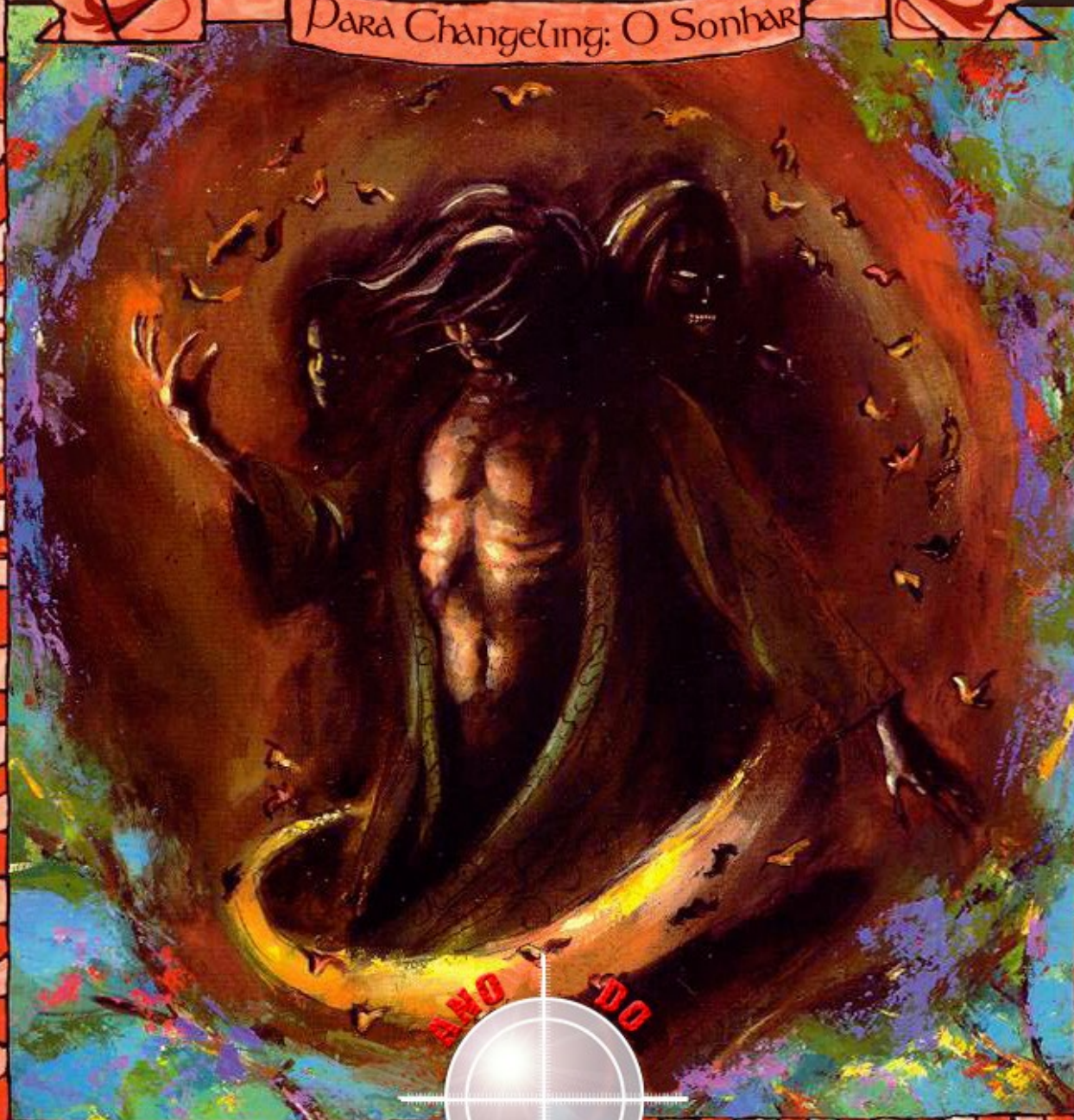
