura ao Narrador. Se a procura do personagem estiver indo ao lugar errado, então o personagem não pode encontrar o objeto em questão. O Narrador pode permitir que o

personagem seja bem sucedido automaticamente se sua descrição for detalhada o suficiente.

Rastrear

Changelings podem normalmente rastrear pessoas e coisas seguindo seus rastros físicos. Um personagem testa Percepção + Sobrevivência (ou investigação na cidade — rastros raramente são deixados nas calçadas, mas as pessoas deixam outras impressões em sua volta). A dificuldade é baseada nas condições do tempo, terreno e a idade dos rastros, mas a média é 8. Cada sucesso após o primeiro diminui a dificuldade do segundo teste em um.

O personagem precisa ser bem sucedido em um certo número de turnos; o número exato depende do tamanho do rastro, como determinado pelo Narrador. Cada turno é considerado aproximadamente cinco minutos quando rastreando. Se o personagem perder um teste, o personagem pode tentar de novo; dessa vez, todavia, a dificuldade aumenta em um. Uma vez que ela aumente além de 10, o personagem perde o rastro. Se o rastro for perdido, o personagem precisa recomeçar do nada.

Combate

Há três tipos básico de combate: tiroteio, duelo e briga. Cada um usa os mesmos sistemas, ainda que eles tenham algumas pequenas diferenças.

- Um tiroteio é qualquer tipo de combate armado usando armas de projéteis, coisas como bestas e espingardas de cano serrado. Oponentes normalmente precisam estar dentro do raio de visão um do outro para entrarem em um tiroteio.

- Um duelo se refere a luta com armas de mão — qualquer coisa desde garrafas quebradas até espadas quiméricas. Oponentes precisam estar dentro de um ou dois metros uns dos outros para entrarem em um duelo.

- Uma briga descreve uma batalha de punhos lutada com as mãos limpas — combate desarmado. Oponentes precisam estar dentro do alcance de toque para entrarem em uma briga.

Estágio Um: Iniciativa

Esse estágio organiza o turno. Os jogadores declaram as ações dos seus personagens — pular para trás de uma parede, gritar um aviso usar um martelo, o que for. Cada jogador, em ordem, precisa descrever o que seu personagem

está fazendo e com o que, em tantos detalhes quanto o Narrador exigir.

Jogadores fazem testes de iniciativa usando Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). Todos fazem suas ações em ordem decrescente de sucessos — o personagem com menos sucessos vai primeiro. Para simplicidade, Narradores podem pedir por iniciativa apenas uma vez por luta e usá-la sempre durante a batalha. Aqueles que tiverem falhas críticas vão por último — algo desastroso acontece no começo da luta que os atrasa por toda a cena — apesar deles ainda poderem agir.

Os jogadores precisam declarar as ações de seus personagens antes de irem para o Estágio de Ataque. Um jogador dividindo sua Parada de Dados (para seu personagem esquivar e atacar) também precisa declarar quantos dados ele irá alocar para cada ação. A única ação que o personagem pode tomar fora do turno é esquiva, que ele pode fazer a qualquer hora enquanto tiver dados na sua Parada. Manter um dado ou dois é sempre uma boa idéia.

Opcionalmente, durante um duelo, o Narrador pode escolher dar a iniciativa para o personagem com maior alcance. O tamanho e a forma das armas de mão influencia muito sua utilidade. Alternativamente, uma pessoa com uma lança não irá ganhar a iniciativa de alguém com uma lança durante uma luta em um gabinete. Use o bom senso.

Estágio Dois: Ataque

O ataque é a cerne do turno de combate. É onde sucessos ou falhas são determinadas, tanto quanto qualquer impacto nos alvos.

O Teste: Há três tipos diferentes de testes de ataque; o tipo de combate indica qual deles usar.

- Para tiroteios, jogue Destreza + Armas de Fogo ou Destreza + Arqueirismo

- Para duelos, jogue Destreza + Armas Brancas

- Para briga, jogue Destreza + Briga

A arma ou ataque determina a dificuldade básica do teste de ataque o número de dados pode ser modificado pelo número de tiros ou do uso de uma mira.

Se o jogador não conseguir nenhum sucesso, o personagem fálhou em seu ataque, e nenhum dano é infligido. Se o personagem conseguir uma falha crítica, o ataque falha e algo de ruim acontece também.

Esquivando

Sempre que um personagem é atacado, ele tem a opção de se esquivar. Na verdade, um jogador pode anunciar a qualquer momento em que seu personagem esteja fazendo uma ação (ou parte dela, dividindo sua Parada de Dados) para esquivar, simplesmente declarando “Esquiva!” antes do oponente fazer o teste de ataque. Uma esquiva pode não ser permitida em alguns casos, como em um lugar fechado ou quando o personagem foi pego de surpresa. O teste é Destreza + Esquiva; cada sucesso subtrai um do teste do atacante.

- A dificuldade base de esquiva para uma briga ou duelo é 6, com +1 para cada atacante depois do primeiro.

- Em tiroteios, a dificuldade depende da disponibilidade de cobertura próxima. Cada sucesso remove um dos do oponente. Um personagem pode até mesmo subtrair sucessos de oponentes diferentes, apesar disso significar dividir os sucessos entre eles. Após tal tentativa, o personagem termina atrás de algum tipo de cobertura ou, em última instância, deitado no chão (se não houver cobertura ao redor).

Dificuldade Terreno

2	Dando um passo, o personagem está protegido completamente
4	Cobertura completa na distância de um salto (um metro)
6	Cobertura completa a distância de uma corrida (três metros)
7	Cobertura parcial a distância de uma corrida (três metros)
8	Sem cobertura (o personagem deita no chão)

Estágio Três: Resolução

Nesse estágio, os jogadores determinam o dano infligido por seus ataques e o Narrador descreve o que aconteceu no turno. É uma mistura de jogo e história; apesar dos dados nunca mentirem, o Narrador deve interpretar o que a sorte decretou.

Dano: Cada arma ou ataque permite o usuário jogar um certo número de dados de dano (dificuldade 6). Cada sucesso remove um Nível de Vitalidade do alvo. Adicionalmente, cada sucesso conseguido em um teste de ataque com um arma de fogo (após qualquer esquiva) adiciona um dado ao dano. Sucessos em brigas e duelos não adicionam ao dano.

Absorção: Um alvo pode fazer um teste para ver quanto dano ele “absorve” por causa de sua resistência natural. O alvo testa Vigor (dificuldade 6); cada sucesso reduz o dano em um.

Exceção: Testes de dano e absorção são dois que não podem ter falhas críticas em **Changeling**.

Complicações

Muitos fatores determinam se um ataque acerta ou não. Combatentes espertos procuram cobertura tão logo as balas ou flechas começam a voar. Outros descobrem que se reunirem contra um oponente em uma briga não dói. Os seguintes modificadores delineiam muitas das variáveis que afetam o combate (veja também a tabela na página 244).

Complicações Gerais

- **Mudando Ações:** Se um personagem muda sua ação declarada após o turno ter começado, a dificuldade para a nova ação aumenta em um. Geralmente, o Narrador deve permitir que seu personagem mude sua ação declarada apenas se os eventos tornaram-na impossível de ser completada. “É, eu sei que eu disse que meu personagem ia pular no acento da bicicleta, mas aquele redcap acabou de come-la!”

- **Imobilização:** Se um alvo for imobilizado (segurado por alguém), mas ainda luta, a dificuldade para o ataques contra o alvo são diminuídas em dois. Todavia, se o alvo estiver completamente imobilizado (amarrado), nenhum teste é preciso para se acertar e o ataque é bem, sucedido automaticamente.

Complicações em Tiroteios

- **Alcance:** Se aproximar do inimigo é uma boa idéia se um personagem não se importa em levar alguns tiros em retorno. O alcance dado na Tabela de Armas de Fogo ou de Armas de Longo Alcance é o alcance médio de uma arma. O personagem não recebe nenhum modificador por atirar nessa distância. O dobro dessa distância é o mais longe que a arma alcança. As dificuldades para tiros a essa distância são aumentados em um. Por outro lado, tiros feitos contra alvos dentro de um metro do atacante são considerados “pontos cegos;” a dificuldade para um tiro em ponto cego é 4.

- **Cobertura:** Personagens inteligentes usam coberturas para se protegerem de fogo inimigo. Cobertura aumenta a dificuldade de um ataque, dependendo do quanto do corpo do personagem ainda está exposto. Apear de cobertura proteger, ela também pode impedir tiros de resposta, e em alguns casos raros ele pode prevenir

completamente fogo de resposta. Sair da cobertura para atirar aumenta a dificuldade em um, enquanto observar um tiroteio pelas rachaduras de uma parede impedem um personagem de atirar completamente.

Cobertura	Dificuldade
Deitado	+1
Atrás de um poste	+2
Atrás de uma parede	+3
Apenas a cabeça exposta	+4

- **Movimento:** Atirar em um alvo móvel aumenta a dificuldade em um (ou até mais), como também atirar enquanto se movendo mais rápido do que uma caminhada (como atirar pela janela de um carro).

- **Mirando:** Um personagem pode adicionar sua Percepção para sua Parada de Dados de Destreza + Armas de Fogo se ele gastar tempo mirando. Todavia, leva um turno para cada dado adicionado, e durante esse tempo o personagem não pode fazer nada além de mirar — leva tempo e paciência. Adicionalmente, o alvo não pode estar se movendo a uma velocidade acima de uma caminhada. Espingardas e metralhadoras não podem ser miradas.

Se a arma tiver um telescópio, o personagem pode adicionar dois dados a sua Parada em adição aqueles da Percepção. O telescópio só pode ser usado uma vez por tiro — após os três dados adicionados no primeiro turno (dois pelo telescópio e um pela Percepção), o personagem continua mirando como explicado anteriormente.

- **Alvo:** Mirar por uma parte específica (mão da arma, o coração) aumenta a dificuldade do tiro em dois, mas se o personagem acertar um ponto sem armadura, a vítima não recebe o benefício da absorção da armadura.

- **Tiros Múltiplos:** Se um personagem der mais do que um tiro por turno, ele precisa dividir sua Parada de Dados em duas ou mais ações. Também, após o primeiro, a dificuldade aumenta em um; 10 é a dificuldade máxima. Um personagem pode atirar apenas a quantidade de tiros permitida pela cadência de tiro da arma.

Essa penalidade por tiros múltiplos é cumulativa. Assim um personagem adiciona dois a sua dificuldade no terceiro tiro e três no quarto. Não é inteligente dar muitos tiros; o recuo sempre pega o atirador. É possível se dar duas ou mais rajadas de três tiros em um único turno com essas regras.

- **Automático:** A opção automática é o ataque mais danoso que uma arma de fogo pode fazer, pois o atacante descarrega toda a munição da

arma em um intervalo muito curto de tempo. Todavia, a arma se transforma em um cavalo coiceador, difícil de controlar e ainda mais difícil de mirar.

Um personagem ganha 10 dados adicionais no teste de ataque, assim aumentando a chance de acertar e causar dano. Todavia, a dificuldade aumenta dois pelo recuo.

Tiro automático só pode ser feito quando a arma tem mais que metade de sua munição restante. Sempre que um personagem usa a opção automática, ele usa toda a munição da arma. Recarregar leva uma ação total e requer a concentração total do personagem (e sua Parada de Dados). Um personagem pode apenas atirar em automático uma vez por turno (e precisa recarregar para fazê-lo novamente).

- **Rajada de três tiros:** A opção semi-automática é o meio entre as opções de tiro único e automática, e tem algumas das forças e fraquezas de ambas. Uma rajada da ao atacante três dados adicionais ao teste de ataque. Todavia o recuo aumenta a dificuldade em um.

- **Jato:** Quando usando a opção automática, um atirador pode decidir soltar um jato por uma área ao invés de se focar em um inimigo. Um jato usa os 10 dados extras dados pela opção automática, mas o ataque tem uma dificuldade básica de 5, aumentada em um para cada metro coberto pelo jato, em adição a outros modificadores.

O jogador divide qualquer sucesso ganho no ataque igualmente entre todos os alvos cobertos pela área, todavia, se apenas um alvo estiver na área do jato, apenas metade dos sucessos o afetam. O jogado então divide qualquer sucesso extra como ele desejar. Se o teste de ataque conseguiu menos sucessos do que há alvos, o jogador pode apenas colocar um para cada alvo até que todos tenham sido usados. Esse ataque esvazia a munição.

A dificuldade da uma esquiva contra um jato é aumentada em dois.

Complicações de Brigas e Duelos

- **Encontrão:** Um personagem pode tentar correr para frente, usando seu peso contra um oponente para tentar feri-lo. É possível se ferir com esse ataque, pois corpos não foram feitos para serem usados como aríetes. Um personagem precisa de três sucessos para desequilibrar um oponente e toma um Nível de Vitalidade de dano para cada sucesso menor que três.

Se o ataque for bem sucedido, o oponente é desequilibrado, e as dificuldades pelo resto de

suas ações nesse turno são aumentadas em dois. Também, se o oponente não for bem sucedido em um teste de Destreza + Esportes (dificuldade igual aos sucessos +3), ele cai no chão. O dano básico desse ataque é igual a Força do atacante; cada sucesso conseguido no ataque adiciona um a essa base. Se o atacante não conseguir pelo menos três sucessos, essa manobra falha; ele cai no chão e é tratado como se não restasse mais dados em sua Parada de Dados.

- **Ataques pelos flancos e por trás:** A dificuldade de um ataque pelo flanco é diminuída em um, enquanto a de um ataque por trás é diminuída em dois.

- **Agarrar:** Um atacante pode tentar agarrar um inimigo, esperando imobilizá-lo e depois esmagá-lo. Se o atacante conseguir mais sucessos que a Força do oponente, o atacante prende o alvo. Ele pode começar a dar dano no turno seguinte. Qualquer personagem pego por esse ataque perde suas ações nesse turno se o atacante errar (falhando no teste de Destreza + Briga), ele cai e precisa gastar uma ação para ficar de pé.

Continuar a agarrar durante cada turno após o primeiro requer dos combatentes um teste resistido de Força + Briga. Quem conseguir mais sucessos pode imobilizar o outro. Se ambos conseguirem o mesmo número de sucessos, nenhum dos dois consegue se superar nesse turno.

- **Quebrar Juntas:** Um favorito dos Unseelie e de muitos redcaps, essa manobra meramente requer algum conhecimento de como braços e pernas *não* são supostos de estarem virados. Se a vítima tomar qualquer dano por essa manobra, seu membro está quebrado e sem uso até que ele se cure. Um personagem tem que ter Força 2 e Briga 4 para usar essa manobra. (Claro, essa manobra não tem nenhum efeito em sluagh!)

Teste: Destreza + Briga

Dificuldade: 8

Dano: Força +2

Ações: 1

- **Múltiplos Oponentes:** Se um personagem estiver lutando com múltiplos oponentes em combate, as dificuldades de ataque e esquiva desse personagem são aumentadas em um por cada oponente (até um máximo de 10).

- **Quebrar Pescoço:** Direções – Agarre a cabeça de seu oponente, e torça rápido e com força. Se essa manobra brutal for bem sucedida, a vítima pode adicionar sua Força a seu Vigor para absorção. Se qualquer Nível de Vitalidade não for absorvido, seu pescoço está quebrado. Para a maioria isso significa a morte, mas alguns ficam paralisados do pescoço para baixo (Incapacitados). Kithain infelizes que são vítimas disso irão precisar

de cuidados especializados e uma visita a um domínio para se recuperarem. Um personagem precisa ter no mínimo Briga 5 e Força 2 para usar essa manobra.

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 9
Dano: Força +3 **Ações:** 1

• **Aparar:** Da mesma maneira que uma esquiva, um personagem pode aparar por enquanto que houverem dados em sua parada e ele tenha uma arma apropriada. Qualquer arma maior que uma faca servirá. Cada sucesso em um teste de Destreza + Armas Brancas diminui um dos sucessos do ataque do oponente.

Uma falha crítica num aparar normalmente significa que a arma foi tirada de suas mãos.

Teste: Destreza + Armas Brancas **Dificuldade:** 6

Dano: Nenhum **Ações:** Especial

• **Resposta:** Um changeling pode executar um ataque rápido, a resposta, seguido de um aparar bem sucedido. Nenhuma outra ação pode seguir o aparar; se o personagem for forçado a esquivar outro oponente, por exemplo, a oportunidade para uma resposta está perdida. Se o personagem escolher responder no próximo turno, o jogador usa dois dados extras para a iniciativa.

Teste: Destreza + Armas Brancas **Dificuldade:** 6

Dano: Pela arma **Ações:** 1

• **Aparar com o Escudo:** As defesas inerentes a um escudo (veja abaixo) sempre adicionam a dificuldade de um ataque. Isso assume que o defensor esteja pegando os ataques do oponente com seu escudo. Se o personagem está desesperado e realmente precisa se esconder atrás do escudo, essa manobra é usada. Diferente de aparar (acima), aparar com o escudo é considerado uma ação que deve ser declarada no início do turno. Cada sucesso no teste de Destreza + Armas Brancas subtrai um do número de sucessos do ataque do oponente.

Uma falha crítica num aparar com o escudo normalmente significa que o escudo foi tirado de suas mãos ou destruído.

Teste: Destreza + Armas Brancas **Dificuldade:** 6

Dano: Nenhum **Ações:** 1

• **Rasteiras:** Rasteiras são tentativas de tirar as pernas de um oponente de baixo dele durante uma luta. O resultado final dessa manobra é que o inimigo cai — com a vantagem extra de que o personagem não precisa se aproximar do oponente. Rasteiras são feitas com cajados, lanças e armas de haste.

Teste: Destreza + Armas Brancas **Dificuldade:** Da arma +1

Dano: Especial **Ações:** 1

• **Cortar Tendão:** Guerreiros treinados, apesar de um pouco inescrupulosos, podem tentar cortar os tendões dos braços e calcanhares dos seus oponentes. Fazer isso requer Armas Brancas 4, Destreza 2 e uma arma de corte. Se dois ou mais Níveis de Vitalidade forem tomados pela vítima, os tendões estão cortados. Pulsos ficam sem uso, e um corte de tendão no calcanhar pode aleijar um oponente para a vida toda a menos que excelente ajuda médica ou mágica possa ser dada. Essa manobra é considerada como sendo totalmente anticavalerisca pela maioria dos nobres.

Teste: Destreza + Armas Brancas **Dificuldade:** 9

Dano: Pela arma **Ações:** 1

Estilo de Duas Armas

Guerreiros changelings experientes podem ser mestres em esgrima, ni-to kenjitsu ou luta de fadas de rua. Só porque um personagem pode segurar uma arma em cada mão não significa que ele pode usa-las bem. Personagens precisam de pelo menos cinco dados em suas paradas de Destreza + Armas Brancas para ganhar qualquer benefício de estilos de duas armas. Se um personagem tiver menos dados, o Narrador deve recompensar falhas críticas com feridas sérias feitas por ele mesmo.

Personagem com habilidade (e dados) suficientes para usarem duas armas tem várias opções. O jogador pode decidir que seu personagem ataque com ambas as armas ou usar uma arma para defender e outra para atacar. Se o personagem atacar com ambas as armas, a Parada de Dados precisa ser dividida, mas a parada ganha um dado de bônus para dividir entre os ataques. Se o personagem escolher defender com uma arma, ela age como um escudo, adicionando um a dificuldade do ataque do oponente.

Derrubar

Algumas armas foram feitas para derrubar personagens sem os causar mal. Elas normalmente são feitas de sacos cheios de pó de chumbo, apesar de qualquer objeto pequeno e pesado sirva: cutelo, candelabro, punho de espada, etc. derrubar alguém requer que o personagem bata na cabeça da vítima assim derrubar normalmente é feito de surpresa. Teste Destreza + Armas Brancas ou Destreza +

Manha (dificuldade 7). Se o personagem conseguir um número de sucessos igual ao vigor da vítima, a vítima precisa fazer um teste de Vigor (dificuldade 8) para permanecer acordada. De outro modo, ela cai inconsciente. Vítimas normalmente acordam com o Nível de Vitalidade Escoriado. Derrubar não irá levar a vítima além do Nível de Vitalidade Escoriado se ela já estiver ferida.

Armamentos

Changelings empregam centenas de tipos de armas para atacar seus inimigos ou para se defenderem. Eles tendem a ter orgulho de armas anacrônicas como a espada e o arco, mas podem usar uma espingarda se necessário.

Armas de Fogo

Um changeling precisaria ser um tolo para não perceber o poder das armas de fogo. Seu uso é extremamente distribuído entre plebeus, parte por familiaridade, mas também porque elas podem aumentar substancialmente o campo quando encontrando a Corte de Pendragon!

Armas Brancas

Changelings amam armamentos medievais, e a maioria ainda luta com maça e espada se dada a chance. Já que muitos changelings tem armas quiméricas, eles podem andar com elas em público com pouca ou nenhuma complicação, apesar da nobreza local normalmente não gostar de lutas públicas.

Armas de Longo Alcance

Armas de longo alcance são armas de projétil de baixa tecnologia, incluindo armas arremessadas e arcos. Muitos changelings são bem treinados com essas armas. Eles ainda são favoritos de torneios e competições. Membros das organizações Unseelie, como a Para do Macaco, preferem essas armas silenciosas a rifles para acabar com seus clientes de longe.

Armas Arremessadas: A dificuldade é determinada dividindo a distância em metros pela Força do Changeling. Assim, se um pooka quer jogar uma batata em um redcap que está a 16 metros, a dificuldade é $16/3$ (a força do pooka), ou seis (sempre arredonde para cima).

Se a arma for feita para ser arremessada, adicione um (ou mais) a Força do personagem para determinar a dificuldade. Se o objeto definitivamente não for feito para ser arremessado, como uma torta, subtraia um (ou mais) da Força do

personagem para determinar a dificuldade. Assim na mesma circunstância, a dificuldade do pooka seria 4 para acertar o redcap com um dardo, ou 8 para acertá-lo com uma torta de limão.

Todos os testes para acertar são feitos com Destreza + Esportes, e a distância máxima é a Força x10 do personagem em metros para a maioria dos objetos. Objetos não aerodinâmicos e objetos leves tem menos alcance. Você consegue arremessar uma bola de futebol muito mais longe do que uma caixa! Use o bom senso.

Arcos: Arcos exigem duas ações separadas para serem usados. O personagem prepara uma flecha na primeira ação, puxa e atira na segunda. Sucessos conseguidos no teste de Destreza + Arqueirismo adicionam ao dano, a cargo do Narrador.

Bestas: Bestas levam três turnos para atirar: um para armar a besta, um para preparar a flecha e o último para atirar. As cordas de grandes bestas precisam ser guinchadas para o lugar, e arma-las leva um turno extra. Sucessos conseguidos no teste de Destreza + Arqueirismo podem adicionar ao dano, a cargo do Narrador. Graças a similaridade da besta as armas de fogo para propósito de mira, o Narrador pode permitir a um jogador testar Destreza + Armas de Fogo (dificuldade 7), ao invés do teste normal de Arqueirismo.

Combate Montado

Sidhe, mais do que qualquer outro changeling, amam a aventura e o perigo de combate montado. A visão de um cavaleiro sidhe com armadura completa montado em um cavalo de guerra enfeitado com cores esplêndidas pode ser maravilhosa e inspiradora. Cavalos, todavia, vem com complicações — um cavalo real é caro e exige muitos cuidados, enquanto um quimérico pode desaparecer em um instante de Banalidade se um mortal ver seu cavaleiro “flutuando.”

Cavalos, reais e quiméricos, não são carros. Eles tem personalidades, e precisam ser treinados e praticados na arte da guerra e em obedecer seus mestres. Cavalos não irão pular sobre obstáculos ou se aproximar de barulhos altos, muito menos ir para a batalha, sem muito treino e reforço da parte de seus possuidores. Eles requerem horas de trabalho em uma base quase diária. Apesar disso, condes e duques tentam manter estábulos, reais e quiméricos.

Enquanto lutando nas costas de um cavalo, changelings são limitados a usar a menor de duas Paradas de Dados para todas as manobras: Destreza

+ Armas Brancas ou Destreza + Montaria. Também, muitas armas não podem ser usadas em um cavalo, e ter uma falha crítica em um teste de combate montado a um cavalo e potencialmente letal ao animal, e possivelmente a tanto o cavalo quanto o cavaleiro.

Então qual o benefício? Dano. Um cavalo em trote adiciona um de dano automático a arma de seu mestre; dois automáticos a meio galope; e três automáticos a galope total. Uma arma que de dano igual ou maior a seu máximo normal tem uma chance de ser solta, quebrada ou deixada na vítima. Se isso é uma possibilidade, faça o jogador testar Força (dificuldade 7). O Narrador deve decidir o que acontece se o cavaleiro falhar nesse teste, baseado na situação. (Guerreiros espertos normalmente amarram suas armas de mão, para que elas não caiam no chão.) Sabres e cimitarras foram feitos para se lutar montados; a dificuldade para não deixa-los cair é apenas 5.

Por exemplo, Sir Mabelrode Ailil luta contra um nocker plebeu com sua lança. Ele acerta e joga seu dano, 4 (Força) + 3 (lança). Ele consegue quatro sucessos, mas já que ele estava em galope ele adiciona mais três, para um total de sete sucessos! O plebeu é empalado — oh, dia feliz! Já que seu dano se iguala ao máximo que ele poderia dar com a lança, Sir Mabelrode faz um teste de Força com dificuldade 7. Ele consegue um 3, 5, 6 e 1. O Narrador diz que a lança quebra após empalar o nocker. Droga — uma lança é muito mais cara que um plebeu.

Apenas arcos pequenos e bestas podem ser atirados de um cavalo, e bestas não podem ser rearmadas. Armas de fogo provavelmente irão amedrontar o cavalo, a menos que o animal tenha sido treinado a se acostumar com o barulho. A dificuldade para todos os ataques de longo alcance de um cavalo é um maior do que o normal. Como com combate com armas brancas, changelings estão limitados a usar a menor de duas Paradas de Dados para todos os ataques de longa distância: Destreza + Arqueirismo/Eportes ou Destreza + Cavalgar.

Armadura

Armadura adiciona a absorção do personagem para ajuda-lo a resistir a dano. Essa vantagem é temperada pelo fato de que armaduras normalmente pesam muito e restringem os movimentos do personagem. A dificuldade de todos os testes envolvendo Destreza são aumentadas pelo número de penalidade da armadura do personagem na Tabela de Armaduras. Alguns ferreiros Kithain, como os nockers, podem

produzir armadura de tal leveza e eficiência que não impõe penalidades de Destreza. Nenhuma armadura é tão confortável como roupa normal, apesar de tudo; nem mesmo o changeling mais marcial usa armadura a menos que ela seja necessária para proteção, ou como decoro.

A maioria das armaduras modernas são feitas de vestimenta balística. Algumas armaduras modernas contem bolsos de cerâmica e placas de plástico composto para aumentar a proteção contra balas, mas essas placas tornam a armadura mais pesada e mais cara.

A proteção da armadura não é universal. Armadura quimérica protege changelings apenas de armas quiméricas. Armadura real protege changelings apenas de armas reais. Tesouros são o único tipo de armadura que pode proteger um changeling de ambas as formas de dano. Um exemplo disso seria um colete a prova de balas que tem a aparência quimérica de uma armadura de placas de bronze. Todavia, esse tipo de armadura tende a atrapalhar o estilo de executivo de um sidhe no escritório, portanto é rara e de praticidade limitada. Changelings ricos tendem a ter tanto armaduras balísticas modernas e armaduras quiméricas, usando o que é apropriado para a ocasião.