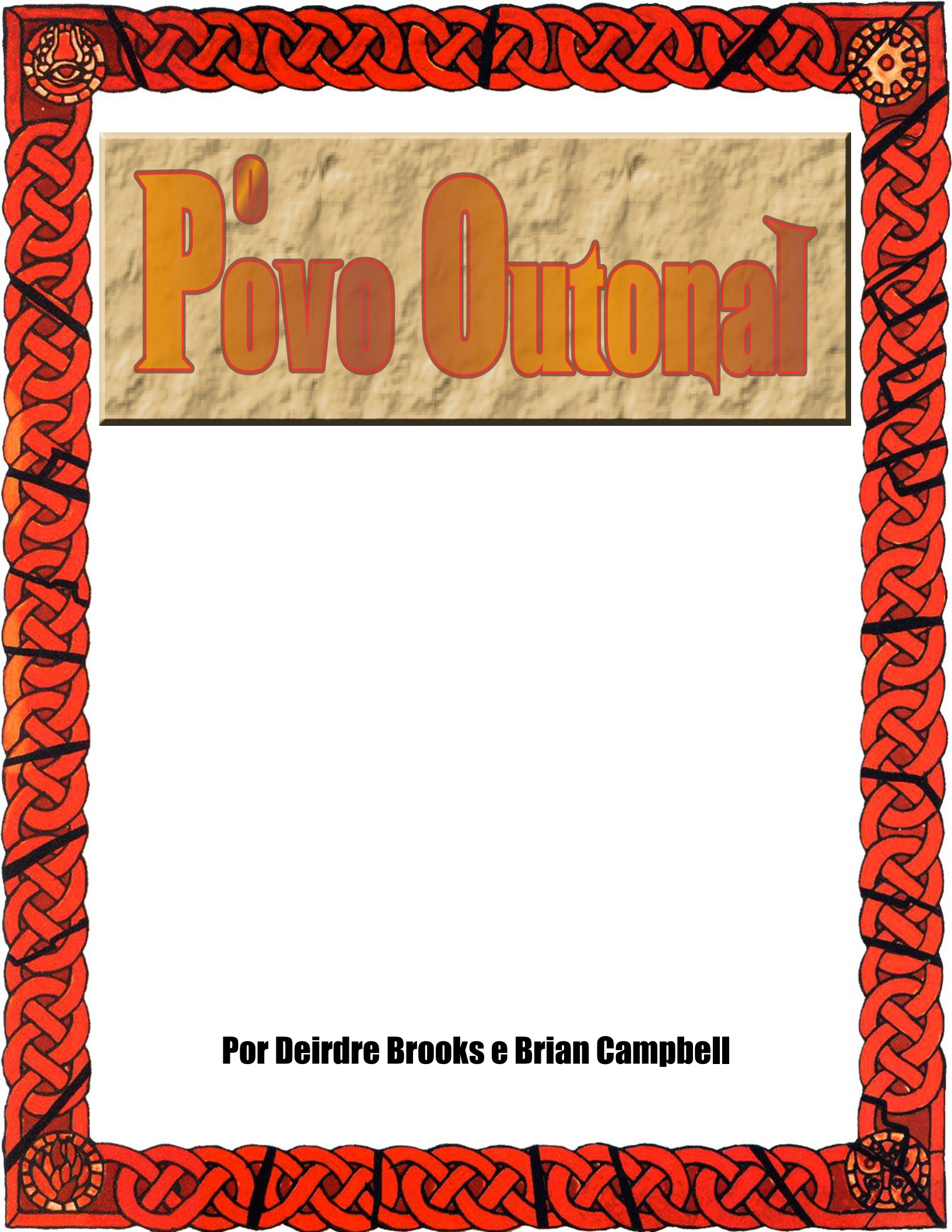