Armadura Anacrônica

Changeling normalmente usam armaduras quiméricas (ou reais) que simulam o tipo usado pelos guerreiros medievais. Falando genericamente, quanto mais pesada a armadura, mais proteção ela garante, apesar de armadura impor uma penalidade de Destreza. A seguir estão os tipos de armadura comuns usados por changelings:

Armadura Leve: Essa categoria inclui armaduras acolchoadas e de couro. Normalmente é o único tipo de armadura usada por plebeus. Nobres normalmente a usam por baixo armaduras mais fins. Um capuz de couro oferece proteção mínima para a cabeça. O corpo da armadura normalmente parece um guarda pó. Para armaduras de corpo mais curtas é necessário alguma espécie de calça para proteger as pernas.

Armadura Composta: Armadura composta não é nada mais do que vários pedaços de armadura de couro reforçada ligada por argolas de metal. Pedaços comuns incluem uma placa de peito, mangas para os braços e proteção para o pescoço. Muitos tipos desagradáveis preferem essa armadura, pois ela exhibe sua habilidade em roub — er, em fazer algo do nada. Um elmo ou um capuz de malha pode cobrir a cabeça.

Armadura Pesada: Acompanhantes ou pequenos nobres podem possuir armaduras pesadas. Essas são peças de malha de metal ou couro reforçado com malha de metal sobre uma armadura acolchoada. O elmo é de metal pesado ou um capuz bem feito de malha cobrindo o topo da cabeça; um tecido macio é usado por baixo para proteger.

Armadura Completa: Todas as peças são uniformes, feitas para um indivíduo, e feitas de malha ou malha combinada com placas, usada sobre uma armadura acolchoada. O elmo tem um visor móvel. Armadura completa normalmente tem uma forma fina ou alguma decoração e reflete a aliança do usuário.

Armadura Sidhe: A armadura de um nobre é uma obra de arte. Armadura sidhe é a armadura estilizada de nobres e heróis sidhe. Ela é formada por placas ovais, gola alta e um saiote feito de placas ligada a couraça por uma malha de aço. Essa armadura é reservada para sidhe, e normalmente apenas para nobres com terras e acompanhantes de grande heroísmo.

Surcotes e Crinas: Surcotes são túnicas quadradas com rasgos nas laterais. Elas são usadas sobre armaduras e normalmente são bordadas ou pintadas com símbolos pessoais ou de seu lorde ou lady. Crinas ficam acima de elmos; eles normalmente são representações do maior símbolo de um indivíduo ou de uma casa nobre. Por exemplo, um guerreiro da Casa Liam poderia fazer uma árvore de prata acima de seu elmo.

Escudos

Changelings tipicamente reservam escudos para decoração de salas; poucas coisas tornam uma sala de jantar ou uma sala do trono mais medieval do que um grupo de escudos decorados. Em combate, todavia, um escudo pode significar a diferença entre uma vitória gloriosa e um golpe mortal. Plebeus e nobres podem usar escudos, apesar dos últimos normalmente decorarem os seus com desenhos heráldicos.

Há escudos carregados por guerreiros a pé; esses eram os escudos mais comuns do período medieval. Guerreiros montados carregam escudos diferentes, uma versão alongada do normal, que protegem as pernas. Trolls e outros aficionados por coisas nórdicas podem preferir o escudo redondo, que também é visto em partes do Meio Oeste. Alguns eshu carregam os escudos pontiagudos dos Zulus, que são alongados e tem pontas no topo e em baixo. A maioria dos escudos são feitos de madeira, que é parcialmente coberta com metal e

couro. Por outro lado, há muitos redcaps que preferem as tampas das lixeiras a qualquer escudo pintado.

O escudo médio adiciona +1 a dificuldade do atacante no teste de Destreza + Armas Brancas para acertar o defensor. Um escudo gigante, talvez carregado por um troll ou um guerreiro montado, adiciona +2 a dificuldade. Assim, se o redcap Conor, com sua tampa de lixo e bastão de baseball, enfrenta Magdalen, um escudeiro troll com um escudo redondo e um cutelo de madeira, a dificuldade base do troll para acertar aumenta de 4 para 5. Conor, por outro lado, sofre uma penalidade mais severa. A dificuldade de Conor é 6, graças ao escudo redondo de Magdalen.

Invocando a Ira do Dragão

Contos de guerreiros fada de habilidade soberba enchem os livros, e suas explorações ressoam nos salões dos reis sidhe das eras seguintes. Changelings são os mestres de lutas com armas de mão, enquanto os sidhe superam todos os Kithain nas artes do duelo. Combate changeling é selvagem e imprevisível, cheio de saltos, aparares e atos de tirar o fôlego. Em combate com armas de mão, guerreiros changelings normalmente são capazes de convocar uma força do Sonho para ajuda-los. Eles a chamam de Ira do Dragão.

Muitas lendas diferentes descrevem a natureza da Ira do Dragão. Redcaps tem muitas rimas de como comeram o coração de um dragão e ganharam seus poderes, enquanto os boggans contam uma história sobre um dragão caído que ficou viciado nas tortas de um chefe boggan. Todas essas lendas tem seu mérito, mas o pedido do Príncipe Ardan é recontada mais frequentemente nas cortes de Concórdia como sendo a origem da Ira do Dragão.

No passado distante de Arcádia, antes mesmo do Povo Bom vir para esse mundo, o tio de Ardan roubou a coroa e o trono do jovem príncipe. Desconsolado, Ardan se aventurou no Sonho. Ali, um poderoso dragão, chamado Ouroboros, o atacou. Após horas de luta, Ardan conseguiu colocar sua lâmina embaixo do queixo do monstro, mas reteria seu golpe mortal se o dragão o ajudasse em sua jornada para reconquistar seu trono. O dragão consentiu, e Ardan retornou e reuniu um grande grupo com membros de todos os kiths. Ele chamou seus guerreiros de Orbori em homenagem ao dragão, e ele os ensinou como convocar sua ajuda. Seu exército foi o primeiro a convocar a Ira do Dragão, e ele recuperou o trono, e

eventualmente conseguiu o trono de Arcádia também.

Uma nuvem pálida de fogo rodeia aqueles envolvidos pela Ira do Dragão, e um ciclone de vento sutil agita suas roupas. Alguns observadores até ouvem música, que parece ecoar levemente pelo campo de batalha. Qualquer changeling com Kenning consegue perceber a invocação da Ira do Dragão de uma grande distância conforme a onda de Glamour muda repentinamente para o usuário.

A Ira do Dragão não é uma força de energia animalésca; é uma celebração da arte de guerra. É a dança do duelista e a música do desafio. Changelings experimentando a Ira do Dragão são confiantes, implacáveis, concentrados e mortais.

Sistema: Quando um personagem tenta invocar a Ira do Dragão, o jogador precisa gastar um ponto de Glamour e fazer um teste de Glamour com uma dificuldade iguala Banalidade de seu personagem. Se o teste for bem sucedido, o personagem ganha o número de dados de cada sucesso que ganhar (com um máximo igual ao nível de Recordação atual do personagem). Esses dados da Ira podem ser usados em um ataque ou manobra durante cada turno de combate, mas não são cumulativos com tentativas repetidas de convocar a Ira. Uma vez invocada, a Ira do Dragão dura por uma cena. Usos maravilhosos da Ira do Dragão, especialmente no clímax da crônica, podem até mesmo gerar Glamour a cargo do Narrador.

Personagens invocando a Ira do Dragão podem adicionar a Parada de Dados em ações múltiplas, mas não podem jogar mais dados do que a parada de dados original para qualquer feito. Vamos dizer que Marissa, uma amazona sidhe, tenha invocado a Ira do Dragão e tenha três dados extras para gastar no combate. Ela pode escolher fazer todos os seus testes com três dados ao invés de dois, ou ela pode aumentar um de seus testes para seis dados, deixando três dados para suas outras ações. Já que sua Parada de Dados básica para suas ações múltiplas é seis, ela não pode jogar mais do que seis dados para qualquer uma de suas ações múltiplas.

Changelings com menos que três pontos em recordação raramente conhecem essa habilidade. Alguns, como só sidhe das Casas Scathach, Gwydion e Fiona aprendem seus mistérios quando eles entram em treinamento militar. A maioria dos plebeus descobrem a Ira do Dragão apenas em momentos de risco de vida e estresse. Convocar a Ira do Dragão não é considerado uma ação. Uma vez que um changeling

tenha feito isso com sucesso, ela se torna instintiva, apensar de não automática.

Ter uma falha crítica em um teste de Ira do Dragão não é divertido para o personagem. O Narrador conta todos os uns conseguidos e depois adiciona um para esse número. A qualquer ponto durante um turno de combate o Narrador pode simplesmente pegar esse número de dados das mãos do jogador, mas nunca pode tirar todos os dados. Uma vez tido uma falha crítica, a Ira do Dragão não pode ser reinvocada na mesma cena. Esses terríveis efeitos duram por uma cena.

A Selvageria de Orbori: Tumulto

Um changeling em qualquer estágio de Tumulto invoca a Ira do Dragão com grande perigo para amigos e inimigos. A sensação de Glamour produzido pela Ira do Dragão é intoxicante a todos os changelings, e essa sensação é ainda mais sedutora para aqueles caindo em Tumulto. Nenhum teste é necessário; o sucesso em invocar a Ira é automático.

Para um personagem em Tumulto controlar a Ira do Dragão, um teste de Força de Vontade precisa ser feito e três sucessos precisam ser conseguidos. A dificuldade é o Glamour do personagem. Se o personagem controlar a Ira, então represente os efeitos normalmente. Se o teste falhar ou tiver uma falha crítica, então os efeitos dependem do nível atual de Tumulto do personagem.

Estágio Um: O Mien de Ouro Fervente

— O personagem projeta uma aura de ouro. Seus dados de Ira são dobrados, mas ele procede para o estágio dois de Tumulto quando a cena acaba, se ele não for morto.

Estágio Dois: O Olhar da Loucura

— Os olhos do Kithain canalizam o poder puro do Sonho. Qualquer Kithain olhando nos olhos do personagem precisa fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, ou entrar em Tumulto. Os dados de Ira do personagem são dobrados, mas ele vai para o estágio três de Tumulto quando a cena acaba, se ele não for morto.

Estágio Três: A Visão da Destruição

— O personagem se torna uma silhueta, refletindo as impossibilidades do Sonho Profundo. Qualquer personagem entrando em contato com ele é puxado para as profundezas do Sonho. Armas quiméricas e Artes não tem efeito no personagem — ferro frio é a única defesa contra a Visão da

Destruição. Os dados da Ira são triplicados, mas o personagem é devorado pelo Sonho em um momento cataclísmico quando a cena acaba.

A Dança do Dragão: Duelos

O termo “duelo” normalmente é reservado para uma luta formal, mas duelos variam de brigas assassinas de rua até o clímax dos torneios changeling. Duelos são ocorrências bem comuns entre nobres sidhe.

O duelo tem um lugar quase místico na sociedade sidhe, e viu uma renascença durante a Ressurgência. É dito que a Dança do Dragão foi o primeiro uso da Ira do Dragão após o Despedaçar. Membros da Casa Scathach quase esqueceram o poder da Ira do Dragão, até que o ritual e o romance do duelo trouxe de volta para eles. Duelar nesse nível ritualístico está acima de uma briga pública; é uma arte e uma das bases da sociedade nobre.

Nobres estão limitados a desafiar aqueles de igual posição — aqueles de maior posição podem recusar duelos com pouca perda de honra. Desafios entregues a inferiores são raros, mas pode ser atribuídos a “ensinar o ofensor uma lição.” A pessoa que desafiada tem o direito de escolher as armas e a hora da luta. Essas discussões normalmente são feitas pelos grupos dos duelistas, pessoas em quem eles confiam o arranjo. As regras gerais de conduta são feitas durante essas negociações, mas sidhe cabeças-quentes normalmente esquecem as sutilezas para irem direto para a diversão.

Os duelos formais descritos abaixo normalmente envolvem a invocação da Ira do Dragão, mesmo que o uso de cantrips seja considerado roubo. Todos os duelos listados envolvem fazer um juramento, prendendo os participantes as regras criadas pelo tipo de duelo, e observando qualquer exceções concordadas pelos duelistas. (Cavaleiros da Casa Eiluned consideram usar cantrips justo por exemplo. Não há outro benefício de fazer o juramento, além da proteção que ele confere com ambos os lados presos aos limites do duelo. Falhar em seguir o juramento resulta na perda imediata de um ponto permanente de Força de Vontade.

Modificadores da Ira do Dragão

Uma lista de modificadores para a dificuldade de invocar a Ira do Dragão se segue. Nenhum modificador cumulativo maior que -3 é permitido, e o total nunca pode exceder -3.

Boggan defendendo sua casa	-2
Eshu em estradas	-2
Nockers em seus barracões	-2
Pooka escapando de combate	-2
Satyr nas áreas selvagens	-1
Sidhe em um duelo	-2
Sluagh defendendo sua casa	-2
Trolls defendendo a honra	-2
Redcaps feridos	-3

A Dança Escarlate: Esse duelo é lutado até o primeiro sangue, normalmente com pouca ou nenhuma armadura, e com armas leves.

Hoje nós dançamos pela honra e pelo direito

Guie nossas mãos, Mãe Sonho, conforme lutamos.

Fadas são rápidas a raiva, mas mais rápidas para melhorar.

Nós juramos, amanhã nossa raiva irá acabar.

A Dança do Dragão: Esse duelo é considerado o mais honrado e como tal, é a forma de duelo mais comum. É lutado até que um lado ou o outro desista. Pode ser lutado com qualquer arma ou armadura que os oponentes concordem.

Nós dançamos a Dança do Dragão sobre a lua minguante,

E soltamos o Dán, a Carruagem do Sonho e da destruição.

O reinado da razão desaparece conforme os cavalos correm,

E nós escutamos o som do engano por trás de seu passo frenético.

De olhos abertos, as mares de terror a nós aproxima vós —

Venha, Doce Mãe Sonho: nosso amor, nossa sorte, nosso medo.

Danse Macabre: Esse duelo é até a morte. Apenas rainhas e reis podem permitir tal confronto. Ele pode ser lutado com qualquer arma ou armadura que os oponentes concordem.

*Nós clamamos por honra em feitos
Deixe-nos subir além dessa aparência patética.*

Morte para aquele que fugir

Diante do poder do Sonho.

A Dança do Ferro: Esse duelo é lutado sem armadura e com armas de ferro. É lutado até a morte tanto da alma fada e do hospedeiro humano. É ilegal em concórdia e na maioria dos outros reinos também.

O único juramento tomado antes da Dança do Ferro é algo como, “Morra e para o Esquecimento com sua alma, bastardo!” Existem muitas variações disso.

Glamour e Combate

Changelings conhecem muitas outras maneiras de misturar Glamour e combate, além de as habilidades de invocar a Ira do Dragão. Por exemplo, os Unseelie normalmente usam técnicas como o ataque encantado ou o golpe doloroso para matar os Sonhadores que eles tenham Saqueado. Primeiro eles encantam suas vítimas como ataque encantado, e então as matam com o golpe doloroso. Testemunhas, se houver, ficam confusas pela Névoa e fazem relatos conflitantes as autoridades.

O Ataque Encantado

Gastando um ponto de Glamour e Força de Vontade, um changeling pode usar sua arma quimérica para encantar alguém. O jogador precisa apenas gastar os pontos e testar para acertar o alvo. Se o alvo for acertado, ele é instantaneamente encantado por um dia. O alvo não sofre dano pelo ataque encantado, mas provavelmente irá ficar assustado quando o fae mien do personagem for revelado. Tesouros não podem ser usados para o ataque encantado; apenas armas quiméricas irão servir.

O Golpe Doloroso

Um changeling pode fazer um objeto quimérico, normalmente uma arma, real para qualquer criatura não encantada gastando um ponto de Força de Vontade. Esse efeito dura por apenas um turno e apenas um objeto é afetado, apesar de nenhum teste ser exigido. O objeto ou arma aparece repentinamente do nada para os não encantados. Após o turno passar o objeto é retirado de sua visão, testemunhas não encantadas rapidamente são sobrepostas pela Névoa; suas imaginações limitadas rapidamente transformam o objeto no substituto mais racional que eles podem imaginar.

Cantrips e Combate

Usar cantrips em combate apresenta vários problemas. Bunks normalmente são difíceis de coordenar e são muito óbvios para outros changelings. Não é muito difícil de notar quem está planejando usar um cantrip se há um Kithain indo para a batalha com um algodão doce e pétalas de rosa numa mão. Em outras palavras, esses Kithain costumam serem mirados. Adicionalmente, para

usar um cantrip em combate, o changeling precisa gastar um turno usando-o, deixando-o aberto para um ataque. O personagem pode tentar ações múltiplas, mas, claro, essas ações são mais prováveis de falharem.

O poder de certos cantrips superam a maioria das desvantagens em seu uso, especialmente Primal e Viagem. Primal pode aumentar tanto o dano e os Níveis de Vitalidade. Viagem adiciona movimento e, com o cantrip Mercúrio, dá ao changeling ações múltiplas em combate.

Outras artes tem usos mais sutis: Ardil pode ser usado para enganar os inimigos de um changeling, Adivinhação pode alterar as possibilidades, e Soberania pode ser usado para ganhar recrutas e comandar inimigos a deixarem o combate.

Ferimentos e Níveis de Vitalidade

Há muitas formas pelas quais um personagem pode sofrer danos. Pelos changelings terem uma existência dual, eles não tem que se preocupar apenas com o dano para suas partes mortais, mas para suas fae miens também. Para representar isso, **Changeling** usa dois modos de marcar dano ao personagem.

Abaixo dos Níveis de Vitalidade da ficha de personagem há duas colunas de quadrados: um representa a parte quimérica, ou fada, do changeling; a outra representa seu corpo humano real. Sempre que um personagem sofrer dano quimérico, como de uma adaga quimérica, risque o número de quadrados abaixo da coluna de dano quimérico igual ao número de Níveis de Vitalidade perdidos. Sempre que o changeling sofrer dano real, como de tesouros ou armas, risque esses quadrados. Por exemplo, se um oponente conseguir dois de dano com um bastão de baseball, o jogador marca dois quadrados de dano real.

Cada nível de dano torna sucessivamente para um personagem fazer coisas e participar do combate. Um personagem Espancado (ele tem agora cinco Níveis de Vitalidade de dano) precisa subtrair dois dados de sua Parada de Dados. Esses modificadores para a Parada de Dados estão listados juntamente com os Níveis de Vitalidade.

Dano quimérico e real não são cumulativos. Mantenha marcas deles separadamente, e aplique a pior penalidade para a Parada de Dados do personagem. Se Toby o boggan foi cerrado até o estado Aleijado (-5) com o

a serra elétrica de um redcap, e esfaqueado com um picador de gelo bem real de um troll Unseelie até Ferido (-1), o modificador total a Parada de Dados de Toby é -5, não -6.

Fontes de Dano e Cura

Changelings não tem apenas que se preocupar com cair de uma escada e levarem um tiro, mas com presas, tentáculos e maças quiméricas também. Ferro frio causa o pior tipo de ferimento. Ele é anátema para os Kithain.

Atordoar

Se um changeling sofrer mais dano em um único ataque do que ele tenha Vigor, ele ficará tonto pelo próximo turno de combate. O personagem não pode fazer nada além de cair no chão, se ele já não estiver lá.

Dano Quimérico

Changelings sofrem danos quiméricos (Níveis de Vitalidade) de fontes puramente quiméricas, como os chifres de nervosa ou uma lança quimérica. Esses ferimentos são visíveis apenas aqueles que podem ver o fae mien de um personagem — normalmente outros Kithain e mortais encantados. Ferimentos puramente quiméricos são mais dramáticos do que ferimentos normais, então aumente suas descrições. Seja medieval. Claro, mortais não encantados não irão ver nada de errado com um personagem Espancado que está gritando por ajuda.

Um changeling incapacitado cai em um estado de coma e precisa ser levado até um domínio, glade ou uma fonte forte de Glamour para se recuperar. O personagem não acorda até que todos os ferimentos quiméricos tenham sido curados. Childlings e wilders normalmente acordam no dia seguinte da cura. Grumps podem precisar de outra ajuda especial que o Narrador ache apropriado.

Dano quimérico cura na taxa normal, a menos que o personagem esteja em um domínio ou glade. Enquanto em um domínio, o personagem cura um Nível de Vitalidade quimérica por noite. No Sonho, um changeling cura um Nível de Vitalidade quimérico por hora.

Dano Real

Dano real ocorre mais comumente durante os jogos em combate, mas dano normal e seus Níveis de Vitalidade representam o dano de

qualquer fonte que possa fazer mal a um humano normal: cair, fogo, doença, afogamento.

Dano real cura normalmente (veja a Tabela de Tempo de Cura) a menos que cantrips sejam usados, ou o personagem esteja em um domínio. O tempo listado ao lado de cada Nível de Vitalidade é o tempo para curar até o próximo Nível apenas. Um personagem Aleijado demora três meses para se curar até Espancado, depois mais três meses para chegar a Ferido Gravemente. Essa tabela assume cuidados médicos e boa alimentação. O Narrador pode alterar o tempo por bons ou maus cuidados, como apropriado.

Cantrips, como Bálsamo de Urze, podem curar dano normal facilmente. Também, changelings regeneram dano normal quando expostos aos poderes do Sonho. Quando em um domínio, glade ou no Sonho, dano normal cura ao ritmo de um Nível de Vitalidade por noite.

Dano Agravado

Cantrips, como Golpe Sagrado, que dão dano direto ao personagem causam danos agravados. Certos ataques de Prodigios (as garras e presas de vampiros e lobisomens, Dons Garou, Disciplinas vampíricas, e Mágika Verdadeira) também podem causar esses ferimentos fatais. Ferro frio (veja abaixo), lixo tóxico, ácido e fogo são causas comuns de danos agravados.

Use um método diferente de marcar danos agravados daquele que você está usando para marcar dano quimérico ou real. Circular ou colocar um X no quadrado é um bom método de marcar que tal dano é agravado.

Dano agravado pode ser curado apenas pelo processo natural do corpo. Consulte a Tabela de Tempo de Cura para esses tempos. No Sonho ou em um domínio, esses tempos são divididos por dois, arredondados para cima, com um mínimo de um dia por Nível de Vitalidade.

Dano agravado só pode ser curado por cantrips se pontos de Glamour adicionais, além daqueles usados para o cantrip, forem gastos. Um nível de dano agravado pode ser curado por ponto de Glamour gasto.

Ferro Frio

Ferro frio é o último sinal de Banalidade para os changelings. Talvez tenha sido a era do ferro que tenha precipitado a Separação, e assim o ferro frio é a manifestação banal da Separação. Sua presença faz os changelings ficarem desconfortáveis, e armas de ferro frio causam ferimentos horríveis que roubam o Glamour dos

changelings e ameaça sua existência. Ele é tão desagradável aos changelings que eles conseguem sentir ferro frio em sua vizinhança imediata.

Como muitas coisas em **Changeling**, ferro frio é um pouco paradoxal. Aço na verdade contém mais elemento ferro do que o ferro frio. Na verdade, a maioria das coisas que nós associamos com ferro hoje em dia na verdade são aço ou ferro fundido (ferro frio que foi derretido e colocado em um molde). Ferro frio é o que nós conhecemos como ferro forjado. A melhor maneira de pensar em ferro frio não é como uma *coisa*, mas como um *processo*, um processo de pouca tecnologia. Ele precisa ser feito com ferro sobre um fogo de carvão. O material cinzento resultante pode ser forjado (com marteladas) em formas úteis.

Armas de ferro frio são mais pesadas, mais maleáveis e perdem seu fio mais rapidamente. Qualquer arma de ferro frio maior que uma adaga é muito difícil de manejar, normalmente adicionando +1 ou +2 para a dificuldade. Falhas críticas quase certamente as fazem quebrar. Assim armas de ferro frio tendem a ser pequenas — pontas de machados, adagas, pontas de flechas, dardos, estrelas.

Fazer armas de ferro frio é ilegal na maioria dos reinos, e apenas possuir uma é considerado crime na maioria. (Muitos nobres ainda tem uma em segredo, só por via das dúvidas.) Ferreiros mortais são muito apreciados por suas habilidade em trabalhar com ferro frio, e encontrar o metal não é muito difícil já que grandes depósitos de ferro são comuns em Alabama, Utah, Texas, Califórnia, Pensilvânia e Nova York. Correm boatos que alguns magos mortais podem produzir armas de ferro frio com as propriedades do aço. Também se acredita que armas banhadas em sangue changeling são extremamente difíceis de sentir.

Ferro frio é a única coisa que causa Níveis de Vitalidade quiméricos e dano real agravado simultaneamente. Armas de ferro frio também causam a perda de um ponto temporário de Glamour por Nível de Vitalidade infligido.

Doença e Veneno

Veneno e doenças humanas afetam changelings do mesmo modo que ele afeta os mortais. Fadas que tem acesso a Glamour de domínio, todavia, geralmente não morrem por meios mundanos — seus poderes de recuperação são melhores que isso. Níveis de Vitalidade perdido por doenças são considerados ferimentos normais para o propósito de cura. Uma vez que o changeling esteja curado os ferimentos, ele está

curado. Doenças severas e venenos poderosos podem ser tratados como ferimentos agravados.

Queda

O resultado triste de perder aquele teste tão necessário de Destreza + Esportes. Use a tabela de queda para calcular o dano. Personagens podem fazer testes de Vigor para “absorver” o dano; a dificuldade é 8. Cada sucesso significa que um Nível de Vitalidade a menos é perdido (o changeling cai em um caminhão de lixo que estava passando, etc.). Cada um significa que um Nível de Vitalidade adicional é perdido.

Distância	Ferimento
1,5 m	Um Nível de Vitalidade
3 m	Dois Níveis de Vitalidade
6 m	Três Níveis de Vitalidade
9 m	Quatro Níveis de Vitalidade
12 m	Cinco Níveis de Vitalidade
15 m	Seis Níveis de Vitalidade
18 m	Sete Níveis de Vitalidade

... e assim por diante, até um máximo de 10 níveis

Fogo

Um personagem acertado (ou pior envolvido) por fogo toma dano de acordo com a tabela de fogo. O jogador pode jogar um número de dados igual seu Vigor contra as dificuldades listadas abaixo. O jogador precisa jogar para cada turno que esteja no fogo para ver se o personagem pode resistir ao dano. Se o teste falhar, o personagem toma de um a três Níveis de Vitalidade (veja a segunda tabela). Se o teste for bem sucedido, o personagem toma um Nível de Vitalidade a menos de dano por sucesso do que o fogo daria. Se o teste for uma falha crítica, o personagem é ferido de alguma forma especial — talvez ele perca sua visão ou seus membros fiquem inúteis.