# Povo Outonal

Para Changeling: O Sonhar







# Povo Outonal

**Por Deirdre Brooks e Brian Campbell**



## Créditos:

Escrito por: Deirdre Brooks e Brian Campbell  
Desenvolvido por: Ian Lemke  
Editado por: Ethan Skemp  
Vice Presidente Encarregado da Produção: Richard Thomas  
Diretor de Arte: Aileen E. Miles, Lawrence Snelly  
Arte: John Dollar, Mark Jackson, Brian LeBlanc, H. J. McKinney, Adam Rex  
Arte da Capa: Michael Gaydos  
Arte da Borda: Henry Higgenbotham  
Design da Capa e Contra-capas: Aileen E. Miles  
Layout e Diagramação: Katie McCaskill

## Agradecimentos especiais:

Mark "Sem Diplomacia" Hein Hagen, Por sucumbir para a bebida.  
Steve "Diversão Obrigatória" Weick, por garantir que todos tivessem um pouco.  
Stewart "Sem Diversão Obrigatória" Weick, por não querer ter nenhuma.  
Rob "Tão Infantil" Hatch, por como ele se sentia sobre pintura com dedos  
Michelle "Parece Com um Pato" Prahler, por ficar imaginando quem se parece com um.  
Kim "Pequena" Shropshire, por andar debaixo da barra caribenha.  
Staley "Buffet" Krause, por evitar a cozinha nojenta  
Erin "Cão que Late" Kelly, por seu alarme diferente  
David "Darkman" Remy, por pintar o chão de preto  
Dana "Batgirl" Bucklew, por manter Clarkston segura.  
Scott "Ira de Gaia" Cohen, por ter uma árvore em sua cozinha.

## Créditos da Edição Brasileira:

Título Original: The Autumn People  
Equipe de Tradução: Arcadia Team  
Conto (Borboleta) - Fil Hippos e Rod  
Introdução - Fil Hippos e Rod  
Capítulo 1 - Rod  
Capítulo 2 - RGT e Rod  
Capítulo 3 - RGT e Rod  
Capítulo 4 - RGT e Rod  
Capítulo 5 - Lobo "Lipídios" Czarniano, RGT e Rod  
Capítulo 6 - Lobo "Lipídios" Czarniano  
Apêndice - RGT, Twilight e Rod  
Revisão do Texto: Rod e Twilight  
Capa e Contracapa: RGT  
Diagramação: Folha do Outono

## Agradecimentos do Arcadia Team:

A todos que postaram no Arcadia Team e ajudaram de uma forma ou outra... Vocês sabem quem vocês são.

Visitem o Arcadia Team no Orkut!

[www.orkut.com/Community.aspx?cmm=19353453](http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=19353453)

Esse é o nosso primeiro livro, que entregamos com prazer a vocês em 20 de Dezembro de 2006



780 PARK NORTH BOULEVARD  
SUITE 100  
CLARKSTON, GA 30021  
USA

©1995 pela White Wolf. Todos os direitos reservados. Reprodução sem permissão escrita pelo editor É expressamente negada, exceto com o propósito de resenhas. **Changeling: O Sonhar, Mago: A Ascensão, Lobisomem: O Apocalipse, Wraith: The Oblivion, Vampiro: A Máscara e O Povo Outonal** são marcas registradas de direito autoral da White Wolf.

A menção ou a referência a qualquer companhias ou produtos nessas páginas não é um desafio as marcas registradas ou direitos autorais respectivos.



Arcadia Team - Grupo de Tradução

Esta é uma tradução livre e sem fins lucrativos do livro Autumn People da White Wolf Ltda. Todos os direitos estão com a White Wolf. Esse é um trabalho feito livremente e não pode ser vendido ou distribuído para obtenção de lucro.

Estamos fazendo isso pois a editora que detém os direitos de publicação dos livros da White Wolf no Brasil não publica todo o material lançado para o sistema em questão. É um trabalho de fãs para fãs.