Dificuldade	Calor do Fogo
3	Vela (primeiro grau)
5	Tocha (segundo grau)
7	Bico de Bunsen (terceiro grau)
9	Fogo químico
10	Metal derretido

Ferimento	Tamanho do Fogo
Um	Tocha; parte do corpo queimada
Dois	Fogueira; metade do corpo queimado
Três	Inferno; todo corpo queimado

Sufocamento e Afogamento

Até mesmo changelings morrem sem ar. Um Kithain pode prender sua respiração por uma quantidade de tempo baseada em seu Vigor (veja

tabela) — ela pode até mesmo estender esse tempo gastando Força de Vontade (30 segundos por cada ponto). Se ele não puder pegar ar quando sua força de vontade acabar, ele sufoca ou se afoga na velocidade de um Nível de Vitalidade por turno. Enquanto isso não é dano agravado, não se pode cura-lo até sair do ambiente hostil. Quando o changeling cai a Incapacitado, ele morre em um minuto para cada ponto de Vigor.

Vigor	Tempo
1	30 segundos
2	Um minuto
3	Dois minutos
4	Quatro minutos
5	Oito minutos
6	15 minutos
7	20 minutos
8	30 minutos

Morte

Changelings se curam com uma velocidade incrível, mas sua natureza dual (humana e fada) os torna frágeis também. Changelings não são fadas nem humanos; a morte verdadeira de qualquer parte é a morte do todo. O fae mien pode ser “morto” por dano quimérico e ainda renascer. Talvez essa natureza frágil também é responsável pela sabedoria e vitalidade de muitas fadas. Eles experimentam muitas vezes o que a maioria dos mortais conhece apenas uma vez: a morte.

Morte Banal

Quando a parte humana de um changeling morre, sua parte fada pode continuar vivendo, mas aquele changeling nunca mais aparecerá de novo. Plebeus renascem em outro hospedeiro humano, que tem aparência e educação diferente do humano anterior. Ninguém sabe o que acontece com as almas sidhe. Muitos sidhe se confortam com a noção que eles são levados a Arcádia, mas ninguém sabe com certeza.

A morte da parte humana de um changeling enquanto ele está no Caminho Prateado é uma visão incrível. A alma fada dos plebeus aparece sobre o corpo de seus hospedeiros humanos. Outros presentes no Sonho podem conversar com essas almas, mas as memórias de sua vida mortal deteriora conforme os minutos passam. Conforme isso acontece, eles começam a se lembrar mais e mais de Arcádia. No momento que suas memórias da vida humana desaparecem completamente, e suas vidas em Arcádia e na terra pré-Separação são lembradas, uma mão de fogo

púrpura os puxa gritando e lutando de volta para o Mundo das Trevas.

As almas de changelings sidhe mortas no Caminho Prateado aparecem em toda sua glória e vão para o Sonho Profundo além do poder do Caminho Prateado, como se estivessem em uma grande missão.

Diz-se que todas as fadas mortas fora do Caminho Prateado vagueiam pelo Sonho procurando por arcádia. Direção é difícil de determinar fora de um Caminho Prateado, e esses morrendo no Sonho Próximo ou no Distante podem nunca encontrar Arcádia. Aqueles mortos no Sonho Profundo, com sua coleção de horrores quiméricos, estão mais próximos de seu objetivo, mas em risco muito maior da Morte Final.

Dizem que Magos da Casa Eiluned conhecem cantrips capazes de capturar as almas fadas de changelings e investi-las em novos hospedeiros humanos. Essa tarefa é extremamente arriscada (e anti-ética).

Morte Quimérica

Morte quimérica ocorre quando um personagem sofre mais dano quimérico do que ele tem Níveis de Vitalidade. O personagem desmaia imediatamente, e tem apenas memórias curtas e normalmente horrendas de sua vida fada quando ele acordar. Ele acredita que é mortal, e apenas mortal.

O changeling pode ser restaurado com Glamour, apesar de apenas depois do tempo necessário ter passado (veja a Tabela de Névoa, página 195). Morte quimérica também dá ao personagem um ponto de Banalidade permanente.

Morte Fada

Morte fada ocorre sempre que um personagem é morto por ferro frio. O golpe mortal deve vir de uma arma de ferro frio. Se essa tragédia ocorrer, o changeling não apenas morre fisicamente, mas sua alma fada não pode mais renascer em um hospedeiro humano. Ele está perdido para o Sonho para sempre.

Se um personagem for levado até o Nível de Vitalidade Ferido por uma adaga de ferro frio, e então morto por uma espada quimérica, ele enfrenta a morte quimérica. Se o golpe mortal vier da adaga de ferro, ou se o assaltante acabar com o personagem com a adaga, a vítima experimenta a morte fada.

Sumário de Combate

Estágio de Iniciativa

• Jogue Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). Todos declaram suas ações em ordem ascendente de sucessos — o com menos sucessos vai primeiro, mas pode ser interrompido por um personagem com iniciativa maior. Alguns personagens irão agir simultaneamente (digamos que eles conseguiram os mesmo sucessos). Aqueles que não conseguiram sucessos vão por último, e aqueles que tiveram falhas críticas não agem nesse turno.

Estágio Dois: Ataque

- Para tiroteios, teste Destreza + Armas de Fogo ou Destreza + Arqueirismo
- Para duelos (com armas), teste Destreza + Armas Brancas
- Para brigas (sem armas), teste Destreza + Briga
- Esquivar: A dificuldade de esquivar ataques de briga ou com armas brancas é 6, +1 para cada oponente além do primeiro. Em tiroteios use a tabela de esquiva.

Estágio Três: Resolução

• **Dano:** Cada arma ou ataque permite ao seu usuário jogar um certo número de dados (dificuldade 6). Cada sucesso remove um Nível de Vitalidade do alvo. Adicionalmente, cada sucesso conseguido com uma arma de fogo (depois de qualquer esquiva) adiciona um dado ao teste de dano. Sucessos em briga e com armas brancas não adicionam ao dano.

• **Absorção:** Um alvo pode fazer um teste para ver quanto dano ele “absorve” por sua resistência natural. O alvo testa Vigor (dificuldade 6); cada sucesso reduz o dano em um.

• **Exceção:** Testes de dano e de absorção são dois testes em **Changeling** que não podem Ter falhas críticas.

Quedas

Distância	Ferimento
1,5 m	Um Nível de Vitalidade
3 m	Dois Níveis de Vitalidade
6 m	Três Níveis de Vitalidade
9 m	Quatro Níveis de Vitalidade
12 m	Cinco Níveis de Vitalidade
15 m	Seis Níveis de Vitalidade

18 m Sete Níveis de Vitalidade
... e assim por diante, até um máximo de 10 níveis

Fogo

Dificuldade	Calor do Fogo
3	Vela (primeiro grau)
5	Tocha (segundo grau)
7	Bico de Bunsen (terceiro grau)
9	Fogo químico
10	Metal derretido

Ferimento	Tamanho do Fogo
Um	Tocha; parte do corpo queimada
Dois	Fogueira; metade do corpo queimado
Três	Inferno; todo corpo queimado

Afogamento/Sufocamento

Vigor	Tempo
1	30 segundos
2	Um minuto
3	Dois minutos
4	Quatro minutos
5	Oito minutos
6	15 minutos
7	20 minutos
8	30 minutos

Tempo de Cura Natural

Escoriado	Um Dia
Machucado	Três Dias
Ferido	Uma Semana
Ferido Gravemente	Um Mês
Espancado	Três Meses
Aleijado	Três Meses
Incapacitado	Três Meses

Tipos de Armadura

Nível	Armadura	Penalidade
Um: Leve	1	0
Dois: Composta	2	0
Três: Pesada	3	1
Quatro: Completa	4	1
Cinco: Sidhe	6	2

Armas Brancas					
Arma	Dificuldade	Dano	Mãos	Esconder	Força
Faca	5	1	1	B	1
Adaga	5	1	1	J	1
Espada Curta	6	2	1	S	1
Rapieira	6	3	1	S	2
Espada Larga	6	4	1	S	2
Espada Bastarda	6	5	2/1	N	3
Espada Grande	6	6	2	N	4
Bastão	5	2	2	N	2
Lança	6	3	2	N	2
Espeto*	8	3	2	N	2
Alabarda**	6	6	2	N	3
Porrete	4	1	1	S	1
Machado	6	5	1	J	2
Machado de Guerra	6	6	2	S	3
Maça	4	4	1	S	2
Mangual***	7	5	1	S	2

Dificuldade: A dificuldade do teste de Destreza + Armas Brancas

Dano: Teste Força + o número de dano para saber o dano. Dificuldade 6.

Mãos: Quantas mãos são necessárias para usar essa arma.

Esconder: B = pode ser escondida em um bolso; J = pode ser escondida em uma jaqueta; S = pode ser escondida em um sobretudo; e N = não pode ser escondida.

Força: A força necessária para usar a arma. A dificuldade aumenta em +2 para cada ponto de força a menos.

* Espetos normalmente são lanças baratas pesadas feitos para serem deixados em suas vítimas. Esses status cobrem o seu uso em um cavalo. **Veja “Combate Montado” para maiores informações.**

** Alabardas também tem uma ponta de lança, e podem ser usadas como lanças em combate. Alabardas também podem Ter ganchos presos, permitindo o usuário a tirar pessoas de cavalos. O usuário testa Força + Armas Brancas após um ataque bem sucedido (ele não dá dano). O cavaleiro testa Força + Cavalgar para resistir. Quem conseguir mais sucessos ganha.

*** Falhas críticas com qualquer arma com corrente resulta na arma ou ficando enrolada e inutilizável ou acertando o usuário.

Complicações de Tiroteio		
Complicação	Dificuldade	Dados
Mudar de ação	+1	—
Imobilização	-2	—
Longo alcance	+1	—
Ponto cego	4	—
Deitado	+1	—
Atrás de poste	+2	—
Atrás de parede	+3	—
Apenas cabeça exposta	+4	—
Movimento	+1	—
Mirar	—	+
Percep	—	+
Telescópio	—	+2
Alvo específico	+2	—

Tiros múltiplos	+1/tiro	—
Automático	+3	+10
Rajada de três tiros	+1	+3
Jato	5+1/metro	+10

Esquivas	
Uma esquiva normal para briga é 6; para tiroteio veja abaixo:	
Dificuldade	Terreno
2	Dando um passo o personagem está totalmente coberto.

4	Cobertura total a distância de um salto (um metro).
6	Cobertura completa a distância de uma corrida (três metros).

7	Cobertura parcial a distância de uma corrida (três metros).
8	Sem cobertura (o personagem deita no chão).

Tabela de Armas de Longo Alcance

Arma	Dificuldade	Dano	Esconder	Força	Alcance
Arco Pequeno	6	2	S	2	60
Arco Longo	6	4	N	3	120
Arco Longo Pesado	6	6	N	4	150
Besta	5	3	S	2	90
Besta Pesada	5	5	N	3	110
Lança*	7	For+2	N	3	10
Javelin	Texto	For+2	N	2	Texto
Faca	Texto	For+1	B	2	Texto
Pedra	Texto	Força	B	2	Texto
Machadinha	Texto	For+1	J	2	Texto

Dificuldade: A dificuldade no teste de Destreza + Arqueirismo para arcos, ou Destreza + Esportes para armas arremessáveis.

Dano: Jogue um número de dados igual a esse número para descobrir o dano, dificuldade 6.

Esconder: B = pode ser escondida em um bolso; J = pode ser escondida em uma jaqueta; S = pode ser escondida em um sobretudo; e N = não pode ser escondida.

Força: A Força necessária para usar a arma.

Alcance: Veja página 235 para armas arremessáveis. Para arcos, essa é a distância média. Esse número é dobrado para ataques a longa distância, com uma dificuldade de +1.

* Lanças normalmente são pesadas e não são armas de longo alcance efetivas. Esses números podem ser usados quando em desespero.

Tabela de Armas de Fogo

Arma	Dificuldade	Dano	Alcance	Razão	Pente	Esconder
Revolver, Leve	6	4	12	3	6	B
Revolver, Pesado	6	6	35	2	6	J
Pistola, Leve	6	4	20	4	17+1	B
Pistola, Pesada	6	5	30	3	7+1	J
Rifle	7	8	200	1	5+1	N
Metralhadora, Pequena*	7	4	50	3	30+1	J
Metralhadora, Longa*	6	4	50	3	32+1	S
Rifle de Assalto*	7	7	150	3	42+1	N
Espingarda	6	8	20	3	8+1	S

Dificuldade: A dificuldade no teste de Destreza + Armas de Fogo

Dano: Jogue um número de dados igual a esse para resolver o dano (dificuldade 6).

Alcance: Esse é o alcance médio. Esse número é dobrado para ataques de longa distância, com uma dificuldade de +1.

Razão: O número máximo de balas ou rajadas de três tiros que uma arma pode atirar em um único turno. Razão não se aplica a tiros automáticos ou a jatos.

Pente: O número de balas em um pente. O número "+1" indica que uma bala também pode ser usada na agulha, pronta para atirar.

Esconder: B = pode ser escondida em um bolso; J = pode ser escondida em uma jaqueta; S = pode ser escondida em um sobretudo; e N = não pode ser escondida.

* Essas armas são capazes de rajadas de três tiros, tiro automático e jatos.

Tabela de Briga

Manobra	Dificuldade	Dano
Soco	6	Força
Agarrar	6	Força
Chute	7	Força +1
Encontrão	7	Especial
Mordida*	5	Força +2

* Redcaps (apenas dano químico)

CAPÍTULO NOVE: NARRANDO

Esse conto é um fragmento da vida dos sonhos.
— Samuel Taylor Coleridge, “Phantom or Fact?”

Era uma vez, quando o mundo era jovem e os sonhos eram novos, a borda entre o mito e a realidade era menos claramente feita. Antes da luz fria da lógica “explicar” o universo em termos racionais e quantificáveis, as pessoas ficavam maravilhadas e confusas pelo mundo natural e suas criaturas. Ao invés da ciência, elas usavam histórias para explicar as estações, o ritmo alternado de dia e noite, o fim desolado da morte e o milagre da vida. Como crianças, nós dividimos esse sentimento de maravilha pelo mundo a nossa volta, fazendo nossas próprias razões para o porque do trovão e do raio, porque árvores perdiam suas folhas no outono e porque a lua e as estrelas pareciam tão pequenas. Nós acreditávamos nas histórias contadas para nós, fossem elas contos de fadas ou parábolas religiosas. Nós sonhávamos e vivíamos nossas histórias todos os dias.

Mais tarde, conforme nós crescemos e aprendemos os fatos da vida, o mundo se tornou menos mágico e maravilhoso. Escuridão, pesadelos e tempestades perderam parte de seu terror e muito de sua grandeza.

Changeling é um jogo que permite você tocar nas raízes da maravilha e redescobrir o mundo pelos olhos da lenda. Changelings são criaturas de imaginação presas em carne e osso, presas em disfarces feitos por eles mesmos. Separados de suas verdadeiras vidas em Arcádia, os Kithain são capazes apenas ocasionalmente de provar o Glamour que eles uma vez conheceram como a encarnação viva dos sonhos. De muitas formas, as crianças perdidas das fadas são metáforas de nossas próprias, e o Mundo das Trevas espelha a sociedade sem coração da qual nós também estamos tão envergonhados.

Se rendendo ao chamado da imaginação, ousando sonhar novas histórias, nós podemos recapturar parte de nossa inocência perdida. Nós podemos aprender a rir novamente, e a chorar — porque nem todas as histórias tem finais felizes — e a maioria de todos nós pode aprender a se lembrar. É o seu trabalho, Narrador, guiar os jogadores pelo caminho que divide lembrança de esquecimento, entre os sonhos e a realidade, entre a maravilha e a Banalidade

O Papel do Narrador

Através das eras o narrador foi um dos membros mais respeitáveis da sociedade humana. Servindo como repositório para a história e a sabedoria tribal, o narrador se lembrava e contava contos sobre heroísmo e dificuldade que formava o caráter da tribo. Criar mitos, histórias de deuses e contos de grandes campeões serviam para instruir os ouvintes nos valores e práticas da sociedade. Eles também serviam como entretenimento.

O papel de um Narrador de **Changeling** é mais complexo, apesar de menos controlador. Os Narradores de hoje expressam sua arte através de *jogos*. Ele precisa inventar a trama, representar os outros com quem os personagens se encontram e responder a qualquer ações que eles tomem. Todavia, os jogadores também tem um papel na criação (e mudando significativamente o resultado da) história. As pessoas sempre responderam bem a histórias que tinham *elas* como os heróis. Eles adoram ouvir seus nomes usados e serem perguntados o que querem fazer em certas ocasiões. Na verdade, os jogos de narração levam isso um passo a frente — uma vez que a cena esteja armada e a trama principal em movimento, está a cargo dos jogadores resolverem como os eventos irão continuar. Do esqueleto de uma história, jogadores e Narrador trabalham juntos para criar algo novo e potencialmente e maravilhoso.

Mantendo o Interesse

Você precisa entender seus jogadores assim como os personagens que eles criam. Alguns jogam para ganhar algum senso de poder; outros jogam pelo aspecto social de estar com amigos. Muitos jogadores usam os jogos como meios de satisfação de desejos. Alguns preferem historias onde lutar contra oponentes mortais tomam prioridade, enquanto outros gostam de charadas ou a chance de usar seu raciocínio para sobrepujar situações perigosas. Muitos jogadores simplesmente gostam de falar por seus personagens e entrar em discussões políticas. Todos esses desejos diferentes precisam ser julgados e terem algum espaço no jogo. Cada jogador merece o que mais gosta. Com sorte, é fácil acomodar todos os

desejos, e colocados em diferentes pontos através do jogo reforça a história e diferencia as cenas, tornando-as mais do que séries de lutas ou charadas.

Fundamentalmente, é seu trabalho como Narrador ter certeza que cada jogador consiga seu pedaço de atenção. Enquanto muitos jogadores são vocais e agressivos, alguns são tímidos e tem dificuldade em colocar suas idéias em palavras. Você deve conhecer seus jogadores o suficiente para trazer os mais tímidos para a ação, tanto fazendo seus personagens notarem coisas que os personagens mais ocupados saibam ou focando uma parte da história sobre informação ou interesses especiais que os jogadores mais quietos possuem. Um jogador que não está envolvido na história rapidamente perde o interesse e sai do jogo ou, pior ainda, continua no jogo mas não faz nem diz nada. Tédio é a Banalidade do mundo real que pode trazer morte a sua história.

Preparação

Mesmo que os jogadores ajudem a criar a história conforme eles joguem, eles não podem criar os antecedentes ou povoar a história com personagens para serem encontrados. O Narrador precisa fazer preparações antes de fazer um jogo.

Isso não significa que você deve criar um script inflexível que leva os personagens em uma direção e os força a aderir a seu caminho pré-concebido. Ao invés, você deve ter uma idéia geral da história que você quer contar e ter vários caminhos possíveis de responder as escolhas dos personagens.

Algumas vezes — na verdade, na maioria das vezes — os jogadores irão decidir fazer algo tão extraordinário que você nunca considerou nenhum caminho de cobrir tal eventualidade. Em tal caso, você deve seguir em frente e ir na direção nova (tomando notas para que você possa analisar as possibilidades mais tarde), achando um caminho para voltar a trama original ou deixando-a para mais tarde. Análises futuras podem revelar entrelaçamentos que você nunca teria pensado sozinho, mas que reforça a história original. Jogadores gostam de sentir que suas ações e decisões tem um impacto real no jogo, e incorporar suas idéias os deixa saber que você está disposto a lhes dar controle sobre o destino de seus personagens.

Você também precisa preparar personagens controlados pelo Narrador. Cada personagem deve ser memorável por uma razão ou outra — uma tem o cabelo como a Pequena Órfã

Annie, outra não para de fazer bolas com seu chiclete, o cara careca tem um ponto prateado na testa, o outro usa pós-barba que cheira a pinho. Jogadores devem notar uma cena em que esses personagens sejam mais do que apenas recortes.

Cenários também devem ter vida. Dizer que os personagens entram numa sala de espera de um dentista é muito menos efetivo que descrever o sofá usado da sala, o cheiro de desinfetante pairando no ar, e o zumbido incessante da broca do dentista. Quanto mais evocativas suas descrições forem, mais reais serão as cenas e os personagens para os jogadores. A menos que você seja um mestre em descrições de improviso, isso também exige preparação. Não é muito difícil, apesar de ser melhor escrever tudo para manter um arquivo. Não há nada mais frustrante para os jogadores do que fazer seus personagens retornarem a um lugar que eles conhecem e serem confrontados com um cenário totalmente diferente, habitado por personagens cujos nomes mudaram misteriosamente.

Ambiente

Antes de começar a jogar prepare a área onde você irá jogar. Tenha certeza que há cadeiras para todos, mesas ou outras superfícies planas (para jogar os dados), fichas de personagens e luz suficiente. Se a seção estiver marcada para durar mais do que uma hora, aperitivos podem ser úteis, apesar de que você pode sugerir que seu consumo seja feito durante um intervalo. Nada é mais irritante do que tentar criar um clima enquanto alguém está mastigando batatas fritas. Idealmente, nada no ambiente deve distrair os jogadores.

Alem dessas preparações mundanas, você deve conseguir quaisquer objetos e materiais de referência que você necessitará durante o jogo. Também considere se você precisará de música, mudanças de luz ou qualquer outra coisa para aumentar a qualidade do jogo. Estabeleça algum modo de mostrar que a história está começando. Ascender um incenso ou uma vela, colocar um CD ou uma fita apropriada, ler um poema ou tirar uma citação de um livro, ou simplesmente dizer, “E nós começamos...” podem ser sinais para os jogadores se aquietarem e darem ao jogo sua atenção.

Idéias para Histórias

Na fonte do maior rio

A voz da cachoeira escondida

E as crianças na macieira

*Não conhecidas, por não serem buscadas
Mas escutadas, semi ouvidas, no silêncio
Entre duas ondas do mar.*

— T. S. Eliot, “Little Gidding,” *Four*

Quarters

Há centenas de fontes para idéias para histórias. Livros peças, filmes, televisão, contos de fadas, jornais, conversas — tudo isso pode dar origem a histórias sem fim. Até mesmo os contos antigos podem ser reutilizados e aproveitados. Ao invés de um dragão raptar a princesa, faça com que um psicótico seqüestre a irmã de alguém. Melhor ainda, deixe a irmã do personagem desaparecer enquanto viajando para o exterior. A seguindo, os personagens descobrem que ela foi seqüestrada por um duque wilder, que adora ela. Como eles lidarão com isso? Vão resgata-la no estilo Rambo? Diplomacia? O que a irmã pensa sobre isso tudo? E se o seqüestrador for Unseelie e a irmã Seelie, ou se ela for apenas mortal e foi encantada por ele?

Também é fácil pegar um cenário como um tema e usa-lo na história. Uma história em um cenário como no filme *Cliffhanger* iria enfatizar as dificuldades do terreno e do tempo, enquanto outra em um navio de cruzeiro iria levantar os problemas com os passageiros e a questão de como escapar no alto mar.

Personagens do narrador são outra fonte de inspiração. Obviamente, isso ocorre quando um grande vilão está envolvido (particularmente um recorrente), mas até mesmo personagens não ameaçadores podem apresentar obstáculos para os personagens. Talvez a duquesa não goste de pooka. Como os personagens (que tem dois pooka entre eles) irão conseguir convence-la a ajuda-los?

Finalmente, há os heróis da história. Trabalhando da história e passado de um personagem, você pode criar histórias que são talhadas para os personagens e feitas para mostrar eus pontos fortes ou para usar seus pontos fracos. Esse pode ser um dos tipos de história mais recompensadora, pois ela mostra aos jogadores que você está prestando atenção neles. Se um personagem é focado em uma história, todavia, histórias subsequentes devem se focar em outra pessoa, assim dando a todos uma chance de brilhar.

Elementos de **Changeling**

Então a escuridão deve ser a luz, e a quietude dança.

Sussurros de água corrente, e raios do inverno.

O tomilho selvagem despercebido e o morango selvagem,

*A risada no jardim, êxtase ecoado
Não perdido, mas necessitado, apontando
para a agonia*

Da morte e renascimento.

— T. S. Eliot, “Little Gidding,” *Four*

Quarters

Como em qualquer jogo de Narração, **Changeling** tem elementos da história que ajudam a definir e melhora-la. Muitos desses elementos estão ligados ao antecedente da história sendo contada, e normalmente os jogadores não irão nem notar conscientemente que esses elementos existem. Sem eles, todavia, a história perde coesão e direção, não importa quão bem a trama tenha sido construída, e você irá perder a grandeza e a profundidade que eles evocam.

Tema

Temas são idéias unificadoras ao redor das quais histórias podem ser criadas. Sejam eles simples como “Nós temos que trabalhar juntos para sobreviver,” ou complexos e universais como “Racionalidade matou o romance inerente a alma humana,” temas criam ancoras para a trama e apoio para os personagens. Pensando sobre diferentes modos de expressar o tema em relação ao cenário, eventos e personagens pode dar a você numerosas histórias, mudanças na trama e sub-tramas.

Pode haver mais de um tema em uma história. Combinar dois ou mais temas similares pode normalmente traze-los em maior foco e dar a cada um deles maior ressonância. Por outro lado, temas que parecem estar trabalhando com propósitos cruzados podem normalmente fortalecer um outro por sua justaposição. **Changeling**, como um todo, tem vários temas: alienação tanto das fadas “imaculadas” quanto dos humanos, andar na linha entre o mundo da Banalidade e dos sonhos, a maravilha da imaginação e do Sonho (espanto, maravilha e tristeza por sua perda), os terrores e maravilhas de criar sonhos que tomam substância, e a erosão e eventual morte da inocência infantil. Esses são apenas alguns poucos dos temas inerentes no cenário ainda cada um deles guarda a possibilidade para dezenas de variações.

Isolamento/Alienação

Changelings são órfãos, exilados de Arcádia. Apesar de nascidos em famílias humanas, eles não são humanos. Eles são seres de sonho e pesadelo, cada um nascido de uma história única. Eles vivem em um mundo invisível que nenhum humano pode ver. Ninguém os entende; muitos deles não entendem a si mesmos. Sobre o assalto

incansável da Banalidade, eles gradualmente perdem o contato com seus lados fadas e esquecem quem e o que eles realmente são. Muito poucos chegam a idade adulta, pois a Banalidade os persegue como o sopro gelado do inverno — e porque eles são tocados pela Banalidade, seus irmãos fadas os vêem como maculados e seres menores.

Família

Pelos changelings não se lembrarem seus laços de parentesco com outros changelings, cada um é de algum modo um órfão, sem uma verdadeira família. Cada changeling tem que criar uma família de espíritos iguais. A Adoção — a integração de um changeling em uma morada changeling — dá um substituto a uma família de nascimento, algumas vezes o único substituto. Outros changelings formam laços próximos através de juramentos.

A questão da família é uma questão fundamental da infância, assim sendo é um tema dominante em **Changeling**. Como um changeling se relaciona com sua família humana? Que tipos de problemas aparecem em famílias humanas com changelings em seu meio? É possível que changelings possam trabalhar ainda mais duro para promover a harmonia dentro de suas famílias mortais pelo seu senso de “diferença.” Os dramas dos gregos, as peças de Shakespeare e muitos trabalhos modernos giram em torno da dinâmica da família — um dos mais poderosos e universais temas.

Romance

Contos de fadas e baladas abundam com contos de amor verdadeiro e total — príncipes que acordam princesas com beijos, amantes que dividem frutos encantados, e rainhas das fadas que roubam os corações de cavaleiros mortais. Certamente **Changeling** reflete essas histórias. É um mundo de lendas épicas, e romance é seu sangue. Amor da corte tem seu lugar na sociedade changeling, e um pretendente esperançoso pode ser colocado a frente de uma série de tarefas aparentemente impossíveis que ele e seu amigo (a trupe) terá que completar para ganhar a afeição de seu amor. Nenhum changeling aceita um pretendente sem exigir uma prova de seu amor. Grandes histórias de amor estão entrelaçadas nos contos mais conhecidos (Arthur, Lancelot e Guinevere, ou Tristan e Isolde), e incluindo alguns desses aspectos em uma história **Changeling** pode dar o tom certo a ela.

Maravilha

Quando você pensa em changelings como crianças, tudo começa a fazer sentido. Crianças demonstram maravilha e aceitação sem julgamento das coisas mais inacreditáveis. Qualquer coisa é possível para uma criança: Papai Noel e suas renas voando pelo céu do inverno trazendo presentes para garotos e garotas boas, papai irá ganhar um gazilhão de dólares na loteria, Bethie é realmente uma princesa disfarçada, e essa bolota marrom é na verdade seu melhor amigo chamado Terwillikin. Todas as crianças dividem uma esperança inocente e uma crença que elas são realmente imortais e que fazer um pedido a uma estrela pode fazer qualquer coisa acontecer. Changelings também. Seu mundo é povoado com seres fantásticos, incluindo eles mesmos. Eles podem criar quimeras do nada, e seus sonhos tomam forma e se tornam reais. Changelings *são* imortais, apesar de seus corpos humanos envelhecerem e morrerem, e fazer um pedido a uma estrela pode ser a chave para desvendar coisas ainda mais fantásticas.

Pesadelos

Nenhum conto de fada estaria completo sem um inimigo terrível ou uma besta mágica para os heróis combaterem. Do mesmo modo que os changelings podem criar quimeras fabulosas e maravilhosas, suas emoções e sonhos mais sombrios podem fugir de seu controle e andar livre. Apesar dessas criações poderem não ter substância no mundo real, eles podem fazer mal aos changelings e manda-los de volta voando para as garras protetoras da Banalidade. E algumas vezes o inimigo não é quimérico — inimigos changelings poderosos podem se opor aos personagens, ou pior, a Banalidade pode estar se aproximando deles de formas bem menos fantásticas (mas muito mais mortais), como prisão em um hospício.

Liberdade

Changelings são criaturas espontâneas. Muitas são primitivas e selvagens. Eles são criativos, dados a novas idéias (como eles não seriam quando cada um é uma espécie de representação física de um sonho?), mas enquanto eles normalmente promovem beleza e liberdade, eles podem ser com a mesma facilidade extremamente destrutivos e nocivos. Alguns changelings não conhecem a diferença entre os dois extremos, mas como crianças egoístas eles fazem sua própria vontade a custa dos outros.

Loucura

O que acontece com changelings que nunca descobrem sua verdadeira herança? Pior ainda, e se alguém próximo deles acredita que eles estejam loucos? Afinal de contas, ninguém pode ver o que eles vêem; ninguém mais é perseguido por seus próprios pesadelos. De que outra maneira você pode definir insanidade?

Quando changelings esquecem o que são, ou caem tanto na Banalidade que tem dificuldade em se lembrarem de suas naturezas fadas, loucura é uma explicação lógica para eles. Em um mundo onde ninguém acredita na verdade de sua existência e onde a maioria das coisas maravilhosas é efêmera, como alguém pode reter sua sanidade.

Humor

Histórias **Changeling** nunca devem ser totalmente sérias e sombrias. Satyrs vigorosos, pooka mentirosos e redcaps desagradáveis todos tem um papel tão grande como o gentil sidhe, e interações entre plebeus e nobres podem levar a horas de diversão. Pense em *Um Sonho de Uma Noite de Verão* de Shakespeare, com suas brincadeiras alegres, e você tem uma idéia muito boa do humor das fadas. Claro, nas mãos de certos tipos de changelings, humor pode ser muito perigoso. Imagine Kevin, a criança de *Esqueceram de Mim*, como um redcap.

Clima(s)

Nós somos o mistério do lago quando a água está parada.

*Nós somos as risadas no alvorecer,
Você pode ouvir atrás do morro.
Nós vamos ficar ao redor ouvindo você rir,*

*Se destruir por diversão.
Mas você não nos verá, nós crescemos ao lado do sol.*

— Horslips, “Sideways to the Sun”

O clima de uma história **Changeling** é uma combinação de cenário, ambientação, apresentação e situação que evoca uma resposta emocional nos jogadores. Ele pode ser alegre e despreocupado, sombrio preocupante, ameaçador ou obscuro. De muitas formas, o clima e o tema trabalham juntos, um servindo de ancora ao outro.

A natureza do clima normalmente é subordinada ao modo como ele é usado. Um conto de brincadeiras seria mal servido por um clima de tristeza, e uma história de procura desesperada e

corrida contra o tempo não seria funcionar se o clima fosse de alegria contagiante.

É melhor preparar o clima do começo, tanto com música, luz ou tom de voz. Tocar uma música animada de flauta pode sugerir aos jogadores que a história será rápida e leve. Ascender uma vela ou incenso, bater um sino ou entoar um cântico pode servir de aviso que a seção começou e deixar que os jogadores saibam que o clima é sério e místico.

Manter o clima pode ser mais difícil do que estabelece-lo. Alguns jogadores inevitavelmente tentam quebrar um clima sério e amedrontador fazendo piadas ou falando fora de seu personagem. Muitos desses jogadores ficam embaraçados por suas respostas emocionais, e estão tentando alivia-las. Concentração no clima e recusa em quebrar a tensão algumas vezes traz tais jogadores de volta para a história. Se tudo mais falhar, apenas ignore o comentário do jogador e continue em frente. Jogadores que estejam envolvidos na história e que sejam maduros o suficiente para apreciar o poder do clima irão trabalhar para mante-lo intacto.

Suspensão da Descrença

Os jogadores precisam mergulhar na história sem se sentirem tolos ou conscientes. Eles também precisam acreditar nos detalhes da história. Isso não significa que eles precisam acreditar literalmente que gigantes existem, mas apenas estarem dispostos a suspender sua descrença por algum tempo. Assim, você pode criar e evocar um mundo real e então puxar seus jogadores para ele.

Changelings não existem puramente na realidade mundana — eles também existem em lugares que são livres das correntes da normalidade e da Banalidade. Eles interagem com bestas nascidas de sonho e formadas de modos fantásticos e horrendos. Domínios de fadas e quimeras são lugares e seres feitos de sonhos. É essencial que você tome muito cuidado em descrever esses lugares, pois criaturas de sonhos e armas de sonho são reais e sólidas para os changelings como qualquer carro ou arranha-céu os jogadores precisam aceitar a realidade das quimeras e o Glamour das fadas para poderem experimentar a total profundidade da existência fada. Está a seu cargo tornar isso real para eles.

Uma das melhores formas de fazê-lo é usar todos os sentidos quando descrevendo uma cena. Apesar de nós tendermos a conseguir a maioria de nossa informação através da visão, outras informações sensoriais são cruciais para

fazer algo parecer real. Descreva o calor, a sensação de luxúria da capa de veludo de um changeling; o toque frio e apertado de sua armadura de malha; ou o sopro frio da Banalidade saindo de uma arma de ferro frio. Enfatize o cantar dos pássaros em um dia de sol ou o farfalhar das folhas. Tente os jogadores a provarem sorvete de limão ou o gosto salgado do oceano. Tente fazê-los sentir o cheiro de pão fresco ou o fedor dos feridos e moribundos. Ainda melhor, traga um pedaço de veludo ou uma pena para o jogo e a passe, toque uma fita de ambiente suavemente no fundo, acenda algum incenso ou traga uma foto de sorvete de limão para o jogo.

Conflito

O coração de qualquer história é o conflito. Ninguém liga para uma história onde uma garota anda até uma loja e compra pão. Todavia, se ela for uma órfã faminta tentando alimentar dois irmãos mais jovens e ela atravessa uma nevasca apesar de sua perna quebrada, é mais provável que a história prenda nossa atenção. Conflito não implica necessariamente combate; ele apenas significa que há obstáculos para serem vencidos. Em **Changeling**, muitos tipos diferentes de conflitos são possíveis. Alguns deles são:

Seelie vs. Unseelie: Essa é uma dicotomia clássica das fadas — a batalha essencial e fundamental. O conflito pode ser entre cortes opostas ou uma batalha interna para impor a natureza dominante de alguém sobre a natureza inconsciente.

Changeling vs. Mortal: Esse conflito pode ser a batalha entre o lado humano e o fada do changeling; alternativamente, ele pode envolver conflito com mortais cheios de Banalidade ou caçadores buscando troféus.

Changeling vs. Vampiro: Changelings acreditam que vampiros são os descendentes de fadas loucas e sanguinárias. Como seres meio vivos meio mortos, eles são repositórios de Banalidade e esqueceram suas origens fadas. Eles são vistos como traidores e inimigos poderosos.

Changeling vs. Lobisomem: Acredita-se que lobisomens sejam uma raça de changelings, e apesar dele terem deixado a companhia de seus irmãos, eles sempre são bem vindos de volta. Por causa da sua batalha feroz contra a escuridão, todavia, eles foram pegos pela Banalidade e separados do Sonho. Lobisomens e changeling ocasionalmente competem por áreas selvagens.

Changeling vs. Mago: Alguns magos já foram changelings, mas se perderam em seu

próprio paradigma. Alguns magos são amigáveis com os changelings; outros querem feri-los, destruí-los ou fazer experiências com eles.

Changeling vs. Fantasma: Uma vez os changelings conseguiam levar as almas de artistas mortos para o Sonho e deixa-los criarem após a morte. Agora o reino dos mortos é um lugar terrível e fechado. Quem sabe que planos estranhos as legiões dos mortos podem ter?

Grump vs. Wilder vs. Childling vs. Eles Mesmos: A diferença entre as gerações é fortemente sentida até mesmo entre os changelings. Grumps são responsáveis e confiáveis, apesar de cheios de Banalidade. Eles vêem wilders e childlings como irresponsáveis e indignos de confiança. Wilders começaram a sentir o gosto da Banalidade e sentir o começo do processo de envelhecimento. Eles lutam para manter sua juventude e beleza, batalhando fervorosamente contra o crescimento e ressentindo a liberdade e a inocência dos childlings. Childlings ressentem o controle que seus pais humanos (e algumas vezes fadas) exercem sobre eles. Cada grupo tem seus objetivos e desejos, e eles podem ser muito conflitantes.

Cada grupo é também propenso a criar feudos internos. Alguns changelings podem até mesmo estar em guerra com sigo mesmo, odiando sua aparência mortal ou Legado recessivo.

Casa vs. Casa: Apesar dos sidhe serem poderosos, eles nem sempre se dão bem. Muitos se ressentem pela arrogância da Casa Gwydion, e alguns acreditam que a Casa Liam deve ser totalmente erradicada. Famílias menores com ligações com as casas nobres lutam mais que seus patronos por posição e privilégio.

Nobre vs. Plebeu: Muitos plebeus vêem os sidhe como intrometidos, antiquados e desnecessários. Por outro lado, os nobres não sabem o que fazer com fadas plebéias que não sabem mais qual é seu lugar na sociedade, mas ao invés insistem em algo chamado democracia!

Saqueadores vs. Inspiradores: Muitos changelings acreditam que sempre haverá Glamour para se ter. Esses changelings, conhecidos como Saqueadores, são detestados por aqueles que acreditam que o Glamour está gradualmente desaparecendo do planeta. Em algum ponto de suas vidas, todavia, a maioria dos changelings descobrem que eles precisam Saquear em uma situação de emergência. Como alguém lida com tal necessidade?

Changeling vs. Banalidade: Uma das ocupações principais dos changelings é manter a

Banalidade afastada. O Povo do Outono serve a Banalidade sem saber, enquanto Dauntain ativamente caçam changelings (conhecendo ou não eles como tal).

Crônicas Changeling e a Jornada do Herói

Em **Changeling**, você está contando um grande história, um épico que deve estar repleto de ressonância mística e aventuras selvagens. Um modo de imbuir suas histórias com esse tipo de sentimento épico é entendendo a estrutura mítica. Apesar de com certeza haverem vários modos de criar uma história vibrante, é difícil fazê-lo a menos que você conheça o modo em que os mitos normalmente são construídos.

Um tipo de estrutura de mito é chamada de “a Jornada do Herói,” e é um arquétipo para muitas aventuras e histórias de fantasia. Mesmo que você não force a história através de uma seqüência específica na Jornada do herói, você pode pegar e escolher elementos dela e assim enriquecer seu jogo.

A Jornada do Herói é mais fácil de entender se você pensar nela não como uma história específica, mas como um arquétipo para uma história. Se você estiver começando a Narrar, você pode querer tentar uma crônica muito básica baseada na Jornada do herói. Uma estrutura restrita irá manter você focado e seus jogadores interessados, conforme eles sentem o antigo excitação e poder do mito.

A Jornada do Herói tem 12 estágios, que, apesar de tradicionalmente caírem em uma ordem específica, podem ser arranjados de qualquer forma que pareça apropriada para você como um Narrador.

1. O Mundo Ordinário

Nossos heróis (Elharn, Vivianne e Gavin) são encontrados em seu Mundo Ordinário: um bar local. A noite está tediosa, as coisas estão estáveis, nada está acontecendo. Eles não sabem que as coisas estão prestes a mudar. O bar fecha e eles começam a voltar para casa.

Descrição: O mundo mundano e a Banalidade são perfeitos para exemplificar esse estágio. Certamente, os changelings precisam regularmente retornar para o Mundo Ordinário quer eles gostem dele ou não. É importante estabelecer o Mundo ordinário, assim dando contraste ao mundo mágico das fadas no qual os changelings irão participar.

Sugestões: Comece esse estágio em casa, no trabalho, qualquer lugar que seja calmo, tedioso e seguro. Claro, se o personagem for estranho, deixe seu “Mundo Ordinário” ser estranho também. O prelúdio de um personagem é muito, muito importante quando estabelecendo seu Mundo Ordinário.

2. O Chamado a Aventura

Repentinamente, um grupo Unseelie ataca! Flechas negras voam para todos os lados, mas antes que os personagens possam responder, os arqueiros Unseelie fogem. Porque eles atacaram? O que está acontecendo?

Descrição: Repentinamente, algo acontece para avisar aos changelings que as coisas nunca mais serão as mesmas. Um novo elemento entra na história, e os personagens notam que seu Mundo Ordinário não está mais isolado da realidade e da mudança. O rei ordena que eles investiguem algo; um de seus amigos é seqüestrado; um tesouro antigo é encontrado.

Sugestões: Um Chamado a Aventura deve ser algo que claramente e simplesmente envolva os changelings. Isso é crucial se você quiser colocá-los na história. O Chamado pode ser sutil, mas sempre deve ser perceptível.

3. A Recusa ao Chamado

“Nós não deveríamos contar ao duque sobre isso?” Pergunta Elharn. “Nah, não vamos nos envolver. Além disso, é perigoso,” Gavin diz. “Vamos sair daqui!” Diz Vivianne, correndo. Os personagens fogem para a proteção de seu apartamento.

Descrição: Mesmo que o Chamado tenha sido feito, nossos heróis estão desconfiados em deixar o Mundo ordinário. Eles se recusam, dando as costas a seu destino. Mas apenas por algum tempo — seu destino os aguarda na forma de um mentor.

Sugestões: Esse estágio depende largamente das reações dos personagens, você pode fazer a recusa através de personagens do narrador. Claro, outra espécie de Recusa ao chamado é negar o que está acontecendo: “Ora, não foi tão mal. Qual é o problema?”

4. Encontrando o Mentor

O velho eshu Gregory espera por eles na escuridão de seu apartamento. Apesar de Unseelie, o velho grump é altamente respeitado. “Vocês wilders não entendem no que se meteram não é?” ele diz, se movendo pela sala, olhando para os

heróis um a um com seus olhos de meia noite. “Os Lordes Trovão escolheram vocês para a destruição.”

“O que nós fizemos para eles?” Vivianne pergunta.

A voz de Gregory sai da escuridão: “Ora, meus amigos, não é o que vocês fizeram, é o que vocês farão é os preocupa.” Ele puxa sua capa ao seu redor. “Eles viram seu destino, e ele não os agradou...”

Descrição: Um mentor aparece para explicar o Chamado a Aventura e colocar os personagens em sua jornada. O personagem mentor normalmente é mais velho, mais sábio e mais poderoso que os personagens, apesar desse nem sempre ser o caso. Um mentor é alguém que ajuda os personagens a descobrir sua nova posição agora que o Chamado aconteceu. Um mentor pode até mesmo ser uma coisa: um livro, um mapa, um tesouro — qualquer coisa que ajude os personagens e os coloque no caminho da aventura.

Sugestões: Lute contra a vontade de dar muitas informações sobre a trama através do mentor. Mentores são personagens também — freqüentemente eles são heróis que já passaram por sua jornada pessoal. Apesar de mentores acompanharem os heróis na história ocasionalmente, eles normalmente irão desaparecer sem aviso. Não deixe os personagens se voltarem para o mentor em uma necessidade. O mentor é um facilitador, as não deve pensar pelos personagens.

5. Cruzando o Primeiro Portal

É tarde da noite. A corrente na porta do armazém se parte facilmente com o alicate. “Você tem certeza disso?” Gavin pergunta.

“Se eu tenho certeza? Diabos, eu não tenho certeza nem se deveria estar aqui. Mas nós temos que descobrir o que os Lordes Trovão planejaram,” Vivianne sussurrou.

Eles entraram quietamente no velho armazém. Cruzando a pilha de caixotes, eles os rodeavam, seguindo a pequena luz da placa SAIDA do outro lado. Uma pequena lanterna se acende nas mãos de Gavin. “Olhe para todas essas caixas de equipamento de jardinagem. Eu pensei que você tinha dito —,” Gavin começa. Vivianne zomba, “É! Equipamento de jardinagem? Claro. Olhe!” Ela coloca a Pedra da Abertura no topo da caixa, e a madeira se range conforme os pregos se solam e a tampa fica solta.

“Como eu pensei,” Viviane diz, suprimindo um tremor conforme ela sente o que

está dentro. A lanterna de Gavin ilumina o interior da caixa.

Elharn amaldiçoa por entre os dentes. “Espadas de ferro frio! Dessa vez a Corte das Sombras foi longe demais.”

As luzes do armazém repentinamente se ascendem, iluminando cada sombra. Um homem — não, um Kithain, definitivamente — em um sobretudo negro dá um passo a frente. Conforme ele o faz, os três heróis ouvem o som de três bestas, armadas e prontas, um segundo antes de mais três Kithain os cercarem por todos os lados.

O Kithain no sobretudo sorri maldosamente para sua presa capturada. “Saudações, e boas vindas a minha humilde habitação. Infelizmente eu não posso pedir para vocês ficarem por hospitalidade...”

Descrição: Cruzando o Primeiro Portal é a entrada no Mundo Especial, a parte da história onde as coisas começam a ficar estranhas e perigosas e permanecem assim até que os personagens deixem o Mundo Especial no estágio 10, a Estrada de Volta. Claramente os personagens não podem retornar para suas vidas quietas e privadas. Agora eles precisam enfrentar o Guardião do Portal, um personagem que representa o perigo que eles enfrentam. Eles precisam derrotar o Guardião, ou evita-lo, para continuar. Pela primeira vez os personagens precisam enfrentar o medo que eles sentiram na Recusa ao Chamado e moverem através desse medo para o Mundo Especial.

Sugestões: Esse é um estágio onde muitos Narradores sentem a necessidade de ameaçar os personagens. Resista a vontade de ameaça-los tanto que eles morram. Ainda, você pode ir bem longe quanto a pô-los em perigo e então oferecer uma rota de escape se eles estiverem próximos da morte. É uma boa idéia usar o Primeiro Portal como um meio de introduzir o antagonista central ou seus planos — se mais nada, ele deve mostrar os tipos de conflitos que virão.

6. Testes, Aliados, Inimigos

No Café Toybox, os personagens relaxam. “Bom trabalho em nos tirar de lá, Viv,” Gavin diz, ainda esfregando o ferimento onde o ferro frio o atingiu. Vivianne acena. “Eu estou preocupada, acho que os Lordes Trovão irão tentar preparar um assassinato — e se eles forem atrás do Duque Aeon?” ela disse. “Nós precisamos descobrir mais sobre eles. Eu queria conseguir informações daquele caminhão em que eles fugiram,” Elharn fala.

“Vocês garotos, vocês não conhecem nada sobre segurança operacional?” murmura um troll no canto. Ele é obviamente um velho, um grump, usando um velho casaco do exército. Indo para a mesa deles, o imenso Kithain estende sua mão a Elharn, que a aperta firmemente. “Meu nome é Tor. Vocês podem ter ouvido falar de mim. Vocês não deveriam estar falando sobre os Lordes aqui — é próximo a suas paragens e, bem, as paredes tem ouvidos. Porque vocês não me encontram no parque daqui a 20 minutos? Tenham certeza de não serem seguidos,” Tor diz, quietamente. Ele sorri para Elharn e, sem mais palavras, sai do Toybox sem impedimento do mesmo modo que entrou.

Descrição: Essa fase vê os personagens ganhando novas informações sobre sua jornada, encontrando novos amigos, caindo em crises e criando problemas de uma maneira geral. Esse é o maior estágio dos 12. Tem que se tomar cuidado para se dar aos testes, aliados e inimigos uma estrutura própria. É uma boa idéia colocar essa fase em um bar ou em uma área aberta para tomar vantagem da riqueza de oportunidades para interação de personagens. Seu trabalho como Narrador nessa fase é educar os personagens sobre o Mundo Especial no qual eles entraram, introduzi-lo aos jogadores da história (se isso ainda não aconteceu) e dar a eles uma prévia do que irá vir.

Sugestões: Esse é o estágio onde você pode trazer os Antecedentes dos personagens, especialmente Antecedentes como Contatos, Acompanhantes, Sonhadores, Recursos e Mentor. Você deve desafiar os personagens, apresentar inimigos e entrega-los os aliados que eles necessitarão durante essa fase. Os personagens devem obter mais e mais informação sobre a história e descobrir a crise futura.

7. Aproximação da Caverna

“Eu tenho um mau pressentimento sobre isso,” Gavin sussurrou. Vivianne brincou, “Por favor, você parece que está numa novela. Fique quieto. Lembre-se o que Tor disse — esse lugar está cheio de quimeras!” Os personagens atravessam a floresta, indo para a fortaleza Unseelie secreta que há lá. Eles não sabem que eles estão sendo observados por vários olhos negros nas árvores, olhos que reportam par os Lordes Trovão.

“Qual o nome do lorde Unseelie que vive lá? Gavin pergunta. Elharn murmura, “Blackthorne. Dizem que ele tem uma quimera harpia pessoal que o serve.” “Uma harpia?”

Gavin pergunta assustado. “Nossa, eu vou pegar uma cerveja e esperar por vocês, certo?”

Descrição: Seus personagens finalmente entendem o que eles precisam fazer. Eles encontraram todas as peças para o quebra cabeça durante os estágios anteriores (principalmente no Estágio Seis); agora eles precisam apenas juntar as peças. Nesse estágio, eles se preparam para descer no Submundo, o estômago da besta, a Caverna, onde suas almas serão testadas. Diferente do Primeiro Portal, é um perigo bem real que está em sua frente.

Sugestão: Esse estágio não deve ser muito previsível ou a tensão que você está tentando construir será perdida. Durante essa fase, você usa os medos dos personagens uma vez mais, tentando fazê-los notar que esse é o foco maior de tudo que veio antes. Se os personagens não estiverem preocupados nesse ponto, eles são ou tolos ou você não fez um bom trabalho fazendo a tensão.

8. A Provação Final

“Você deveria ter ficado em seu próprio território, Sir!” Blackthorne sorri maldosamente por trás de seu elmo. A espada negra em sua mão brilha com uma luz sobrenatural. “Minha lealdade ao Duque Aeon é inquestionável! Eu não deixarei alguém tramar sua destruição!” Elharn fala, lutando para tentar aparar os golpes do lorde Unseelie. Vivianne observa enquanto, aparentemente em camera lenta, Blackthorne penetra nas defesas de Elharn e coloca sua espada de metal quimérico dentro da placa de peito de Elharn. “Garoto tolo, Duque Aeon só é bom morto. Eu já coloquei uma adaga em seu coração — você conheceu o seu mais novo guarda pessoal? É apenas uma questão de tempo até que ferro frio penetre o coração daquele bastardo,” Blackthorne fala malignamente.

Descrição: Esse estágio é a parte deprimente. É quando os heróis aparentemente perderam. Os personagens enfrentam seu pior inimigo, sua pior falha, e não são bem sucedidos. Eles são derrotados, perdidos. Mesmo que seja uma morte simbólica, os personagens precisam “se erguer” e enfrentar a escuridão.

Sugestão: Esse pode ser um momento muito deprimente para seus jogadores. Tenha certeza que você não os torturará muito com ele. Todavia, lembre-se que quanto mais sombrio você torne a Provação Final, mais excitante e triunfante as últimas fazes serão.

9. A Recompensa

“Bem Blackthorne, você derrotou um cavaleiro novo. Você está preparado para lutar contra um velho guerreiro?” Tor pergunta, saindo das sombras e brandindo seu grande machado de batalha. “Ora, Sir Tor, que surpresa. O que o traz aqui?” Blackthorne diz, sua voz nem um pouco amigável. “Eu estou aqui como testemunha, uma testemunha de sua traição. Você está destruído, lorde negro,” Tor diz. “Eu acho que é você quem está destruído, Tor,” Blackthorne responde. “Meus arqueiros estão mirando em seu coração conforme nós falamos.”

“Mande-os embora Blackthorne!” Vivianne diz, pressionando uma adaga de ferro frio nas costas do cavaleiro. Ela sorri quando ele congela e levanta suas mãos lentamente no ar, mandando os arqueiros se retirarem.

Descrição: Seus personagens caçaram o inimigo até seu lar, enfrentaram a morte, e viveram para contar. Eles ganham peças de informação vitais ou tesouros que permitirão eles a completar a história. Apesar dos heróis ainda não terem ganho completamente, nem tudo está perdido, e agora eles estão mais próximos do que nunca de alcançar seu objetivo.

Sugestões: Não perca tempo nesse estágio; você quer que os jogadores continuem indo para os estágios mais excitantes: O Caminho de Volta. Se você ficar no brilho da Recompensa por muito tempo, você descobrirá que o momentum de sua história está diminuindo e que seus jogadores estão ficando entediados.

10. O Caminho de Volta

“Eu não acredito que ele nos deixou ir embora,” Elharn diz. “Ele não nos deixou ir embora. Não esqueça desses grandes corvos. Eles estão em algum lugar da floresta,” Gavin diz preocupado. “Calma, Elharn,” Vivianne diz. “Dê tempo para o Bálsamo de Urze ter efeito.”

“Meu caminhão está estacionado naquelas árvores, se nós conseguirmos alcançá-lo,” Tor diz, vindo atrás deles. Então, subitamente, de todos os lados, centenas de corvos descem em um ataque.

“Corram!” Gavin grita, pulando para trás de um arbusto.

Descrição: O Caminho de Volta tem lugar após o assalto central dos personagens contra o antagonista. Eles ainda não ganharam — Eles estão se dirigindo ao clímax final da história. Normalmente o Caminho de Volta é cheio de perigos.

Sugestões: Mantenha o paço aqui — torne-o excitante. Deve haver movimento, uma perseguição stressante e cheia de adrenalina. Não deixe essa parte ser atrapalhada por combate, isso destruiria o momentum de sua história.

11. O Último Portal

“E então, Vossa Majestade, Lorde Blackthorne estava planejando sua morte a muitas semanas,” Tor diz, seus novos pupilos próximos dele.

O duque inclina-se para frente, seus cabelos loiros caindo sobre seu rosto. “E como isso iria acontecer?” ele pergunta calmamente.

“Se isso agradar Sua Graça,” Vivianne começa, “há razões para suspeitar do membro mais novo de sua guarda pessoal —”

“Entendo. Tragam Corian para mim imediatamente!” o duque ordena.

De cima do salão, no balcão, vem uma resposta: “Não precisa, Sua Graça. Eu já estou aqui. Agora, se todos se afastarem de Sua Graça. Não há razão para ninguém mais se ferir.” Um sidhe por sua aparência, Corian tem os olhos de um assassino de sangue frio. Em suas mãos uma besta de três tiros cuidadosamente empunhada, suas flechas com pontas de ferro frio.

Descrição: Mesmo que os personagens tenham vindo tão longe e estejam quase no fim da história, eles precisam encarar a morte mais uma vez e supera-la. Eles precisam ser ameaçados, purificados pelo risco final, pelo perigo final. O “medo final” comum em muitos filmes de terror exemplifica esse estágio. Depois disso, eles são “ressuscitados” — as mudanças que a história trouxe a eles se tornam claras.

Sugestão: Esse é o clímax da história, então represente. Seus jogadores devem estar na ponta das cadeiras. Você trabalhou duro para chegar aqui, e você deve aproveitar o momento da história que criou.

12. O Retorno

“E assim, como reconhecimento a proteção a Sua Graça e ao achado das víboras que trariam ruína a essa corte, eu tenho prazer em anunciar que vocês três serão iniciados na Ordem dos Leões de Prata, por valor em serviço do Duque Aeon. Que ele sempre tenha tais protetores!” Lady Alyssa, a chanceler, proclama em corte aberta. Há grande animação, especialmente dos plebeus, conforme os três se aproximam para receber as medalhas de honra.

Depois disso, Tor os leva ao lado. “A Corte das Sombras está ficando cada vez mais poderosa. Eu não entendi isso até hoje. Apesar do duque ainda ridiculariza-la e achar que seus membros são apenas bufões, eu penso diferente,” Tor diz calmamente, para eles não serem ouvidos ao acaso.

“O que nós podemos fazer?” Vivianne pergunta, brincando com o broche de prata que agora ela usa como prendedor da capa. “Há apenas uma coisa a fazer, minha dama Vivianne,” Elharn murmura. “ Nós precisamos claramente ficar contra essa nova ameaça. Nós precisamos fazer o que pudermos. Nós precisamos ficar rapidamente contra a Corte das Sombras, sempre que seu poder fique grande.”

“Por enquanto que nós não precisemos nos aproximar daqueles malditos corvos novamente! Nossa!” Gavin fala. Os outros três dividem uma risada calma conforme os músicos tocam no salão de dança.

Descrição: A aventura acabou, e ainda precisa haver um desenlace. Recompensas e reconhecimento precisam ser dados. Mais importante, todavia, os personagens precisam notar como eles mudaram e o que eles conquistaram. Além disso, você precisa estabelecer a fundação de outra história no final dessa.

Sugestões: Isso atualmente é um ponto crucial, portanto não relaxe ainda. Aproveite o momento, mas lembre-se que você precisa ligar todos as suas tramas e dar uma resolução satisfatória. Celebrações são comuns em algumas histórias, mas você ainda pode ter um final mais calmo se a história exigir. Deixe a história se desenvolver naturalmente.

Alguns Concelhos Finais no Uso da Jornada do Herói

Primeiro, não se prenda a estrutura. Não seja muito óbvio quando o estiver usando. Misture um pouco, ou muito. Use a Jornada do Herói como uma ferramenta, não como uma muleta. Se você cegamente segue sua estrutura de ponto a ponto, sua história irá parecer vazia e incompleta.

Por outro lado, conheça bem a estrutura. Olhe para filmes populares e analise sua estrutura em termos da Jornada do Herói. Filmes como *Guerra nas Estrelas* e *O Mágico de Oz* são claramente modelados nessa estrutura.

Finalmente, simplesmente reconheça que todas as histórias tem uma estrutura de um tipo ou de outro. Quando você para de simplesmente jogar

encontros e cria uma história coerente usando uma estrutura, você encoraja seus jogadores a responderem emocionalmente e constrói suas expectativas para a próxima história que você contar.

Conceito de História

Essas são algumas idéias para algumas histórias. Nem todas irão se enquadrar a todo grupo, mas sintam-se livre para experimentar com elas para conseguir os fins que deseje.

• Na Sombra do Rei

Todo nobre tem um “rabo”: acompanhantes da corte, cavaleiros, servos e bajuladores. Esses acompanhantes são uma cama quente de intrigas. Nesse conceito de história seus personagens ficam imersos nas maquinações sociais e traições da corte. Assassinato está em questão? Personagens nobres tem uma vantagem óbvia, mas plebeus (por causa de sua invisibilidade social) tem um tipo de vantagem diferente.

• Os Perdidos

Não se tem notícias de uma comunidade de changelings por algum tempo, e seu lorde pede que os personagens procurem saber o que aconteceu. Pode não ser nada — eles podem estar apenas ocupados — mas desde quando foi sempre assim? O Escheat exige que changelings sejam recuperados se estiverem perdidos. O que os personagens irão fazer para conseguir voltar com a comunidade?

• Um Pedido de um Pooka

Um pooka respeitado aparece no domínio dos personagens, oferecendo um grande tesouro e gloria a qualquer um que tenha coragem de ir com ele. O que se segue é uma cruzada longa por uma quimera que o pooka jura que tem a resposta a uma charada que ele está tentando resolver por anos. Você se arisca a confiar em um mentor indigno de confiança?

• Childling Encontrada

Um novo changeling foi encontrado — um childling nascido de pais muito rigorosos. Ele pode até ser abusado por sua família. É certo tirar a criança de sua família — e se for quem vai cuidar dela? E a quimera gato gigante que a guarda e não deixa ninguém se aproximar?

• Uma Espada de Má Substância

Os Personagens tropeçam em um carregamento de ferro frio na parte da cidade de uma motley Unseelie. Eles roubam o carregamento, o deixam onde está ou avisam os nobres Seelie?

• A Procura por Inspiração

Os personagens, na procura por novas fontes de Glamour, encontram um artista para inspirar. Nutrir talento não é sempre tão fácil quanto parece. Vários problemas podem acontecer, desde dependência a drogas até problemas com dinheiro passando por problemas no casamento e ser presa de Saqueadores. Os personagens precisam de alguma maneira preservar e inspirar seu artista, diretamente ou não.

• Saqueando Nós Vamos

Até mesmo o changeling mais justo e cuidadoso ocasionalmente se encontra na necessidade de Glamour rápido. Saquear normalmente é a única saída. Pode ser um trabalho rápido e sujo (deixando os personagens se sentindo culpados) ou uma festa de arromba onde todos tomam um pouco e as vítimas acordam com dor de cabeça e um aumento temporário de Banalidade.

• Concertando Errados

O conto de fadas comum ou a cruzada de um herói pode ser usada para a diversão de uma tarde. Seja salvando uma dama em perigo (imagine combinar **Changeling** com os elementos do filme *Velocidade Máxima*) ou caçar quimeras que se livraram dos sonhos do personagem (ops!), esse é mais para fãs de ação.

• Defendendo a Casa

Nessa história, os personagens precisam defender um domínio ou trilha de atacantes. Isso pode incluir uma batalha direta ou uma batalha de raciocínio contra os planejadores das cidades decididos a destruir a cidade. Para uma verdadeira ameaça, faça os usurpadores serem vampiros ou magos.

• Acontecimentos Misteriosos

Os personagens precisam investigar um desaparecimento misterioso — de uma pessoa ou de um objeto — e recuperar quem ou o que foi perdido de preferência. Outro changeling pode ter tomado o objeto de sua busca; alternativamente, um humano normal pode ter encontrado um artefato poderoso e potencialmente perigoso que ele achou ser um item mundano. Dauntain podem ter seqüestrado outro changeling para perguntar a ele sobre seus amigos. Os personagens devem recuperar o item ou a pessoa perdida antes que algum mal irreparável seja feito.

• Convocados para a Corte

Os personagens são convidados para um festival na Corte Seelie (ou Unseelie). Vestimenta adequada é esperada. Naturalmente, nenhum deles sabia até essa manhã que o festival é o aniversário do duque. Onde você consegue um presente para alguém que pode criar o que quiser do ar?

Crônicas

Uma crônica não é nada além de uma série de histórias conectadas que contam uma história maior. Cada história dentro da crônica conta um pedaço do conto, mas as histórias reunidas formam a grande história. Da mesma maneira que cada história, a crônica deve ter um tema e clima geral, os jogadores devem ficar conscientes, os antagonistas devem ser claramente definidos (apesar de não necessariamente óbvios no início), o cenário descrito e o início, meio e fim projetados e esquematizados.

Não é necessário planejar cada história na crônica ou cobrir cada eventualidade. Na verdade, é melhor deixar muito do meio vago, dando aos jogadores espaço para adicionar suas idéias e se desviar da trama. Conforme as histórias se desdobrem, você pode incorporar novos elementos

Uma Rápida Palavra Sobre Antagonistas

Um dos métodos mais efetivos de fazer histórias memoráveis é criar grandes vilões para os personagens combaterem. Mas nem todos os antagonistas são vilões. Muitos são simplesmente pessoas que tem objetivos ou crenças diferentes; alguns são enganados pelas circunstâncias ou por líderes pobres. Vilões reais devem ser poucos; mesmo em contos de fadas, que deleitam-se em simbolismo e interpretações restritas de bem e mal, as coisas nunca são puramente pretas ou brancas.

Quando você cria um canalha de coração negro, você deve se lembrar que os melhores vilões raramente pensam em si como tais. Eles tem razões para o que eles fazem e são heróis de suas próprias histórias (tão estranhas quanto elas possam ser). Um louco querendo a destruição mundial “porque sim” não é interessante; um louco que quer destruir o mundo porque ele acredita que essa é a única maneira de trazer o Sonho de volta é muito mais interessante. Ele deveria ser bem esperto e operar logicamente (da maneira que sua lógica funciona) para alcançar seus objetivos e derrotar seus oponentes.

no modelo geral e fortalecer o conceito original. Crônicas devem permitir desvios de curso — você sempre pode colocar os personagens de volta no conto principal durante a próxima seção.

Conforme as histórias progridem, todavia, é importante que elas se tornem mais e mais

abrangentes, com vilões mais difíceis, com tramas mais organizadas, cenários maiores e até mais objetivos vitais. Cada história deve ser mais atrativa que a anterior, conforme os personagens se aproximam de resolver a charada final ou sobrepujar o obstáculo final, e suas ações devem ter significados maiores. As questões principais levantadas pela crônica devem ser cuidadas com alguma arte, apesar de sub-tramas menos importantes imediatamente podem ser deixadas sem resposta para servir de pontos de partida para novas aventuras.

Conceitos de Crônica

Como os conceitos da história dados acima, essas são apenas algumas idéias para o Narrador começar. Elas são categorias abertas porque elas representam histórias contínuas ao invés de aventuras de uma ou duas seções. Cada uma pode sugerir outras idéias para crônicas variantes.

• O Saining

Os personagens descobrem que são changelings. Como isso afeta suas vidas? Que mudanças eles irão ter? Esse tipo de história é melhor para a primeira crônica. Ela deve começar com um prelúdio em que cada personagem descobre (ou pelo menos suspeita) de sua verdadeira natureza. A crônica pode seguir os personagens através da descoberta de sua verdadeira natureza, a procura por outros de seu tipo, e sua tutela sobre o olho do governante local.

• Intriga

Com tantas facções possíveis (tanto na corte e longe dela), há inúmeras oportunidades para intriga. Intriga não precisa nem ser épica ou vilã em natureza; ela pode ser meramente as pequenas maquinações dos membros da corte. Os personagens devem ser usados como peões nos esquemas de uma ou mais facções rivais, ou eles podem virar a mesa dos cortesões ambiciosos e os expor como os conspiradores que são. A honra é muito importante na sociedade changeling, e expor um traidor ou um indivíduo egoísta pode também envolver defender a honra de uma dama, entrando em duelos ou carregando documentos especiais de um lugar para outro. Possibilidades para histórias abundam.

• A Cruzada

Muitos bons contos são histórias de cruzadas épicas — por um lugar ou item em particular, para descobrir um conhecimento esquecido, ou para encontrar uma certa pessoa.

Normalmente, mas nem sempre, há uma espécie de limite de tempo envolvido (os heróis precisam conseguir chegar no Sino do Apocalipse antes da badalada de meia noite do dia 31 de dezembro ou tudo está perdido), e um número de obstáculos e conflitos são colocados no caminho dos heróis. Os personagens não precisam notar desde o início que embarcaram em uma cruzada épica; muitas de tais histórias começam pequenas (o velho Bilbo consegue um anel de Gollum e a passa para Frodo).

• O Longo Outono

Essa crônica pode evoluir de várias maneiras diferentes. Talvez os personagens são changelings velhos, cheios de Banalidade e desejando vigor renovado e inocência. Há alguma substância que possa restaurar seu Glamour e apagar sua Banalidade adquirida? E sobre a onda de Banalidade que está lentamente corroendo todo o Glamour do mundo? Os personagens podem sobrepujar sua própria queda no esquecimento por tempo suficiente para reverter a onda e trazer o Glamour real de volta ao mundo?

• Cuidando das Sementes

Conforme o crime aumenta, as taxas aumentam e o bem estar social desaparece, a cidade natal dos personagens se torna um buraco do inferno brutal e desesperador. Glamour começa a secar, e até mesmo o balefire dos domínios tremuliza e diminui. A Banalidade sobe para as alturas o tempo todo. Esse é o Último Inverno das lendas? Ou ainda há esperança para uma cidade faminta por Glamour? Seus personagens devem subir acima de sua apatia para ajudar a inspirar criação, imaginação e alegria, ou se arriscam a perder seus preciosos domínios.

• Chamado para Guerra

Essa crônica dupla pode ser jogada com dois grupos. Um grupo é um bando de plebeus, o outro um grupo de nobres. Os plebeus decidiram que os nobres não são feitos para governar os Kithain e assim devem ser removidos do poder. Os nobres, sempre interessados em manter seu poder e soberania por direito, resolveram reagir com a força. Ambos os grupos caem em conflito aberto, normalmente recaindo em violência física. Um Narrador poderia coordenar as coisas com ambos os grupos, apesar de ser melhor haver dois ou talvez até três Narradores coordenando ambas as crônicas. É possível encontrar um meio termo e assim estabelecer a paz? Ou os dois lados irão lutar até a morte?

• A Corte do Amor

É a primavera e toda a corte está cheia com de tendências a amores. Casos de amor são

formados, resolvidos, interrompidos, quebrados e renovados. Logo a política se entrelaça com desejo e amor, dando um nó complicado que ninguém entende completamente.

• O Espelho Quebrado

Um espelho gigante mágico pendurado na sala de tesouros do governante misteriosamente se despedaçou. Todas as peças do espelho, exceto uma, desapareceram. O tesoureiro da corte explica que o espelho continha 100 mundos dos sonhos especiais. Depois de algumas explicações, os personagens descobrem que seu pedaço de espelho os permite viajar em alguns desses reinos dos sonhos para vasculhar por outras “saídas” — que teoricamente estariam localizadas em lugares onde outros fragmentos do espelho existem. Claro, então os personagens teriam que negociar o retorno de cada pedaço, mas isso é com eles. Cada reino do sonho é mais excitante e estranho que o anterior.

Terminando uma Crônica

Todas as histórias tem que chegar a um final. Fechar uma crônica, particularmente uma que durou por meses — ou mesmo por anos — requer um toque especial para torna-la memorável e satisfatória para todos. A conclusão de um livro ou um filme normalmente envolve um confronto significativo (algumas vezes, mas nem sempre, uma batalha) com a fonte de conflito fundamental, resultando em vitória ou derrota. Além de dar uma resolução conveniente, esse “conflito final” também serve como um catalisador no qual as emoções e tensões que se criaram pelo curso da crônica são finalmente liberados.

Diferente de contos de fadas, que terminam com a frase “e eles viveram felizes para sempre,” uma crônica nem sempre termina tão bem. No Mundo das Trevas, há sempre uma sensação de que o inimigo não foi totalmente derrotado. Para changelings, a ameaça constante da Banalidade joga uma sombra até mesmo nas situações mais felizes e diminui até mesmo as maiores vitórias com sua presença.

Os jogadores devem sentir uma sensação de realização e satisfação enquanto mantendo aberta a possibilidades que algumas pontas soltas ainda existam. Isso pode ser feito por uma série de desenlaces, ou pequenas seções, onde os personagens tem a chance de pensarem em seu futuro. Eles manterão contato com os amigos e aliados que eles encontraram durante a crônica? O romance apareceu entre os personagens, e essas ligações diminuem quanto a excitação não alimenta

mais suas paixões? Algum personagem será perdido para a Banalidade por algum tempo?

Normalmente, após a crônica ter terminado, ajuda você sentar com seus jogadores e discutir o que vem após. Se os jogadores querem continuar assistindo seus personagens se desenvolverem, eles podem ter idéias para novas crônicas que podem nascer das cinzas do final da antiga crônica. Você pode querer sua parte como jogador, criando um personagem para juntar-se a trupe e dar a outro jogador a oportunidade de agir como Narrador.

Apesar da melancolia sempre cercar o final de uma crônica, ajuda lembrar que nenhuma história verdadeiramente acaba. Cada história simplesmente forma um antecedente para outra história. O final correto para contos de fadas deveria ser “e eles viveram felizes para sempre até...”

Técnicas Avançadas

Algumas pessoas dizem que ele é um monstro,

Um demônio disfarçado,

Ele irá prometer amor e felicidade,

Luzes brilhantes em seus olhos,

E você sabe que não pode recusar,

Não importa o que você pensa.

Você provou o glamour,

Aplausos enquanto você afunda.

— Horslips, “Ride to Hell”

As técnicas a seguir são para aqueles grupos que gostam de histórias mais complexas. Elas são particularmente úteis em **Changeling**, onde os sonhos se tornam realidade e onde mágicas e bestas fantásticas são a norma. Se usadas corretamente (e com cuidado), essas técnicas permitem a criação de histórias das quais nenhum participante vai esquecer.

Sonhos

Quando usando essa técnica, você representa o sonho de um personagem, esse sonho pode ser específico para um personagem ou dividido pelo grupo. Com ambas as opções, os personagens tomam os lugares de seres do sonho — eles mesmos ou outros personagens que podem ser simbólicos ou literais — e agem através do sonho. O sonho pode ser como qualquer outro — com cenários estranhos, eventos ilógicos e pessoas indo e vindo a esmo — ou pode parecer real. Os personagens no sonho pode ter tanto controle sobre os eventos quanto eles normalmente teriam, e

podem nem perceber que estão em um sonho até que as coisas se tornem realmente bizarras.

A coisa realmente maravilhosa, todavia, é que esses sonhos podem se tornar reais (normalmente na forma quimérica). O que acontece quando todo sonho forma seres quiméricos ou altera a realidade? Essa é uma boa maneira de chocar os jogadores e coloca-los fora de guarda.

Flashbacks

Flashbacks são um modo de representas as cenas do passado do personagem e assim apresentar uma nova perspectiva na história atual. Essa é uma técnica particularmente válida para histórias **Changeling**, pelos changelings renascerem várias vezes em aparências mortais diferentes. Os personagens podem não se lembrar de suas encarnações passadas ou até mesmo que eles são changelings. Flashbacks podem dar pistas sobre a natureza verdadeira dos personagens, permiti-los descobrir tramas contra eles por rivais esquecidos até aquele momento, ou dar pistas da localização de um artefato escondido na vida mortal passada. Antigos amores, inimigos, grandes amigos e companheiros valorosos podem ser introduzidos através de flashbacks. Os eventos que ocorrem devem ser controlados estritamente pelo Narrador, fazendo as ações e escolhas dos personagens menos livres, mas o flashback é feito primariamente para dar informação aos personagens não deixa-los mudar o passado.

História Paralela

Histórias paralelas são histórias não conectadas a história principal sendo contada, mas que divide um tema dentro do conto principal. Pede-se aos jogadores para criarem novos personagens, ou lhe são dados personagens prontos para interpretar. Apesar da história paralela poder ser colocada em um ambiente ou tempo completamente diferente (ou mesmo envolver personagens que não são changelings), alguns aspectos dela irão se refletir na história principal, esclarecendo eventos dentro dela ou enfatizando seu tema. Os jogadores tem um tempo longe da história principal, tem uma chance de usarem personagens diferentes por algum tempo, e tem uma idéia melhor da história original. Essa técnica deve ser usada raramente para não ficar batida.

Facções Rivais

Nessa técnica os personagens criam dois grupos de personagens — rivais uns dos outros, mas com objetivos idênticos ou similares — e

jogam através dos dois lados da mesma história. Os dois grupos não encontram necessariamente os mesmos eventos todo o tempo (isso seria chato), mas ocasionalmente cruzam caminhos ou fazem acordos com os personagens do Narrador para criar problemas para o outro grupo. Eventualmente, um grupo ou o outro irá ganhar, ou os dois irão aprender a cooperar (com os jogadores usando dois personagens ou combinando os personagens dos dois grupos para formar um terceiro). Essa técnica é para Narradores e jogadores avançados e maduros; os jogadores não devem utilizar o conhecimento ganho pelo grupo rival.

Peça Dentro de uma Peça

Utilizando elementos de uma história paralela, ainda única pois toma lugar dentro da história original, o jogo dentro de um jogo é um tipo de brincadeira que comenta obliquamente as ações e interações do conto principal. Shakespeare usou a peça dentro de uma peça em *Hamlet* para desenterrar um assassino, e em *Sonho de uma Noite de Verão* para aprisionar a rainha fada Titania e comentar a cegueira do amor. Narradores podem usar essa técnica para efeitos similares ou simplesmente para inserir um alívio cômico para uma história séria.

Estilo de Jogo de Grupo

Crônicas particularmente complexas podem se beneficiar do estilo de jogo de grupo, no qual cada jogador controla mais do que um personagem. Normalmente isso envolve criar um personagem primário e um ou dois secundários que entram em jogo em circunstâncias particulares. Mesmo os chamados personagens secundários podem ter papéis maiores na crônica, pois eles normalmente são escolhidos para acompanhar os personagens primários pelas habilidades que só eles possuem. A idéia é criar um grupo que pode andar bem junto. Outra razão para o estilo de jogo de grupo é deixar o Narrador ter um tempo e representar um personagem próprio na crônica de outra pessoa (de preferência no mesmo cenário).

Changeling é próprio para a idéia de jogo de grupo, já que há diferenças de classes entres os personagens de qualquer forma. A sociedade changeling é construída sobre um modelo feudal no qual cada pessoa tem uma relação hierárquica (igual a, acima ou abaixo) com cada pessoa. Em tal sociedade, um personagem pode ser uma baronesa sidhe, dois outros podem ser plebeus redcap e pooka, e um quarto pode ser um eshu a serviço da baronesa. Os jogadores do pooka, redcap e eshu

podem ter outros personagens que são nobres (ou outros plebeus), enquanto jogador da baronesa pode ter um personagem nocker a serviço do personagem de outro jogador.

Tarot e Caixa de Sugestões

Algumas vezes pode ser dado u novo rumo a uma trama através de um agente aleatório. Uma carta de Tarot tirada a esmo do baralho pode sugerir uma cena ou símbolos para serem colocados na história. Alternativamente, os jogadores podem escrever as mudanças nas tramas que desejam, sugestões de histórias ou desenvolvimento dos personagens e coloca-los em uma caixa de sugestões da qual o Narrador pode escolher. Mesmo folhear um livro de gravuras infantil, enciclopédias ou revistas em quadrinhos pode sugerir uma nova trama ou um modo de contar a história. Faze-lo na hora é apenas para os mais experientes ou aqueles que se sintam muito confortáveis “improvisando,” mas pode ser muito recompensador.

Outros Períodos de Tempo

Changelings são imortais, mesmo que seus corpos mortais envelheçam e morram. É possível que uma história iniciada quando os personagens são childlings tenha elementos que recorram quando eles forem wilders, e não estejam completamente resolvidos até eles serem grumps. Naturalmente, dezenas de outras histórias ocorrem entre a recorrente.

Alternativamente, já que os changelings podem incarnar mais do que uma vez, eles podem ter iniciado a história a muito tempo atrás, passado por várias aparências mortais, serem reunidos para batalhar contra antigos inimigos, envelhecido e morrido, renascido e reunidos novamente. Nesse caso, eles iriam jogar através de cada período de tempo diferente, talvez até antes do Despedaçar.

Quebrando as Regras

Não há razão para que **Changeling** tenha que ser jogado na Terra ou no cenário do Mundo das Trevas. Changelings no espaço batalhando ameaças alienígenas não são menos plausíveis do que todo o resto. Como um changeling teria afetado a Terra-Média? Como eles seriam em Deep Space Nine? Changelings cyberpunks poderiam superar a banalidade inerente em se transformarem em samurais cibernéticos? Está a cargo do Narrador (e de seus jogadores) decidir o que eles gostariam de fazer com **Changeling** e onde eles devem estar.

Lembre-se apenas que quebra de direitos autorais é uma coisa séria.

Potencial para Misturas

Outras criaturas sobrenaturais habitam o Mundo das Trevas. Criar grupos mistos de changelings, lobisomens, magos, vampiros e até mesmo fantasmas oferecem possibilidade únicas para crônicas e histórias. A Tradição dos Oradores de Sonhos pode ter relações com os Nunnehi; se um desses magos descobrir que as fadas ainda existem, qualquer número de histórias poderiam resultar. Os Garou podem ser atraídos pelos changelings por causa de sua conexão inata ao que resta da Wyld, enquanto alguns Membros podem querer estabelecer laços com os changelings para manter sua própria Humanidade. Fantasmas e changelings habitam um mundo dual, e esse lado psicológico comum pode criar um laço de simpatia.

Aqui estão algumas idéias para histórias:

- A Inquisição vem para a cidade, forçando os changelings locais a se aliarem com os Membros, Garou e outros para prevenir sua descoberta.

- Uma seita Garou abre um caern no que é também um domínio changeling. Os dois grupos podem ir para a guerra ou aprender a coexistir, talvez fortalecendo o Glamour/Gnose da área. (e se a área for localizada sobre um cemitério que serve de lugar assombrado na Terra das Sombras?)

- Uma Malcaviana solitária é bem sucedido em se passar por uma changeling — pelo menos por algum tempo — e ganha a confiança de um clique wilder. O que acontece quando seu disfarce for descoberto? Ela ainda será aceita por seus amigos?

- Um Orador dos Sonhos encontra o caminho para o Sonho e encontra um grupo de changelings. Eles pode juntar forças para lutar contra o mais recente ataque cheio de Banalidade da Tecocracia?

- Um childling e um fantasma criança se tornam amigos e decidem se “aventurarem” juntos — para a preocupação de todos que conhecem os dois.

Palavras Finais

Nunca tenha medo de experimentar. Não há nenhuma maneira “certa” de contar uma história, nenhum cenário ou clima “correto.” Todas as histórias e todos os sonhos tem o mesmo mérito e validade. Sinta-se livre para experimentar e provar a Canção do Sonho completamente, não apenas um

pequeno pedaço dela — e lembre-se que através de sua criatividade, você pode estar dando a um changeling o Glamour que ele precisa.

APÊNDICE

Desenvolvimento do Personagem

Essa seção discute os meios pelos quais um personagem pode aumentar (ou diminuir) em poder e habilidade.

Experiência

Durante uma história, os personagens aprendem muitas coisas. Muito do que eles aprendem não é o tipo de coisa que pode ser colocado na ficha do personagem, mas algo que os jogadores se lembram dali em diante. Eles podem aprender a nunca deixar a porta do carro destrancada ou a nunca entrar em um beco escuro com uma luz atrás deles. Algumas vezes, todavia, o que os personagens aprendem pode ser anotado.

No final de cada história, o Narrador dá pontos de experiência para cada personagem, normalmente dando a mesma quantia para cada um. Os jogadores então anotam os pontos em suas fichas de personagem. Pontos de experiência podem ser usados para aumentar as Características.

O custo para se aumentar as Características varia imensamente; veja a tabela adiante para custos específicos. O custo quase sempre é baseado na multiplicação do nível atual por um certo número. Assim, se um personagem tem Prontidão 2, e o jogador quer aumentar para 3, custa quatro pontos de experiência para fazê-lo. Se o personagem não tiver a Característica, o custo é listado como uma “nova” Característica. Uma Característica só pode ser aumentada em um ponto por história — nunca mais que isso.

Represente

Como o Narrador, você não deve permitir que um jogador gaste sua experiência para aumentar qualquer Característica que ele deseje — é um pouco mais complicado que isso. A Característica aumentada precisa ser algo que o personagem teve a chance de aprender ou usar durante a história — o personagem conseguiu grande sucesso no uso da Característica, ou ele cometeu um grande engano do qual ele pode aprender. No caso da Força de Vontade, algo deve ter acontecido para aumentar a autoconfiança do personagem.

Você deve permitir aumentos em Características apenas se eles puderem ser ou foram interligados a história. Por último, as mudanças precisam fazer sentido nos termos da história, e não simplesmente serem mudanças que o jogador faz porque ele quer que seu personagem tenha certos poderes e habilidades. Quando mais você forçar os jogadores a ter lógica com sua experiência, mais o desenvolvimento dos personagens como um todo é melhorado.

Dando Pontos de Experiência

Dar pontos de experiência exige um balanço cuidadoso entre recompensar os jogadores e manter o balanço do jogo. Se você seguir os guias abaixo, você provavelmente não terá muitos problemas, mas se sinta livre para experimentar como quiser.

Fim de Cada Capítulo

Dê aos personagens de um a cinco pontos de experiência no final de cada capítulo (seção de jogo). Um ponto é dado se o grupo falhar ou não, como função de apenas participar (lembre-se, algumas vezes nós aprendemos apesar de nós mesmos).

- **Um Ponto — Automático:** Cada jogador recebe um ponto após cada seção de jogo.

- **Um Ponto — Curva de Aprendizado:** O personagem aprendeu algo de suas experiências durante o capítulo. Peça ao jogador para descrever o que seu personagem aprendeu antes de dar o ponto.

- **Um Ponto — Atuação:** O jogador representou bem — não apenas agradavelmente, mas apropriadamente. Dê esse ponto apenas por representações excepcionais; seus padrões devem ficar cada vez maiores. Na maioria dos casos, dê esse ponto apenas para a pessoa que representou melhor no grupo.

- **Um Ponto — Conceito:** O jogador representou o conceito do personagem muito bem.

- **Um Ponto — Heroísmo:** Quando um personagem se arrisca pelos outros, como quando ele enfrenta vários inimigos com armas de ferro frio para permitir ao resto do grupo escapar, de a ele um ponto de experiência. Não deixe os personagens se aproveitarem disso; existe uma linha fina entre heroísmo e estupidez.

Fim de Cada História

No final de cada história, você pode dar aos jogadores de um a três pontos de experiência *adicionais* acima dos ganhos pelo fim do capítulo.

- **Um Ponto — Sucesso:** Os personagens foram bem sucedidos em seu objetivo ou missão. Talvez não tenha sido um sucesso completo, mas pelo menos uma vitória marginal foi conseguida.

- **Um Ponto — Perigo:** Os personagens experimentaram grande perigo durante a história e sobreviveram.

- **Um Ponto — Sabedoria:** O jogador (e assim o personagem) exibiu grande raciocínio ou engenhosidade, ou veio com uma idéia que permitiu que o grupo fosse bem sucedido.

Se você quiser dar ainda mais pontos, assim permitindo que os personagens se desenvolvam mais rapidamente, simplesmente invente novas categorias nas quais se ganha experiência. Elas podem até mesmo variar de história para história, e podem ser baseadas em circunstâncias específicas da história.

Aumentando e Diminuindo Características

Os custos para aumentar as Características estão listados abaixo.

Tabela de Experiência	
Característica	Custo
Atributos	Nível Atual x 4
Nova Habilidade	3
Habilidade	Nível Atual x 2
Nova Arte	7
Arte	Nível Atual x 4
Novo Reino	5
Reino	Nível Atual x 3
Força de Vontade	Nível Atual x 2
Glamour	Nível Atual x 2

Aumentando Artes e Reinos

É possível para um changeling aprender Artes e Reinos sozinho, mas demora mais tempo e exige mais esforço. Se o changeling tiver o Antecedente Mentor, ele pode jogar (normalmente com uma dificuldade de 6) um número de dados igual ao nível do Mentor; cada sucesso diminui em um o custo para aprender a Arte ou Reino. Por exemplo, um personagem com quatro pontos em

mentor pode jogar quatro dados (dificuldade 6); cada sucesso diminui em um o custo para aprender a arte ou reino.

Antagonistas

Os changelings habitam um mundo cheio de aventuras perigosas, monstros vindo de pesadelos e tesouros lendários. Diferente dos humanos, que normalmente precisam apenas resistir aos perigos de nosso mundo moderno violento, os changelings também precisam estar atentos as ameaças do Sonho. Raramente o Sonho permite aos changelings muito tempo de paz; cedo ou tarde, inimigos levantam seus olhares.

Os Nunnehi

Quando os Kithain da Europa chegaram no Novo Mundo, eles descobriram uma espécie inteira de changelings que não eram como eles. Nascidos dos sonhos e mitos das pessoas nativas, esses outros changelings, ou Nunnehi, ficaram furiosos com a invasão européia. Da mesma forma que os mortais europeus entraram em conflito com os Nativos Americanos, os Kithain também batalharam. Apesar de muitos changelings procurarem selarem tratados de paz com os Nunnehi (e em alguns casos foram bem sucedidos), um estado de desconforto constante ainda existe entre os changelings europeus e os Nunnehi.

Política Nunnehi

Os duques e barões mais sábios tem feito abordagens pacíficas com os Nunnehi. Isso, todavia, tem tido sucesso limitado. Em maior parte, os nobres Kithain não estão dispostos a seguirem os séculos de costume, etiqueta e lei que os Nunnehi adoram. Por seu lado, os Nunnehi desprezam a impaciência e teimosia da política Kithain.

Para mais explicações sobre as tribos Nunnehi, veja **Guia dos Jogadores de Changeling**.

Cavaleiro Nunnehi: Nunnehi nômades podem ser encontrados em qualquer lugar. Eles usam de grande esperteza na batalha e se retiram no primeiro sinal de conflito sério — eles procuram perturbar, disturbar e terrificar ao invés de lutarem contra seus inimigos diretamente. Eles são táticos e estrategistas inteligentes, com uma habilidade inata para discernir as fraquezas em seus alvos.

Criação do Personagem: Atributos 9/5/4, Habilidades 18/10/6, Antecedentes 7, Glamour 6, Força de Vontade 6, Artes 7, Reinos 5

Atributos Sugeridos: Assume níveis 2, exceto para Percepção e Inteligência, que normalmente são 3.

Habilidades Sugeridas: Habilidade de combate são preferidas. Prontidão, Kenning, Sabedoria e Ocultismo normalmente são altas.

Equipamento: Armas de fogo leves e pesadas, motocicletas, possivelmente alguns tesouros.

Fomori

Dirigidas por um antigo mal, essas criaturas não se lembram seu passado fada. Em tempos antigos, um grupo de Unseelie fizeram um pacto com uma força da destruição, corrupção e esquecimento, que eles chamavam de Escuridão. Esses Unseelie corrompidos buscavam infectar o Sonho com seu poder. Uma grande guerra foi feita contra a Escuridão, e as fadas puras ganharam. Aquelas que colaboraram com a Escuridão foram consideradas Prodígios, excomungadas do Sonho e nomeadas *fomori*, ou foragidos. Os fomori foram banidos para o lar da Escuridão, para nunca incomodar os filhos do Sonho novamente.

Ou assim se pensava. A Escuridão sempre encontra um meio. Kithain modernos começaram a notar que essa ameaça a muito esquecida reapareceu renovada. Changelings não naturais estão nascendo, suas almas daqueles traidores Unseelie.

Fomori possuem poderes amedrontadores que facilmente derrotam a Banalidade, e os próprios fomori aparentam não ser afetados pela Banalidade. Eles também são conhecidos por serem totalmente imunes ao Glamour. Felizmente, os fomori ainda não fizeram nenhum esforço concentrado para atacar os changelings; eles aparentam estar ocupados atacando outros Prodígios (veja “Lobisomens,” página 277), e por essa razão Kithain ocasionalmente se aliam aos lobisomens. Todos os Kithain temem o dia em que essas criaturas horrendas voltem sua atenção para as fadas.

Criação de Personagem: Atributos 10/6/3, Habilidades 15/9/5 Antecedentes 5, Glamour 5, Força de Vontade 5, Banalidade 10, Artes 5, Reinos 5 (equivalentes — todos os fomori tem poderes especiais garantidos para eles pela Escuridão)

Atributos Sugeridos: Assuma níveis 2, exceto para os Atributos Físicos, que tem níveis 3 ou até 4. Aparência normalmente é zero; fomori normalmente são grotescos.

Habilidades Sugeridas: Briga 3, Esquiva 1, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 2, Ocultismo 1, Furtividade 1, Sobrevivência 2

Equipamento: Normalmente os fomori estão equipados com uma variedade de armamento pesado: rifles de assalto, facas de combate, etc.

Quimeras Órfãs

Em tempos antigos, qualquer fada que quisesse poderia focar algum de seu Glamour na forma de uma quimera. Agora, com o peso da Banalidade em toda a parte, quimeras tendem a ser criaturas de aparecimento natural ao invés de decisão consciente.

Quatro tipos de quimeras são conhecidos, apesar das linhas que as separam as vezes se tornarem nebulosas.

Nervosa

Certamente uma das variedades mais enervantes das quimeras são as nervosa. Nascidas da loucura, nervosa são completamente imprevisíveis.

Praga

Essa nervosa nasce do delírio causado pela dor ou febre. Ela enche sua vítima com sensações de doença. Uma pessoa nas garras da nervosa praga *sente* calafrios, dores, náusea e coisas parecidas, mas pode não manifestar sintomas físicos. Os sintomas se tornam debilitantes, e a pessoa totalmente possuída irá começar a mostrar sintomas físicos de doença.

Nervosa pragas escolhem percorrer hospitais, centros de cuidado intensivo, hospícios e lugares associados com doenças (como o Centro para Controle de Doenças em Atlanta, que possui algumas bem virulentas). Com doenças como a AIDS e o ebola, changelings temem o aumento das Nervosa.

Uma nervosa praga típica aparece como uma pessoa no estado avançado da doença de seu “pai.”

Custo em Pontos: 25

Atributos: Força 1, Destreza 4, Vigor 2, Percepção 4, Raciocínio 3

Glamour 8, Força de Vontade 3

Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -3, -5

Ataque: Nenhum (veja abaixo)

Redes: Infectar

O Monstro Embaixo da Cama

Bem, na verdade, há *vários* monstros debaixo da cama. Há coisas como cobras púrpuras gigantes que esperam por suas mãos ou pés saírem da borda da cama para que possam agarrar você, e

há coisas pequenas que simplesmente se sentam e olham para você (com grandes olhos amarelos) fora do alcance da lanterna. A maioria dos changelings descobre que tem um dos dois tipos descritos abaixo, e esses são com certeza os mais conhecidos.

O Fungador

Ele é grande, é peludo, cheira a roupa suja e tem dentes do tamanho de lápis de cera. Você consegue ouvi-lo cheirando lá embaixo, mexendo nas meias, armas de brinquedos perdidas e bolas de tênis que você tinha medo de procurar uma vez que tinham desaparecido em seu domínio. Sua mãe e pai não podem vê-lo, mas seu irmão mais velho jura — de pés juntos — que ele come crianças pequenas como você. Ele diz que ele pegou Jimmy Peternik três anos atrás, e agora está vindo para pegar você.

Não acredite nele. Eles são bons, uma vez que você os conheça. Fale com o seu. Jogue para ele a casca do sanduíche, e deixe o fim do copo de leite. Eles *gostam* desse tipo de coisa; é bem mais fácil (e mais gostoso) do que caçar coelhos de poeira para comer. Lhe dê um bom nome (como Groncher, Murgelflurt, Augustus ou Fred), e antes de notar, você terá o melhor amigo que um childling pode ter.

Custo em Pontos: 35

Atributos: Força 5, Destreza 2, Vigor 3, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 3

Glamour 7, Força de Vontade: 3

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1 -1, -2, -2, -3, -5

Ataque: Mordida / 6 dados

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Faro 5

Redes: Gulp

Os Scritchers

Esses são aqueles que você tem que vigiar. Se você escutar um, saiba que você tem pelo menos uma dúzia. Eles são espertos. Eles tramam e planejam, e eles sempre sabem quando você tem que se levantar para ir ao banheiro. Os Scritchers vivem por chances como essa, e os mais poderosos o fazem ficar com sede a noite para que você tenha que ir mais tarde, depois de seus pais estarem dormindo. Não queira nem *pensar* no que eles farão se o pegar.

Felizmente, você pode evita-los. Eles não gostam de luz, e se você conseguir convencer seus pais para manter a luz acesa, você estará seguro. Outra maneira é andar até a porta do seu quarto sem tocar o chão. Os Scritchers (mesmo se eles

subirem em uma escrivantina ou outra coisa) não podem toca-lo se você não estiver tocando no chão.

Se você for realmente bom falando, você pode confundi-los e escapar. Eles também aceitam subornos, podem ser enganados para lutarem entre si, e odeiam o som de assobios. Changelings espertos e insistentes conseguiram converter seus Scritchers em aliados através de força, amizade ou intriga.

Custo em Pontos: 35

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Glamour: 7, Força de Vontade: 4

Níveis de Vitalidade: OK, -1, -2, -5

Ataque: Mordida / 3 dados ou Garras / 3 dados

Talentos: Prontidão 4, Esportes 4, Briga 2, Esquiva 5

Redes: Rápido

Nocnitsa

Nocnitsa são quimeras nascidas dos mais sombrios pesadelos. Elas talvez sejam as quimeras mais temidas de todas.

O Medo Rastejante (Quimera Aranha)

Lendas de aranhas gigantes foram contadas por séculos, supostamente memórias ancestrais de tempos em que o aracnídeo gigante ocasional saía de uma caverna ou da floresta. Infelizmente para os changelings, as aranhas sempre assombraram a imaginação dos mortais. O filme *Aracnofobia* produziu algumas das aranhas quiméricas mais perigosas da atualidade.

Aranhas quiméricas foram vistas quase a tanto tempo quanto há fadas na Terra, e talvez seja um dos monstros quiméricos menos amigável. Seu veneno varia de debilitante a letal (as aranhas quiméricas relacionadas a mortífera aranha da Austrália produzem veneno que mata childlings em segundos). As teias de aranhas quiméricas é comparável em força ao náilon balístico. Os estranhos tremores que ocasionalmente aflige algumas pessoas ou a sensação repentina de um inseto rastejando sobre a pele de uma pessoa foram atribuídos a aranhas quiméricas.

Aranhas quiméricas normalmente são negras e tem pelo menos três vezes o tamanho das aranhas normais. As piores são do tamanho de cavalos, e podem arrancar membros com suas mandíbulas. Seus oito olhos brilham na escuridão. Elas são incrivelmente rápidas — pense o quão rápido as aranhas conseguem correr, então multiplique isso pela velocidade que as criaturas de pesadelo parecem ter. Dano significa pouco para

aranhas quiméricas, dependendo do espécime. Algumas são mortas com pouco menos que spray de cabelo; outras precisam ser queimadas e feitas em pedaços antes de permanecerem mortas. Como seus primos menores, elas são bebedoras de sangue — porém sendo maiores, elas precisam de prezas maiores, e todos sabem que sangue de fada tem um gosto bom. Elas sobrevivem a pernas arrancadas, espadadas e até mesmo a bola de fogo ocasional. Boa sorte em matar uma dessas bastardas.

Custo em Pontos: 40

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 5, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 5

Glamour: 8, Força de Vontade: 3

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5

Ataque: Mordida / 4 dados

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Escalar 5, Esquiva 4

Redes: Armadilha, Veneno

Monstros

Esse é o nome dado a criaturas quiméricas que não se enquadram em nenhuma das outras categorias.

O Cão Negro

Uma vez um fenômeno confinado ao Distrito dos Lagos na Inglaterra, o Cão Negro ocupa um lugar estranho entre as quimeras. Parte pesadelo, tecnicamente monstro e largamente nervosa, esse cão patrulha as estradas a noite, procurando por viajantes. Ele não gosta de homens e irá causa-los acidentes ou acompanha-los quietamente lado a lado, irritando-os completamente. Por outro lado, ele tem grande preocupação com mulheres e crianças, especialmente se elas estiverem viajando sozinhas; ele irá caminhar a seu lado como guardião ou até mesmo carrega-las se estiverem feridas ou cansadas. Ele fica em geral nas áreas rurais com poucos postes de luz, talvez porque tais lugares são mais parecidos com as estradas que ele se lembra do País dos Lagos.

O Cão Negro, também chamado de Mastim Negro, sempre aparece como um cão grande, peludo e negro do tamanho de um pastor alemão, com grandes dentes e olhos que brilham como brasas. Quando está amigável, ele lambe e brinca com as crianças como qualquer outro cão.

Custo em Pontos: 50

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Glamour: 7, Força de Vontade: 8

Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5

Ataque: Mordida ou Garras / 5 dados

Talentos: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 5, Esquiva 4, Seguir 5

Redes: Medo

Fadinhas

Essas quimeras nascem da fantasia e do deleite. Elas normalmente são brincalhonas e no pior dos casos travessas.

Nuncas

“Nuncas” é um termo reduzido para aquelas fadinhas conhecidas mais cientificamente como “da Terra do Nunca.” Enquanto alguns changelings acham isso ridículo, aqueles que viram essas fadas pela primeira vez no fim da Era Vitoriana notaram que elas correspondiam incrivelmente com as “fadas” do conto *Peter Pan* de Sir James Barrie. Elas tinham asas, brilhavam como um vaga-lume, e suas vozes pareciam com sininhos tocando até que você se acostumasse com sua fala (que era um inglês completamente inteligente, normalmente com um sotaque britânico).

Os machos emitem um brilho azul e normalmente tem pele tingida de azul; as fêmeas emitem uma luz rosa suave e tem pele rosada. Aqueles Nuncas que emitem luz branca são apenas “pequenos tolinhos” que não sabem que sexo tem e talvez não tenham nenhum. O famoso “pó de fada” das histórias parece cair de sua pele como células mortas de uma criatura maior; a extensão de suas propriedades mágicas ainda está sendo discutida.

Nuncas procuram muito a crença; as terríveis palavras “eu não acredito em fadas” pode literalmente mata-los de susto, mesmo em um domínio. Uma criança batendo palmas para manter um Nunca vivo está meramente focando sua crença em uma forma tangível, mas alguns cínicos pensam que são aplausos por uma cena de morte bem feita. Essas fadinhas tem um amor especial por crianças e a maioria é atraída para childlings e esses wilders que não cresceram ainda. Muitas não gostam de grumps porque eles são “crescidos.”

Custo em Pontos: 35

Atributos: Força 1, Destreza 5, Vigor 1, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 5, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 1

Glamour: 10, Força de Vontade 3

Níveis de Vitalidade: OK, -1, -2, -5

Ataque: Nenhum

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 4, Esquiva 5

Redes: Encantamento

Povo do Outono

Servos inconscientes da Banalidade, o Povo do Outono são os proverbiais estraga prazeres. Eles são aqueles que não acreditam em nada especial ou mágico. Eles são muito racionais, pensativos e exatos em sua maneira de vestir e falar. Kithain podem reconhecer uma Pessoa do Outono ao vê-la.

Há dois tipos de Pessoas do Outono: os agressivos e os covardes. Os covardes são ameaças menores, apesar deles aumentarem a Banalidade em sua vizinhança e encorajem os outros a se tornarem Pessoas do Outono. Essas pessoas normalmente são pesos de sofá, viciados em video-game e qualquer outro que aposte, beba ou seja de outra forma viciado de maneira prejudicial em algo.

Os agressivos são os censores, os monitores, os autoritários sem mente que odeiam os sonhos e o Sonho instintivamente. Uma Pessoa do Outono agressiva é o pior tipo de mortal, e um para ser evitado. Alguns dessas Pessoas do Outono procuram destruir o Sonho e normalmente encontram aliados nos Dauntain (veja abaixo).

Criação de Personagem: Atributos 6/4/2, Habilidades 10/6/2, Força de Vontade 3, Banalidade 9

Atributos Sugeridos: Assuma nível 2 em todos os Atributos.

Habilidades Sugeridas: Briga 1, Direção 2

Os Dauntain

Há changelings que, incapazes de lidar com a “realidade” das fadas, fogem para a proteção da Banalidade. Suas percepções alteradas por seus medos, eles estão entre as forças ativas da Banalidade e tentam caçar qualquer changeling que possam encontrar.

Há dois tipos básicos: aqueles que sabem com quem estão lidando e aqueles que não. Estranhamente, o segundo tipo é mais perigoso pois sua falta de crença faz com que a Banalidade seja extremamente forte neles. Os outros acreditam no que estão enfrentando, assim diminuindo a resistência a cantrips de changelings. Todavia, eles sabem das fraquezas changelings e normalmente carregam armas de ferro frio.

O segundo grupo é encabeçado pelo psiquiatra Dr. Anton Stark. Vários anos atrás, pais preocupados trouxeram sua filha para consultá-lo. Parecia que ela estava vivendo em um mundo de fantasia muito complexo no qual mágica, elfos, unicórnio e outras criaturas das fadas eram muito reais para ela. Após várias seções com a garota,

Stark decidiu usar terapia de aversão extrema, terapia de eletrochoque e vários tipos de drogas como tratamento para forçar sua mente a voltar para a realidade, onde ela pertencia. Dentro de dois anos ele reportou sucesso completo: a garota perdeu contato com seu mundo de fantasia e podia viver no mundo “normal” do dia a dia.

Pelos anos que se seguiram Stark descobriu mais algumas dezenas de casos como a de sua primeira paciente. Em todos os casos, o aparecimento dos sintomas é bem abrupto, normalmente deixando as vítimas em estado de choque conforme elas se ajustam as informações fraudulentas que seus cérebros dão a elas. Seu livro, intitulado *Quimera: Vivendo Dentro de Nossos Sonhos*, detalha os tratamentos desses pacientes baseado nas informações “dadas” por eles. O livro ganhou atenção entre os colegas de sua profissão, e eles começaram a identificar outros que estavam sofrendo do mesmo problema.

Agora, Stark dá palestras em escolas, universidade e para grupos comunitários na esperança de ajuda-los a identificar a desordem antes dela tornas sua vítima incapaz de habitar a sociedade humana. Alguns grupos tem protestado contra as medidas extremas usadas para eliminar a desordem, mas ninguém pode negar a taxa de sucesso do tratamento.

Deve se notar que a maioria desses médicos não acreditam no sobrenatural, e todos tem uma quantidade incrível de banalidade. Alguns são conhecidos por fazerem trilhas murcharem apenas passando por ela. O Grande Rei David decretou que não se deve aproximar diretamente dessas pessoas, pois o poder de sua banalidade poderia destruir changelings. Todavia, qualquer changeling capturado por eles precisa ser salvo, se possível, antes de serem perdidos para sempre para a Banalidade.

O primeiro grupo de Dauntain é mais perigoso porque seus membros acreditam na existência de changelings, mas acredita que eles são criaturas más que devoram a força de criação humana para suas magias negras. A maioria deles é sobrevivente de Saque, ou alguém próximo a eles foi destruído por Saque. Eles estão conscientes de quais perigos tais criaturas são para a humanidade. Alguns desses últimos Dauntain algumas vezes até desenvolvem alguma facilidade com Kenning, conforme sua crença aumenta o Glamour deles.

Eles usam histórias em jornais para encontrar changelings. Eles procuram por sinais de Saque (como o tumulto em um jogo de futebol na Inglaterra) e vão para a área com armas de ferro

frio, procurando pelos changelings responsáveis pelos ataques. Enquanto eles nem sempre encontram aqueles responsáveis, eles são peritos em encontrar o changeling mais próximo e “destruir” sua ameaça.

Tais Dauntain são vulneráveis as mágicas changeling, pois eles acreditam nela e assim são menos influenciados pela banalidade. Na verdade, alguns deles tem quantidades de Glamour surpreendentes.

Algumas vezes, Dauntain formam pequenos times cooperativos. Esses times são extremamente mortíferos quando eles localizam changelings. Um time recém formado é organizado por Alex Hayward, um sobrevivente de Saque após um concerto. Os membros do time, que são a banda de abertura do concerto, foram atacados por vários Saqueadores quando retornavam para seu vestuário. A banda sobreviveu, mas foi mudada de alguma forma pela experiência. Eles pesquisaram sobre o assunto, procurando ocorrências familiares e deduziram a natureza de seu inimigo. Eles já mataram um changeling com ferro frio, e tem evidências das habilidades dos changelings. Enquanto isso temperou seu entusiasmo um pouco, eles ainda agem sem misericórdia quando eles encontram um.

Cientista

Criação de Personagem: Atributos 6/4/2, Habilidades 10/6/2, Antecedentes 5, Banalidade 10, Força de Vontade 5

Atributos Sugeridos: Assuma níveis 2 para tudo, exceto para os Atributos Mentais, que podem ser 3 ou até mesmo 4.

Habilidades Sugeridas: Computador 2, Intimidação 1, Investigação 1, Lingüística 2, Medicina 3, Ciência 3

Exterminador

Criação de Personagem: Atributos 7/5/3, Habilidades 13/9/5, Antecedentes 7, Glamour 2, banalidade 9, Força de Vontade 7, Artes 5, Reinos 5

Atributos Sugeridos: Atributos Físicos e Mentais 3, Sociais 2.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Kenning 1, Armas de Fogo 2, Investigação 2, Sabedoria 2, Armas Brancas 2, Furtividade 2

Os Prodígios

Os changelings acreditam que há muitas raças de fadas perdidas que esqueceram que são fadas. Essas raças perdidas são coletivamente conhecidas como *Prodígios*.

Magi

Nos dias antigos, os Tuatha de Danaan moviam-se como raios de sol pela terra. Eles carregavam seus Sonhos brilhantes pelos ares com dedos elegantes e os levaram para as cavernas úmidas onde os mortais viviam., cheias de pesadelos. De sua luz, os Tuatha nutriu os humano, inspirando-os a sonhar visões novas e mais brilhantes.

Mas eles não eram os únicos que assim Sonhavam.

Diz-se que Neul o Azul descobriu os irmãos em uma clareira. Uma noite, uma estrela caiu do céu acima e acertou uma gruta. Neul traçou sua queda com interesse. Quando ele foi ver a ruína, Neul encontrou quatro jovens — dois meninos e duas meninas — cujos olhos brilhavam no crepúsculo. Diferente dos mortais apagados que Neul encontrara antes, esses tecelões criavam Sonhos de pensamentos conscientes. Conforme eles o faziam, a terra a seu redor mudava. O próprio ar brilhava onde eles estavam, e ele continha Glamour poderoso. Curioso ainda que amedrontado, Neul correu para avisar seus primos. Intrigados, eles retornaram com ele em multidões.

“Quem são vocês?” Neul perguntou. “Nós nunca vimos seu tipo antes. Vocês são como nós, como mortais, ou como outra coisa?”

Uma irmã falou: “Nós somos o Primórdio, o início da chama.”

Sua irmã falou: Nós somos a Terra, os filhos das nuvens.”

Um irmão falou: “Nós somos a Arte, os formadores do mundo.”

Seu irmão falou: “Nós somos o Final e o Começo. Nós somos tudo.”

“Besteiras,” falou a Rainha Rhayne, a líder da horda. Mas os outros hesitaram. Havia verdade nas palavras das crianças. “Provem o que dizem,” a tola rainha continuou, “ou nós vamos fazê-los voltar para as cavernas onde vocês pertencem.”

As crianças apenas riram. “Vocês se intitulam as fontes dos sonhos,” disse a primeira irmã. “Nós iremos Sonhar para vocês, então, Sonhos de nossa criação. Nós veremos quem irá mandar quem para as cavernas, orgulhosa, e quem passa a maravilha para nosso povo.”

Assim dizendo, a primeira criança Sonhou com o fogo. Seus olhos brilharam como as brasas de Samhain, e ele falou palavras estranhas. Com sua gargalhada, o ar se tornou uma fornalha. Os Tuatha queimaram a seu toque, e eles fugiram da criança. Longe e em segurança, eles a chamaram de Té a Louca.

A voz da segunda criança era leve, e seus sonhos eram ventos. Como uma brisa ela falou, e o ar se tornou claro; ela rugiu como uma tempestade, e o vento jogou as fadas longe. Suas palavras carregavam conforto, alegria e ira. Aqueles que a ouviram disseram, “Não provoquem sua ira,” e eles nomearam-na de Li a Sombra.

Os Sonhos da terceira criança eram pedra. Suas palavras rangiam como pedras rolando, e elas pesavam tanto que o ar se tornou lama e a lama uma prisão. Alguns Tuatha estavam muito próximos a criança, e ela os prendeu gritando em prisões de pedra escura. Por mais que eles tentassem, ninguém conseguia libertar os cativos; com o tempo, eles morreram e se reuniram a pedra. “Ele é anátema,” os sobreviventes disseram, e eles o chamaram de Ihenn o Criador do Ferro.

Os sonhos da quarta criança borbulharam do chão. O céu chorou conforme ela saltava e cuspiu. Seus olhos eram negros, águas selvagens, como redemoinhos ou ondas malignas. Sua voz era água docemente envenenada, deliciosa de se provar mas mortal de se engolir. Ele se aproximou de alguns inimigos em uma dança alegre, e então avançou sobre eles como um grifo e fez seus ossos em pedaços. “Ele é maravilha,” disse o kith das sombras. “Ele é um demônio,” disseram seus primos brilhantes. Eles decidiram que ele era ambos, e o chamaram de Chla o Libertado

A Rainha Rhayne foi transformada em pedra. Neul o Azul foi queimado pelo toque da Louca. Os Tuatha sobreviventes se reuniram longe da clareira e discutiram sobre as crianças por longas noites. Finalmente foi decidido que os irmãos deviam ser deixados em paz. Os Tuatha iriam procura-los quando fosse a hora, mas até lá, as crianças deveriam ser deixadas para percorrerem seus próprios caminhos.

Com o tempo, os irmãos cresceram, tiveram companheiros e tiveram seus próprios filhos. Algumas fadas cortejaram essas crias mágicas, bebendo seu Glamour como um vinho fino; outras fugiam de sua vista, e outros procuravam vingança. Barganhas foram criadas, alianças iniciadas e inimigos criados. Os irmãos

temperamentais tiveram filhos temperamentais, e cada filho brigava com os outros. Conforme a Era de Prata se tornou de Bronze, e a Era de Bronze se tornou de Ferro, os Sonhadores Acordados tomaram seus primos pela mão e os guiaram para fora das cavernas. Os mortais afastaram nossos sonhos, e os filhos da estrela caída criaram suas próprias magias na terra. Eras mais tarde, seus presentes tem formas diferentes mais ainda rearranjam o mundo.

Observe-os, pois eles Sonham Acordados; sejam seus amigos, pois até mesmo o mais apagado deles respira Glamour como ar; tenha cuidado com eles, pois esse Glamour é poderoso o suficiente para destruir até mesmo o maior rei das fadas. Esses são os filhos da estrela caída. Dance em seus passos, mas fique longe de sua vista.

Como o conto dos quatro irmãos revela, as fadas entendem três coisas muito importantes sobre os Acordados chamados de “magos” ou “magi”: Primeiro, eles são Sonhadores hábeis, com talentos parecidos com as Artes changelings, mas muito mais poderosos. Segundo, que eles representam os quatro aspectos da criação — mudança (fogo, ou Marauders), estagnação (pedra, ou Tecnoctatas), deterioração (água, ou Nephandi) e harmonia (ar, ou as Tradições). E terceiro, eles são companheiros atraentes ainda que perigosos.

As ligações entre magos e fadas datam do começo dos tempos. Nenhum outro prodígio divide tais laços com a noite mística. As fadas e os magos foram aliados, inimigos, primos e amantes, mas nunca foram estranhos. Apesar dos magos se intitularem orgulhosamente de “Acordados,” as fadas sabem a verdade: Magos andam pela vida em um estado sonhador precioso, Acordados para as possibilidades da vida mas Sonhando o suficiente para criar novas realidades. Os melhores dentre eles são fontes de Glamour; os piores, poços de Banalidade. Essas criaturas mutantes fascinam as fadas, e a atração parece ser mútua. Magos e changelings são companheiros viajantes na mesma estrada. Quando eles se encontram, uma festa — ou guerra — normalmente é o resultado.

Poderes e Fraquezas

- Magos comandam a realidade. Alguns convocam raios dos céus, outros o carregam em armas sobre seus ombros. Como Sonhadores Acordados, os magos percebem a realidade de modos que apenas um changeling pode apreciar. Um mago inexperiente já é mais ligado ao mundo do que um mortal banal pode sonhar em ser. Quando ele alcança algum grau de perícia e

controle, ele pode reformar os elementos, matar ou curar com palavras, se transformar em várias formas, ou fazer milhares de outros milagres.

- Mesmo assim, os magos são coisas frágeis. Sem as mágikas apropriadas, um mago envelhece, adoce e morre tão facilmente quanto qualquer mortal. Enquanto os outros Prodígios arrancam portas e ignoram balas, os Acordados mantêm-se calmos, usando suas Artes de maneiras fortes porém sutis.

- Do mesmo modo que a Banalidade envenena as Artes das fadas, uma forma de descrença mais restrita — o Paradoxo — retém os magos. A muito tempo atrás, os contos afirmam, os magos podiam fazer o que quisessem. Após o Despedaçar, os antigos talentos se tornaram mais difíceis, e muitos magos morreram tentando usá-los. Assim, magos modernos tentam manter sua mágika escondida, disfarçada de tecnologia ou como truques e coincidências. Os changelings não carregam esse paradoxo como os mortais, mas até mesmo um mago solitário precisa ser cuidadoso. Os dias do tapete voador, infelizmente, estão no passado.

- Qualquer forma que tome, a mágika (também chamada de “a Arte” pelos magos com uma queda pelo místico) é fluida e maleável. A maioria dos magos canalizam seus talentos através de ferramentas ou de parafernálias, mas alguns notam que o poder verdadeiro vem de dentro deles. Narradores podem simular mágikas dos Acordados dando a um mago uma grande quantidade de Artes, Reinos e Glamour, criando uma pilha de cantrips que correspondem a seu modo de vida e de mágika. Uma falha cria algum tipo de desastre, especialmente se a mágika é de algum modo “vulgar,” ou além da crença moderna.

- As regras “formais” para magos e seus poderes podem ser encontradas em **Mago: A Ascensão**.

Banalidade, Crença e a Forma da Arte

Magos trabalham os Sonhos conforme sua filosofias. A forma de suas mágikas, o Glamour de seus atos, e o poder — ou a falta de — sua Banalidade vem das crenças e das práticas dos Acordados.

- *Marauders* são insanos até mesmo para as fadas, e carregam tudo em seu caminho consigo. A mágika de um Louco são tão selvagens e imprevisíveis quanto um pooka com pó mágico; Glamour brilhante os envolve como uma

tempestade, e sua Banalidade é pouca ou inexistente.

- *Místicos* são aqueles que se lembram das antigas tradições. Enquanto as relações nem sempre foram cordiais entre as fadas e as sociedades de magos, as bruxas e magos da Era Mística aceitam changelings como primos próximos. Um mago místico está meio encantado — sua Banalidade é baixa, seu Glamour rico, e suas mágikas verdadeiras Artes no sentido mais maravilhoso.

- *Crentes* supostamente retiram seus poderes de demônios ou deuses; seus encantos servem para algum propósito maior e normalmente envolvem bênçãos ou maldições, poder sobre os elementos e algum tipo de punição. Dedicado como é, um crente duvida da existência de fadas, ou os considera agentes de algum poder divino (ou demoníaco). Apesar desses magos poderem formar Glamour, esse poder normalmente vem com um grande senso do propósito do mago.

- *Cínicos Modernos* são produtos de uma era sem sonhos. Apesar deles entenderem as maravilhas da ciência e do misticismo, a maioria deles é muito “crescido” para acreditar em fadas. Suas artes tomam a forma de arquétipos modernos — computadores, geringonças e máquinas estranhas — ou ferramentas mágicas “clássicas” — cartas de Tarot, encantamentos, bolas de cristal, etc. um cínico pode abrir seus olhos um dia; se ele o fizer, seu Glamour será tão refrescante quanto um riacho fresco. Até lá, esse riacho é lento, morto e triste.

- *Tecnocratas* acreditam que a mágica vem através de ciência avançada — cibernéticos, armas de raios, computadores e outros brinquedos de alta tecnologia. Esses magos são profundamente banais e extremamente perigosos. Poucos Tecnocratas acreditam em changelings; aqueles que acreditam os querem fora da Terra. *Há* algum Glamour em um Tecnocrata, mas retira-lo é como cavalgar um relâmpago: um jorro furioso de energia branca que se transforma em uma queimadura profunda e duradoura — a dor da Banalidade pura.

Banalidades dos Magos

Banalidade	Afiliação
0-2	Marauders
2-4	Místicos (verbena, Culto do Êxtase, Herméticos, Oradores dos Sonhos)
4-6	Crentes (Nephandi, Coro Celestial, Irmandade de Akasha, Euthanatos)

6-8	Cínicos Modernos (Filhos do Éter, Vazios, Adeptos Virtuais, muitos Órfãos)
8-10	Tecnocratas

Mago Jovem

“É um belo cordão, não é? Uma visitante o fez para mim a algum tempo atrás — uma jovem bruxa viajante com os olhos de um artesão e as mãos de uma artista. Sente essa fagulha? O Glamour de seus esforços persiste até hoje. Eu sinto falta dela, e espero que ela esteja bem.

“Ela veio para cá na primavera, envolta de pequenos animais e aves. Seus olhos cintilavam com um brilho esverdeado. Seus pés estavam descalços como os de uma criança, mas seus braços mostravam os músculos de um adulto, maleáveis e bem formados. Inexperiente em relação a nós, ela falou timidamente, mas sua arte estava visível. O cordão que eu uso é o atestado de seus dons; ela trazia uma obra de arte parecida em seu pescoço, braços e tornozelos. Nossa dama aceitou a viajante (pois a garota precisava de abrigo contra algum inimigo), e lhe deu um quarto. Apesar de tentar não olhar, nossa dama ficou hipnotizada pelo cordão no pescoço da bruxa. A bruxa, nenhuma estranha a *politesse*, ofereceu a nossa dama seis ornamentos finos, cada um feito para combinar com seu dono, em retorno a generosidade do domínio.

“Como nós poderíamos recusar?”

“Por um mês ela ficou. Nossa dama alegre com os presentes da bruxa, e os wilders se amontoavam em sua porta, intoxicados pelo Glamour que parecia passar pela madeira. Eu a tomei como amante — ou deveria dizer, ela me tomou — e nossa dança era fogo e enxofre. Seu temperamento era igualmente quente, e nós discutimos como childlings até que finalmente ela fugiu. Eu me aventurei em seu quarto naquela noite para implorar por perdão por meu último insulto. Suas ferramentas e esse cordão foram tudo que eu encontrei. Ninguém viu a jovem bruxa sair, e ninguém que eu conheça a viu desde então.

“É uma lágrima magnífica que eu uso em meu pescoço. Uma lágrima para a bruxa que fez o ouro frio ficar quente. Aqui, toque-o. Vê? Mesmo agora, ele canta com mágica, com as Artes.

“Nenhum coração mortal pode mexer tanto comigo. Nenhum coração mortal a não ser o dela.”

— Suleman, eshu grump

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 2, Artesanato 4, Esquiva 2, Empatia 3, Enigmas 3, Etiqueta 2, Expressão 3, Kenning 2, Sabedoria 1, Medicina 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 5, Performance 2, Manha 2, Furtividade 4, Sobrevivência 2

Glamour: 15

Força de Vontade: 5

Poderes: Prestidigitação 3, Primal 4, Adivinhação 2

Equipamento: Roupas leves, mochila, materiais e ferramentas de joalheria, faca escondida, ervas e pós.

Tecnocrata

“*Merda!* Você viu aquilo? Ele explodiu metade da maldita *parede!* Se eu não fosse mais rápido que uma mosca, eu seria história!

“Eu não sabia que eles pudessem fazer *aquilo!* Eu pensei que eles tivessem algum tipo de regra ou algo assim que dizia que eles não podia simplesmente sair explodindo coisas! Ele também um maldito imã de Banalidade! *Maldição!* Eu vou ficar *longe* desses monstros de agora em diante! *Saia da minha frente!!!*”

— Bandy Lexenfors, pooka wilder amedrontado

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 6, percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 4, Computador 3, Esquiva 3, Direção 4, Empatia 2, Enigmas 3, Etiqueta 2, Armas de Fogo 5, Intimidação 5, Investigação 4, Direito 3, Linguística 4, Medicina 2, Armas Brancas 5, Ocultismo 4, Política 3, Ciência 3, Segurança 4, Furtividade 3, Manha 2, Lábria 4, Sobrevivência 2

Glamour: 30

Força de Vontade: 9

Poderes: Ardil 5, Prestidigitação 4, Primal 4, Soberania 4, Viagem 3

Equipamento: Óculos escuros (com opção de infravermelho), roupas pretas, sobretudo, pistola automática pesada, comunicador, crachá, armadura corporal (valor 4), scanner de atividade paranormal, arma *muito* grande

Vampiros

Era uma vez, a muito, muito tempo atrás, vivia uma fada poderosa, um Unseelie do kith

redcap. Esse redcap batalhou contra um cavaleiro sidhe nas grandes guerras que afogaram o mundo. Para um lado e para o outro o redcap e o cavaleiro lutaram, nenhum capaz de vencer o outro. Conforme o dia se passava, e o duelo se tornava mais quente, os soldados de ambos os lados pararam de lutar para testemunhar a luta dos guerreiros. Mas conforme as sombras da tarde se alongaram para a noite, a inimizade dos duelistas foi se transformando em respeito, e finalmente ambos abaixaram suas armas e se abraçaram. E após aquele dia, eles se tornaram tão íntimos que Seelie e Unseelie os chamavam de irmãos. Irmãos eles se tornaram na verdade, pois o cavaleiro e o redcap misturaram o sangue que cada um havia derramado na batalha e fizeram um grande juramento de irmandade para o próprio Sonho.

Veio a acontecer que a terra foi ameaçada por um poderoso dragão. Por todos os lados o rei convocou os heróis para destruírem a besta. O cavaleiro e o redcap saíram para enfrentar o desafio, e logo eles alcançaram os servos do dragão, um campo terrível cheio de flores comedoras de homens vinda de sementes de Pesadelo. O redcap e o cavaleiro abriram seu caminho pela selva maldita, mas parecia para o redcap que seu irmão ficava para trás muito constantemente, deixando o redcap para sofrer das garras das criaturas.

Logo eles chegaram ao lar do dragão, e convocaram a besta para a batalha. Ela se jogou sobre eles com um movimento de asa e com um rugido de fogo, e os guerreiros se encontraram em uma situação muito difícil. O cavaleiro tropeçou em uma pedra, e o dragão virou seu pescoço e, abrindo sua mandíbula o máximo que pode, se preparou para engolir o cavaleiro de uma só vez. Nesse momento, o redcap avançou, acertando o dragão com uma fúria de golpes. Quando o dragão se virou, o cavaleiro se levantou, e segurando sua lâmina com força, arrancou a cabeça do monstro.

Assim a besta estava morta, e o cavaleiro e o redcap foram perante ao Grande Rei, trazendo troféus. O redcap foi perante ao Grande Rei, apresentando os restos dos demônios-flores do dragão, e o Grande Rei sorriu levemente. “Muito bem,” disse o Grande rei. E outras palavras de reconhecimento foram ditas, mas friamente, e pareceu ao redcap que o favor do rei fora pequeno.

Então o cavaleiro veio a frente, trazendo a cabeça do dragão, e a deitou em frente do

Grande Rei, para o deleite da corte. E ele disse, “Meu senhor, para o senhor e apenas para o senhor eu arranquei a cabeça desse destruidor.” E nenhuma menção foi feita ao valor do redcap. E o Grande Rei abriu seus braços, e entregou ao cavaleiro metade de suas terras, e outros favores.

Então a ira do redcap aumentou dentro dele como uma grande tempestade, e agarrando a cabeça de seu irmão, ele a arrancou com uma mordida como o dragão teria feito. E nesse ato, a renúncia do juramento de irmandade que haviam feito, o próprio Sonho se revolveu e lampejou com raios e trovões terríveis.

O redcap ficou amedrontado, e gritou para o Grande Rei e para o Sonho, chamando testemunhas para o crime de seu irmão e a injustiça do sacrifício. Mas quebrando um juramento de sangue, o redcap cometeu um pecado centenas de vezes maior. E o Sonho o amaldiçoou assim: Nunca mais ele conheceria o esplendor do Sonho. A luz da corte do Grande Rei sempre seria venenosa a seus olhos. Apenas as terras dos mortos ele conheceria — morte e vermelho, vermelho sangue. Sangue fora seu crime, sangue seria seu legado, e assim sangue seria a fonte de seu poder. E todos que viessem do redcap trariam a semente de seu crime, até o fim dos dias.

Qualquer que seja a verdade por trás desse velho conto changeling, os vampiros andam na terra até hoje. Trazendo a maldição de seu “pai,” Cain, esses seres antigos andam nas cidades dos mortais, se alimentando de seu sangue. Eles conhecem pouco sobre os changelings, mas não são aversos a beber sangue changeling se a oportunidade se apresentar.

Poderes e Fraquezas

- Vampiros vivem até serem destruídos; tendo “morrido” uma vez e retornando a vida pelo sangue de seu criador vampiro (ou senhor), eles não envelhecem. Os vampiros se tornam mais espertos e poderosos com a idade; vampiros “anciões,” que tem vivido por séculos, são um desafio para os mais poderosos changelings.

- Apesar dos vampiros poderem ser levados a inconsciência (torpor) por armas mortais, apenas a luz do sol, fogo ou desmembramento total pode destruí-los permanentemente.

- A maioria dos vampiros tem uma Banalidade moderada, apesar de Unseelie as vezes ficarem intoxicados pela aura negra desses habitantes da noite. Alguns Unseelie até mesmo clamam que vampiros não transpiram Banalidade,

mas se envolvem em um Glamour sinistro e exótico próprio. A verdade é desconhecida.

- Vampiros não tem Glamour como os changelings o conhecem, mas eles roubam seu poder de uma fonte mais sombria: sangue humano (ou changeling). Vampiros tem pontos de sangue, que é idêntica a parada de Glamour, mas que é recarregada por sangue humano (um ponto por ponto; a maioria dos humanos tem 10 Pontos de Sangue. Se mais da metade for retirada, a vítima provavelmente irá morrer).

- Vampiros são queimados pela luz do sol; cada turno na luz do sol inflige um ponto automático de dano agravado.

- Veja **Vampiro: A Máscara** para mais informações.

Neófitos (Vampiros Recém Criados)

“Eu me lembro da primeira vez que eu a vi. Foi no Waydown, eu estava parado ali, absorvendo Glamour das piruetas floridas dadas pelas crianças. Quando eu a vi, esqueci completamente da música, do ambiente, de tudo. Ela flutuava de sombra para sombra, e parecia que todos estavam saindo de seu caminho, apesar de que ninguém estivesse olhando para ela. O que era impossível, porque ela era muito bonita.

“Ela tinha aquele longo vestido de veludo amarrotado, do mesmo tom para combinar com seu batom. Sua pele era tão branca que brilhava, quase como uma pérola brilhando com um brilho interno. E os olhos — como poços em um inferno privado e muito atraente.

“Eu a vi muitas outras noites além dessa. Eu não sei o que ela fazia, mas sempre parecia estar em alguma busca. E ela podia olhar para mim, não um olhar de flerte, mas um conspirador, como se ela soubesse. Me conhecesse, o que eu estava fazendo, e mais importante sabia como... nós éramos diferentes dos outros.

“Uma noite, ela veio com um grupo de amigos. E apesar de nunca ter visto nenhum dos outros antes, eu sabia que eles eram como ela. Todos estavam prestando atenção agora — que eu me lembre. Todo mundo simplesmente se afastava, como ratos quando uma coruja cruza a lua. Ela não estava bem vestida, apenas uma jaqueta preta e calças. E as emoções estavam vindo de todos os lados como um tsunami. Eu sentia o terror das pessoas, e os sorrisos dos novatos conjuravam um sonho ou pesadelo próprio... bem, eu posso imaginar os mesmos sonhos primitivos e carnavais vindos de um T-rex adormecido. Ela acenou, e eu me lembro... eu levantei minha cabeça e deixei o

pesadelo sair de minhas entranhas através de minha garganta.

“Nós andamos pelas ruas, e eu conheci a antiga majestade da Caçada Selvagem nessa noite. Eu não sabia quem ele era, a vítima — apenas um passageiro aleatório, eu acho. Nós o perseguimos como um cervo sendo caçado pela matilha do Chifrudo, e conforme eles caíram sobre ele e sugaram sua vida de seu corpo, o Glamour passou pela minha espinha como um raio.

“Então eles olharam para mim, seus sorrisos nada mais do que traços vermelhos por seus rostos. Eu decidi correr. Eles não me perseguiram, mas eu ainda acho que eu fiz a coisa certa.

“Eu não voltei no clube desde então. Foi um impulso, certo, mas sua diversão é um pouco fatal demais para consumo casual. Talvez mês que vem...”

— Kevin Connaught, wilder Unseelie

Vampiro Neófito

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 1, Etiqueta 1, Expressão 1, Intimidação 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 1, Furtividade 2, Manha 2, Lábria 2

Pontos de Sangue (Glamour): 10

Força de Vontade: 5

Poderes: Ardil 2, Adivinhação 2, Soberania 2

Equipamento: Roupas da moda, arma

Anciões

“Não se aproxime da velha Casa Gromley. É um lugar assustador no final da Rua do Homem Morto — aquela onde todas as janelas estão vedadas com fita isolante preta, e que todos os seixos estão caindo.

“Eu vi o Velho Gromley sair uma noite. Seu rosto é branco como o de um fantasma, e onde quer que ele vá parece que uma grande nuvem de... de estranheza sai dele. Seus olhos brilham no escuro, como se estivessem queimando. Eu escondi meus olhos, porque eu estava com medo que ele olhasse para mim.

“Ele usa aquele casaco negro que parece velho e despedaçado, e ele anda naquele grande carro negro que aquela moça dirige para ele. Ela parece triste, e meio que assustada. Eu aposto que Gromley precisa pagar muito dinheiro para ela trabalhar para ele.

“Billy disse que ele foi para a Casa Gromley de dia. Ele disse que jogou um ovo na porta, e esse homem mau saiu correndo, gritando com ele. Ele disse que o homem não tinha mãos, apenas uma grande faca como aquela que você usa para cortar carne. Billy é um mentiroso.

“É verdade que Gromley é um Drácula? Billy disse que ele iria me pegar com esses dedos finos e sugar todo o meu sangue. Eu disse que ele era um grande mentiroso, mas eu estava com medo. Bem, só com um pouco de medo. Bem, na verdade eu não estava com medo. Eu não tenho medo do velho Gromley! Eu iria para a sua casa e daria um chute em seu caixão, exceto que já está quase de noite e é hora de eu ir para casa.

— Tommy, childling boggan

Vampiro Ancião

Atributos: Força 6 (é, 6), Destreza 3, Vigor 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5, Carisma 1, Manipulação 5, Aparência 4

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 3, Enigmas 2, Etiqueta 3, Expressão 1, Intimidação 4, Armas Brancas 2, Ocultismo 4, Furtividade 3, Manha 1, Lábria 4

Pontos de Sangue (Glamour): 20

Força de Vontade: 9

Poderes: Ardil 5, Adivinhar 4, Soberania 5

Equipamento: Roupas antigas, relógio de bolso, espada

Lobisomens

A muito tempo atrás, quando as terras ainda eram verdes e doces de costa a costa, as fadas gozavam do luxo das muitas formas, de mudar de animal para planta para humano conforme a vontade. Eventualmente, conforme o Sonho ficou mais forte, a maioria das fadas escolheu uma forma ou outra, e cada uma ficou na forma que havia escolhido. Apenas algumas poucas, as mais próximas a terra, se recusaram a desistir da liberdade de forma, e até mesmo essas escolheram animais que mais combinavam com elas. Então haviam os metamorfos-lobos as donzelas-cisne e o povo-foca que abundavam em lugares selvagens, e o mundo espelhava sua alegria.

Mas como em todas as histórias, a paz não durou muito. Um mal grande e faminto apareceu, buscando devorar todas as terras e o povo, mortais e fadas. Ninguém era capaz de olhar

para a face desse mal — aqueles que viram suas frangas em farrapos o nomearam apenas de a Escuridão. A Escuridão borbulhava nas bordas das terras, e ela mastigava o horizonte, tentando engolir toda a criação.

Um grande concelho foi convocado pelos Altos Lordes, para traçar estratégias contra a Escuridão. Mas enquanto o debate se seguia, muitos dos metamorfos se tornaram impacientes e ferozes, e então deixaram o concelho. Com o Príncipe dos Lobos a sua frente, eles correram para o horizonte e se jogaram na batalha com a Escuridão, antes que alguém pudesse dizer não. E para seu crédito, eles expulsaram a Escuridão e a mantiveram lá — mas a um preço terrível. Pois para ganhar sua vitória, eles esqueceram todos os sonhos além dos sonhos de batalha. Eles perderam o sangue fada, e se tornaram Prodígios, condenados a lutar suas guerras contra os fomorians e os filhos da Escuridão até o final dos tempos.

Seja ou não verdadeira a lenda dos Prodígios, certamente é verdade que os metamorfos estão lá fora. Apesar que alguns pookas contarem lendas de primos esquecidos com sangue corvo, gato, urso ou cobra, o mais famoso de todos os metamorfos são os lobisomens. Essas criaturas estão realmente presas em uma guerra sem fim com os fomorians e outros seres caídos, mas eles não esqueceram as fadas completamente. Alguns ainda vem em auxílio de seus parentes perdidos a tanto tempo; na verdade, alguns ainda carregam o nome dos Fianna, os guerreiros sem igual de Fionn MacCumhail.

Poderes e Fraquezas

- Lobisomens podem tomar as formas de humanos e lobos, como também algumas formas que combinam as características de ambos. A mais assustadora de todas é sua forma de batalha “homem-lobo”: uma máquina de matar com cara de lobo de 3 metros de altura que inspira um terror sobrenatural nos humanos. Nessa forma, todos os seus Atributos Físicos são dobrados, mas eles não podem usar Atributos Sociais em conexão com outras criaturas além de lobisomens e seres selvagens (tirando intimidar e aterrorizar, claro).

- Lobisomens podem atacar várias vezes em um turno, normalmente fazendo de duas a seis ações em um único turno.

- Metamorfos se curam incrivelmente rápido, regenerando um Nível de Vitalidade por turno. Apenas fogo, prata, ou as garras e presas de outras criaturas sobrenaturais (como os fomorians)

podem ferir um lobisomem permanentemente — e um lobisomem pode curar esses ferimentos como um humano normal faria.

- Apesar deles não possuírem Glamour como tal, os lobisomens podem abastecer seus poderes sobrenaturais com Gnose, uma medida de sua energia espiritual inata. Eles ganham Gnose através de meditação ou de barganhas com espíritos. Como criaturas de mudança e das áreas selvagens, eles tradicionalmente tem menos Banalidade do que a maioria das pessoas.

- Os lobisomens podem entrar no mundo espiritual e viajar para reinos espirituais estranhos. Diz-se que alguns de seus anciões podem viajar para Arcádia, apesar disso nunca ter sido provado.

- Prata realmente é a fraqueza dos metamorfos, apesar de acônito ter pouco uso contra eles. Eles não podem absorver dano de armas de prata, e não podem regenerar tais ferimentos tão rapidamente quanto eles normalmente podem.

- Veja **Lobisomem: O Apocalipse** para mais informações.

As Matilhas Jovens

“Porque eu estou tão mal-humorado? Porque eu não gosto do Dia de São Paddy, o que tem de errado comigo? Droga, já me perguntaram isso mais de uma vez. Bem, certo — se você se calar, aqui está o conto.

“Tudo começou a três anos atrás. Não em um lugar que eu já tivesse ido antes, e eu não conhecia ninguém lá, mas eu sempre fui do tipo que está disposto a conhecer pessoas novas. Eu já tinha bebido um pouco por celebração antecipada, e eu planejava beber ainda mais antes da noite terminar. Na verdade, eu havia planejado fazer bem mais do que beber, e eu notei que haviam algumas damas dançando que poderiam ser levadas a um pouco de diversão facilmente.

“Bem, haviam damas a vontade, mas nenhuma se comparava a visão que entrou depois das 10. Eu juro, não tinha visto beleza assim mesmo na face da mais nobre princesa sidhe, e eu fui completamente tomado. Ela era algo mais, eu juro — a visão mais fina dos Sonhadores mais habilidosos. E aqueles olhos de brilhantes estavam se movendo pela multidão para escolher um parceiro. *Oh, por favor moça, me escolha!* Eu queria gritar, mas eu não conseguia pronunciar uma palavra. Por onde ela deslizava, as pessoas paravam de dançar para olhá-la. Finalmente seu olhar parou em um robusto ruivo, ela sorriu — droga, meu coração estava partido, eu poderia ter matado para

ser o favorito dela! — e ela se moveu para tomar sua mão.

“Foi quando aconteceu.

“A garoto próxima a ele aumentou e se tornou essa criatura imensa e terrível — 3 metros de altura! — avançou com suas garras marfim e arrancou a pele do rosto adorável da mulher. O crânio por debaixo estava cheio de uma gosma verde, eu juro! E aquela coisa — aquela *coisa* de sangue verde e sem rosto rosou para os dois e saiu correndo, na mata ao redor. A mulher lobo a seguiu nas quatro patas, e depois de um segundo ou dois, seu amigo ruivo se tornou *outro* lobisomem, dessa vez com 4 metros, e pulou atrás das duas.

“Eu nem preciso dizer para você que a festa foi destruída, pessoas estavam correndo para todos os lados, gritando como um coro de banshees, e até mesmo se encolhendo no chão. Demorou cinco minutos até que os normais se controlassem, e a maioria deles foi para casa logo em seguida murmurando algo sobre um ‘ataque de cães selvagens’ ou algo assim. Eu juro, eles todos *viram* o que aconteceu, então não era o Sonho — mas ninguém parecia *realmente* vê-lo além de mim. E maldito seja, eu nunca vou esquecer.

“Certo. Essa é minha história. Agora largue a garrafa — eu pretendo celebrar o resto desse aniversário maldito a meu próprio modo. Saúde.”

— Oisín Kennally, wilder satyr

Jovem Lobisomem

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Artesanato 1, Esquiva 2, Enigmas 1, Intimidação 2, Investigação 1, Sabedoria 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 1, Performance 1, Furtividade 2, Sobrevivência 2

Gnose (Glamour): 5

Força de Vontade: 5

Poderes: Ardil 1, Primal 2, Viagem 2

Equipamento: Roupas práticas

Os Anciões

“Eu sempre fui um ciclista, e eu sempre gostei das áreas selvagens. Se não fosse pelos últimos lugares de folhas verdes e água azul, eu juro que essa cidade já teria arrancado os últimos vestígios de Glamour de mim. Você sabe como é — tentar peneirar as hordas dos perdedores apáticos para encontrar um sonho brilhante. Bem, o parque é para onde eu vou para esquecer tudo, e eu

já consegui levar alguns Sonhadores ao Êxtase lá, apenas dizendo como o lugar é maravilhoso.

“Você se lembra a algum tempo atrás, quando o cometa Hale-Bopp estava passando no céu? Eu convenci uma, bem, uma amiga mundana para vir comigo ao topo de um morro para vê-lo. Foi uma boa pedalada para chegar lá, e nós mal tivemos tempo para criar um acampamento antes de escurecer. Não era muito — apenas dois sacos de dormir e um pequeno fogo. Então nós nos estamos e esperamos o cometa aparecer.

“Bem, o cometa apareceu, com certeza, mas uma vez que ele estava sobre as árvores, nós ouvimos esse uivo longo e alto, como o de um lobo ou algo parecido. Ele amedrontou Leena no começo — diabos, até eu procurei por minha arma, por via das dúvidas — mas então nós começamos a escutar. Eu juro, o uivo parecia com alguém cantando, algum tributo doce e amargo que logo me fez chorar como um childling. A próxima coisa que eu me lembro, é que havia um coro de uivos, todos soando como os anunciadores do Inverno. Finalmente, todos pararam, tirando aquela voz velha, forte e triste, que continuou mais um pouco. Quando até mesmo esse uivo parou, Leena estava com os olhos turvos e abraçada em mim, e eu não tinha nada a dizer para ela.

“O que quer que seja que estava lá, eu não tenho certeza. Eu acho que tenho alguma idéia, mas eu não fiz essa viagem novamente desde então, pelo menos não a noite. Não ainda.”

— Peter the Hessian

Lobisomem Ancião

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 3, Enigmas 3, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Intimidação 4, Investigação 3, Liderança 4, Lingüística 1, Sabedoria 4, Armas Brancas 3, Ocultismo 4, Performance 3, Furtividade 3, Manha 2, Lábria 4, Sobrevivência 5

Gnose (Glamour): 9

Força de Vontade: 8

Poderes: Ardil 3, Primal 5, Adivinhar 3, Viagem 4

Equipamento: Mochila, adaga de prata, cordão de dentes encantado

Fantasmas

Escutem com cuidado, meus queridos, e eu vou contar para vocês sobre os Mortos sem

Descanso. Eu ouvi vocês contarem histórias de fantasmas, um para o outro, e rirem com o medo. Vocês sabem porque vocês podem rir? Porque as histórias que estavam contando não eram verdade.

Eu conheço histórias verdadeiras sobre fantasmas, pequeninos. Eu conheço lendas que iram congelar a carne de seus ossos e parar seus corações como relógios baratos. E agora, meus childlings, eu irei repartir essas histórias com vocês — porque os Mortos não gostam que riam deles.

A primeira coisa para se saber é que eles não são como nós. Claro, os vampiros e os outros são apenas Prodígios, mas os mortos, bem, eles são diferentes. Nenhuma mágica neles, apenas dor — as memórias de quem eles eram em vida, e eles nunca eram do nosso tipo, apesar do que as histórias dizem. Eu acho que a melhor forma de pensar neles é como quimeras, mas quimeras que se criaram. Eles são almas se lembrando do que eles eram antes, e eles ficam muito irritados se você mostrar que eles esqueceram de algum detalhe.

Outra coisa para se saber é um pouco traiçoeira. Veja, fantasmas estão nesse mundo mas não são dele — eles tem assentos baratos no outro lado da realidade. Em maior parte, fantasmas estão presos em uma realidade quimérica completa chamada Terra das Sombras — mas eles são as quimeras mais feias que você já viu. Tudo parece que está caindo aos pedaços, e não da maneira que as nossas coisas. Não, tudo na Terra das Sombras está congelado em um momento de decomposição. Felizmente, nós não podemos vê-la na maioria do tempo, mas os fantasmas podem ver através da cortina dos mundos para o espetáculo — nós. A cortina, a propósito, é chamada de Mortalha. Nós podemos ver fantasmas se movendo do outro lado (bem, pelo menos nós sluagh podemos. Vocês bebes nocker, bem, eu acho que vocês não vêem os fantasmas se aproximando de você até que seja tarde demais...). Supostamente há outros mundos para onde eles vão, chamados Tempestade e Stygia e o Labirinto e não sei mais o que, mas tudo isso parece mais conversa de pooka para mim.

Eu já perguntei a alguns fantasmas porque eles não deixam a Terra das Sombras por lugares mais amenos, mas eles disseram que não podiam — depois de terminarem de rir. Aparentemente esses outros lugares não são tão legais como a Terra das Sombras, o que me leva a todo tipo de imagens terríveis. Além disso, há coisas que ligam um fantasma ao mundo real —

uma pessoa favorita ou algo que eles amaram — e os fantasmas não querem se afastar muito dessas coisas. Se algo de ruim acontecer com essas Correntes (como eles as chamam), então algo Muito Ruim acontece com o fantasma. Então, o que isso significa para nós é que se você quiser ser amigo de um fantasma, você pode querer coletar e proteger suas correntes. Por outro lado, se um fantasma estiver incomodando você, bem, vamos apenas dizer que os mortos não gostam muito da palavra “Ops.”

Nem todos se tornam um fantasma, você sabe. A grande maioria das pessoas mortas não tem a imaginação para se recriarem como fantasmas. Eles apenas vagam para onde quer que as pessoas mortas vão. Apenas aqueles que tem um oomph extra em suas personalidades se tornam fantasmas, o que pode torna-los companheiros incríveis de conversa.

Por outro lado, eles podem ter muito oomph. Cada fantasma tem um lado negro pessoal chamado de Sombra, e você nunca sabe quando a parte ruim irá aparecer para brincar. Não se engane, é muito difícil notar quando a Sombra tomou conta. Algumas vezes você pode notar os sinais, mas nem sempre — e então é muito tarde.

Você ri da noção de ter medo de fantasmas? Pequena garota, onde você esteve? Fantasmas podem ser terríveis, mesmo sem ter a Sombra no comando. Você ouviu as histórias. Paredes derramando sangue, objetos voando pelo ar (facas são as favoritas), alguém tomando controle de seu corpo — oh, sim, certamente, fantasmas podem fazer tudo isso e ainda mais.

Mas eles podem fazer pior. Eles podem arrancar o Glamour de você, se eles quiserem. Eles podem prever seu futuro e fazê-lo acontecer daquele modo. Pior de tudo, eles podem arrancar seus sonhos.

É verdade, há fantasmas por aí que bebem os sonhos de você. Eles são chamados de Sandman, e uma vez que um afunde suas garras em você, ele nunca deixará você ir a menos que você esteja seco. Alguma vez você já teve uma daquelas manhas em que você não quer sair da cama, e você não consegue se lembrar do seu nome a menos que ele esteja escrito no espelho do banheiro? Esse é um sinal de que um Sandman esteve em você.

Por outro lado, se você conseguir tornar um Sandman seu amigo, você conseguiu. Pense nisso — você pode fazer sonhos! É difícil começar uma amizade desse tipo, apesar disso. É um desse tipo de coisa “Você-colocou-seu-chocolate-na-

minha-manteiga/Você-roubou-a-criatividade-que-alimenta-minha-existência.”

Poderees

- Fantasmas, com raras exceções, são completamente invisíveis e intangíveis. Apenas sluagh, e algumas vezes eshu, podem ver fantasmas, e a menos que um fantasma decida se materializar no mundo real (uma tarefa árdua), o fantasma não pode ser tocado fisicamente. Por outro lado, qualquer contato com uma força razoável coma área onde um fantasma “está” dá ao fantasma um nível de dano e desfaz o estado físico do fantasma por um número de turnos igual ao Vigor do fantasma. Durante esse tempo, nenhum dano físico pode ser causado ao fantasma (exceto por outro fantasma). Fantasmas dispostos a arriscar esse nível de ferimento podem atravessar portas, paredes e outros objetos sólidos.

- A visão de um fantasma é mais aguçada do que a de um mortal. Fantasmas tem a habilidade de ver as auras dos vivos (que, obviamente, os permite notar um changeling no meio de uma multidão). Além disso, seus sentidos foram aguçados a níveis sobrenaturais pela morte; um fantasma pode pegar os números da placa de um carro acelerando.

- Fantasmas chamados Chanteurs tem a habilidade de cantar emoções puras em um changeling, que pode algumas vezes ser transformadas em Glamour. Eles o fazem através de um poder chamado Kenning; muitos changeling confundem Chanteurs por banshees.

- Fantasmas conhecidos como Sandman tem a habilidade de escavar criatividade, alterar sonhos e até mesmo tomar almas adormecidas com eles em um cortejo de sonho. Um changeling que seja alvo de um Sandman precisa testar Força de Vontade (dificuldade 8) ou perder um ponto de Glamour para cada noite de atenção do fantasma. Por outro lado, um fantasma que esteja no sonho de um changeling precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) ou ser sugado pelo sonho como um cidadão permanente.

- Os fantasmas que se chamam Usurers podem drenar — ou restaurar — Glamour com um toque. Como se pode esperar, isso leva a todos os tipos de complicações.

- Fantasmas se alimentam de emoções puras. Normalmente, emoções positivas abastecem a personalidade do fantasma, enquanto sentimentos negativos fortes dão força ao lado negro do fantasma, ou para a Sombra. Sendo criaturas de paixão (literalmente!) e memória, os fantasmas tem

muito pouca Banalidade. Na verdade, a crença popular em fantasmas e “lugares mal-assombrados” torna o mundo mais habitável para os changelings do que seria de outro modo.

- Alguns fantasmas, chamados os Erguidos, podem repossuir seus corpos, sair da cova e andar por aí. Erguidos são muito raros e extremamente perigosos, mas eles existem no mundo físico.

- Fantasmas estão ligados a objetos no mundo real chamados de Correntes. Se esses itens forem destruídos, o impacto no fantasma é enorme (e extremamente ruim). Fantasmas fazem qualquer coisa para protegerem suas Correntes. Incitados por suas Sombras, fantasmas desesperados podem até partir para a violência — ou pior.

- Fantasmas que tenham sido consumidos por suas Sombras são chamados de Espectros. Alguns desses são indistinguíveis de fantasmas normais, outros são criaturas de maldade pura.

- Veja **Fantasma: A Aparição** para mais informações.

Lemures

“Eu não vou mais para os Jardins Suspensos. Os rastejantes vão de vez em quando, mas eu não. Porque? Por causa de todos os fantasmas que há por ali.

“Quero dizer, você acha que um casino terá todo o tipo de diversão para um de nós. Luzes brilhantes, música alta, roupas caras, pessoas se divertindo, e se a música for boa, você pode encontrar algum Glamour escorrendo pelos lados da mesa. Além disso, é o Jardim Suspenso, você sabe — quero dizer, é suposto ter flores e essas coisas. Coisas bonitas.

“Mas é um lugar assustados, e está enfeitado de fantasmas. Quero dizer, se você escutar com atenção você pode ouvi-los sussurrar, e há uma dúzia deles sussurrando todo tempo. No pier é ainda pior

“Eu estava lá numa noite, sentado na ponta do pier observando os peixes na água quando eu notei essa garota sentada próxima a mim. Ela era bonita e triste, com seu cabelo enfeitado com um lenço e todo tipo de jóias. Eu não ouvi ela se aproximando, mas eu achei que fosse porque eu estava muito atento no que eu estava fazendo.

“De qualquer modo, nós começamos a conversar. Ela disse que seu nome era Helena, e que ela costumava a ler cartas de Tarot para viver. Eu perguntei o que ela fazia para viver agora, e ela simplesmente riu. Então ela me disse que

trabalhava no Jardim Suspenso, normalmente nas mesas.

“Nós acabamos falando por horas, sobre música e mágica e todos os tipos de coisas. Eu pedi para ela ler minha mão, mas ela disse que não precisava ver minha mão para saber que eu teria um encontro com a morte. Ela parecia triste sobre isso, também, mas ela parecia triste todo o tempo.

“De qualquer forma, nós conversamos até o sol começar a aparecer, e ela disse que tinha que ir. Eu tentei lhe dar um beijo de adeus, mas quando eu me inclinei, eu me senti passar por onde ela estava e cair na água. Ela tinha desaparecido.

“Mas conforme eu me debatia e tentava não afundar, eu podia ouvir os outros fantasmas. Rindo.”

— Devin Radmussen, *satyr wilder Seelie*

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Enigmas 3, Etiqueta 2, Intimidação 2, Investigação 2 Liderança 2, Lingüística 1, Ocultismo 2, Performance 3, Furtividade 3, manha 2, Lábria 2

Pathos (Glamour): 6

Força de Vontade: 5

Poderes: Ardil 3, Viajem 4

Os Antigos Mortos

“O Velho Ambrose é mau para um morto. O Velho Johnson grita conosco por brincarmos em seu jardim, e o Sr. Cleet o bibliotecário fica bravo quando fazemos muito barulho, mas o Velho Ambrose é apenas *mau*. Ele é todo assustador, com aquelas algas marinhas penduradas nele e a água do mar pingando e deixando aquelas pegadas. Pior ainda, você consegue ouvi-lo antes de vê-lo se aproximando — é sempre o *squeech squeech squeech de suas botas molhadas no chão. E então cheiro de algas e peixe. E aí você consegue vê-lo. O resto do tempo ele é invisível, e isso é o pior porque você nunca sabe onde ele está ou quando ele irá aparecer próximo de você. Ele sabe onde você está, apesar disso.*

“O negócio é, Ambrose não gosta de nós irmos a sua casa. Ele é muito protetor quanto a ela, e ele é capaz de expulsar qualquer um que invada. Ele deixa os tours que a faculdade manda, eu não sei porque, mas ele odeia invasores. Costumava ser um jogo meu e de Elspeth. Você sabe, entrar, andar por ali, absorver toda o pavor do ambiente, e então tentar sair antes que o Velho Ambrose ou um de seus filhos ou netos nos pegassem. (Ele tem uma família inteira de fantasmas lá. Eu odiaria isso, ficar

preso com Mamãe Papai para sempre e sempre.) Mas eu acho que ele ficou cansado do jogo. Uma noite, ele seguiu Elspeth até em casa e entrou em seus sonhos. Ele *colocou* algo lá, e agora ela não pode tirar então ela acorda gritando toda noite. Seus pais estão tão assustados que vão envia-la para um lugar onde ela possa descansar, o que deixou o Duque em alvoroço. Ele está bravo comigo por ter trazido Elspeth na casa, e ele me disse que eu estava proibido de entrar lá.

“Por mim tudo bem.”

— Randall, sidhe childling Seelie

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 3, Enigmas 4, Etiqueta 2, Intimidação 4, Investigação 3, Liderança 4, Linguística 3, Sabedoria 2, Armas Brancas 3, Ocultismo 4, Furtividade 4, Manha 2, Lábria 4

Pathos (Glamour): 9

Força de Vontade: 8

Poderes: Ardil 3, Prestidigitação 4, Adivinhar 3, Viagem 4

Nota: Certos fantasmas, chamados Gaunts, resolveram suas Correntes e podem se mover livremente entre os níveis do Submundo. Esses fantasmas normalmente são extremamente poderosos, e são mestres de vários poderes de fantasmas (chamados de Arcanoi). Changelings dificilmente encontrarão um Gaunt a menos que eles estejam tão acima de suas cabeças.

Níveis de Banalidade Médios

A tabela a seguir foi criada como um guia. Cada indivíduo terá um nível baseado em sua personalidade, atividades, crenças e nível de intoxicação, etc.

Alvo	Nível
Criança	3-5
Fantasmas	4
Bêbados	5
Lunáticos	5
Magos das Tradições	5-7
Vampiros Malcavianos	6
Humanos	6-7
Lobisomens	7
Criaturas da Wyrn	7
Múmias	8
Outros Vampiros	8-9
Magos da Tecnocracia	9-10

Equipamento Quimérico

A seguir há uma lista de itens quiméricos que um personagem pode começar com, baseado no Antecedente Quimera do personagem. Um personagem possuindo o número de pontos necessário (baseado no Antecedente Quimera) para um item pode possuir outros itens de mesmo nível ou menor a cargo do Narrador. Por exemplo, um personagem troll com Quimera ●●● pode possuir uma armadura pesada, um machado de batalha e uma adaga. personagens podem escolher apenas uma quimera que tenha efeitos mágicos.

Itens	Requerimento
Armadura, Pesada	●●●
Armadura, Leve	●
Armadura, Média	●●
Armadura, Sidhe	●●●●
Machado de Batalha	●●
Livro	●
Arco	●●●
Besta	●●●
Adaga	●
Espada Grande	●●●
Maça	●●
Item Mágico (●-●● Arte)	●●●
Item Mágico (●●●-●●●● Arte)	●●●●
Item Mágico (●●●●● Arte)	●●●●●
Corda	●
Escudo	●●●
Lança	●●
Bastão	●
Espada	●●
Martelo de Batalha	●●

Palavras Finais

Uau! Finalmente está terminado. Eu estive esperando esse projeto por bastante tempo, e agora que está quase completo, eu fico com emoções mistas. Parte de mim está triste pelo processo de criação da segunda edição está terminado (de muitas formas a criação da segunda edição foi mais excitante que a primeira). Mas outra parte de mim está feliz. A parte mais difícil finalmente está fora do caminho, e eu posso voltar ao negócio de expandir o mundo das fadas.

O livro que você está segurando em suas mãos está mais próximo de **Changeling** como eu o visualizei quando nós sentamos originalmente para criar o jogo. Apesar de muito permanecer o mesmo, muitas coisas mudaram. A mudança mais notável é a eliminação do sistema de cartas para usar cantrips. Como qualquer um que falou comigo nos últimos dois anos pode dizer, eu sempre senti que o sistema de cartas retinha os jogadores ao invés de ajudá-los (sem mencionar ser muito confuso). De várias formas as cartas retinham a criatividade dos jogadores ao invés de inspirá-la. Muitas mudanças na segunda edição vieram por causa de áreas não cenário e regras que eu sinto que deveriam ser expandidas ou explicadas melhor. Conceitos trazidos em outros livros foram reunidos aqui, e

muitos dos novos sistemas foram criados com compatibilidade com os jogos de Narração em mente. Convocar a Wyrd em particular permite um changeling sair de seu mundo e entrar no dos outros.

Ainda, como todo jogador veterano de **Changeling** sabe, esse jogo não é sobre as regras mas sobre sonhos — os sonhos que todos nós temos de acordar um dia e descobrir que nós ou nossas vidas mudaram de alguma forma. Todos sonham com mudança, seja um desejo por um carro novo, um novo emprego, uma aparência diferente ou a habilidade de usar magias. Nós todos sonhamos, e são esses sonhos que podem nos levar dia após dia, sempre procurando-os. Na verdade, é sobre isso que **Changeling** fala. É sobre a cruzada contínua em nome de um sonho, seja por uma terra mágica e as respostas para todas as perguntas feitas, ou pela chance de colocar outra face e tomar outra vida, se apenas por algumas horas.

No final eu espero que todos aqueles que pegarem esse jogo encontrem um pouco dessa ambição e se divirtam com ela. Contem algumas histórias, tenham algumas aventuras, e se divirtam. Afinal de contas, **Changeling** é um jogo, e jogos devem ser divertidos!

Continuem sonhando,
Ian Lemke

FIM

Nome:
Jogador:
Crônica:

Corte:
Legados:
Casa:

Aparência:
Kith:
Motley:

-----**Atributos**-----

Físicos		Sociais		Mental	
Força	●○○○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●○○○○
Destreza	●○○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○
Vigor	●○○○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●○○○○

-----**Habilidades**-----

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	○○○○○	Artesanato	○○○○○	Computador	○○○○○
Esportes	○○○○○	Direção	○○○○○	Enigmas	○○○○○
Briga	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Grimório	○○○○○
Esquiva	○○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Investigação	○○○○○
Empatia	○○○○○	Liderança	○○○○○	Direito	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Armas Brancas	○○○○○	Linguística	○○○○○
Kenning	○○○○○	Performance	○○○○○	Sabedoria	○○○○○
Persuasão	○○○○○	Segurança	○○○○○	Medicina	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Política	○○○○○
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Ciência	○○○○○

-----**Vantagens**-----

Antecedentes	Artes	Reinos
_____○○○○○	_____○○○○○	_____○○○○○
_____○○○○○	_____○○○○○	_____○○○○○
_____○○○○○	_____○○○○○	_____○○○○○
_____○○○○○	_____○○○○○	_____○○○○○
_____○○○○○	_____○○○○○	_____○○○○○

-----**Outras Características**

Limiar de Inspiração/Saque

Heranças/Fragilidades

Glamour

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Força de Vontade

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Banalidade

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Vitalidade

	Real	Quimérico
Escoriado	□	□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado	□	□

Experiência

-----Ficha de História do Personagem-----

Nome Mortal: _____ Quimera/Tesouros/Companheiros: _____
Nome Fada: _____
Idade Mortal: _____
Profissão Mortal (se tiver): _____

----- Descrição -----

Mortal: _____ Changeling: _____

----- Personalidade -----

Peculiaridades: _____
Motivações & Objetivos: _____

----- Identidade -----

Mortal: _____ Changeling: _____

----- Equipamento -----

----- Círculo -----

----- Outras Anotações -----