# Povo Outonal

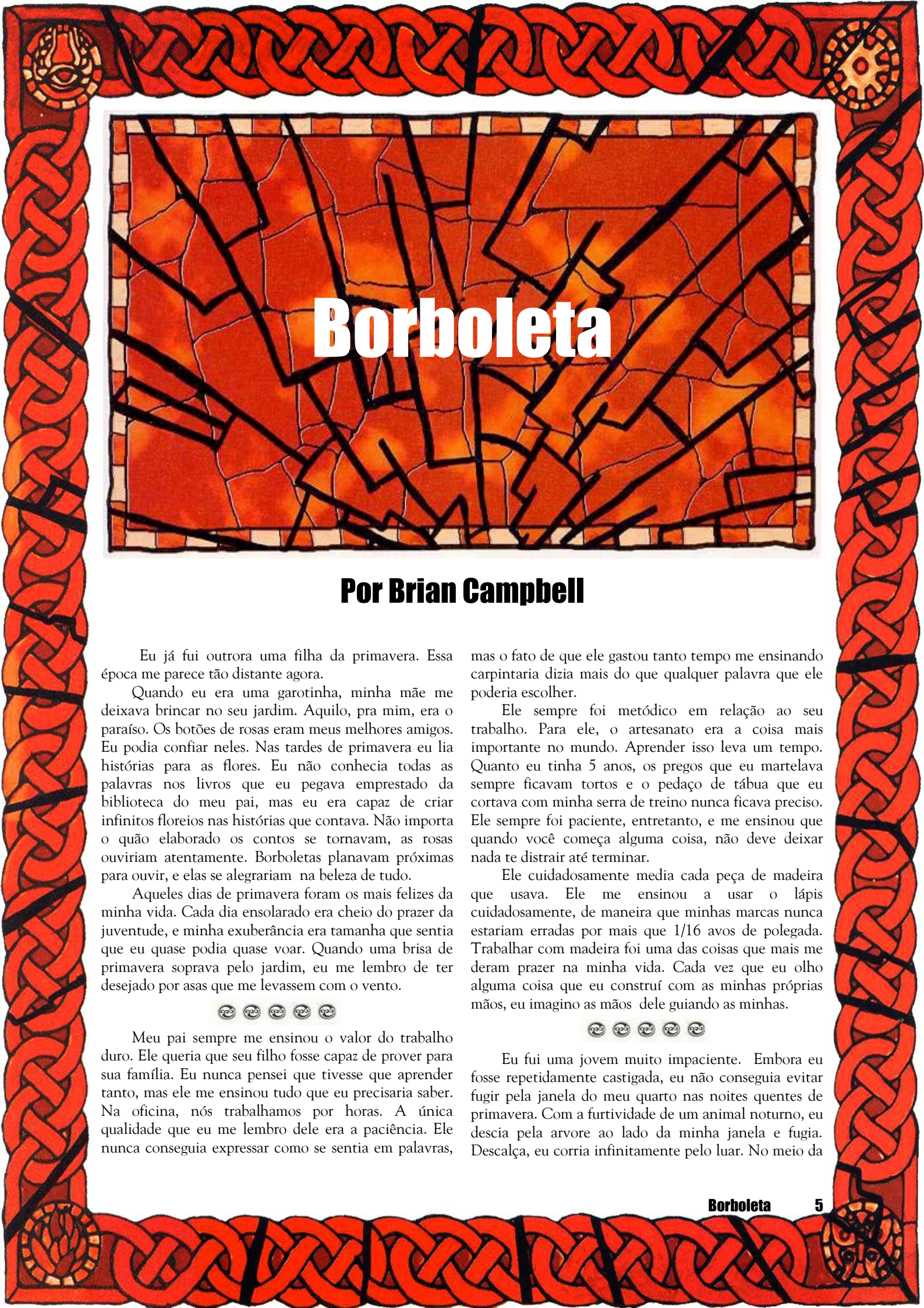
## Conteúdo

|                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| <b>Borboleta</b>                           | <b>5</b>  |
| <b>Introdução</b>                          | <b>11</b> |
| <b>Capítulo Um: Observando da Janela</b>   | <b>17</b> |
| <b>Capítulo Dois: O Frio do Inverno</b>    | <b>25</b> |
| <b>Capítulo Três: Juntando as Folhas</b>   | <b>37</b> |
| <b>Capítulo Quatro: Os Dauntain</b>        | <b>49</b> |
| <b>Capítulo Cinco: Narrando</b>            | <b>69</b> |
| <b>Capítulo Seis: O Poder Outonal</b>      | <b>79</b> |
| <b>Apêndice: Dauntain Infames e Outros</b> | <b>85</b> |









# Borboleta

**Por Brian Campbell**

Eu já fui outrora uma filha da primavera. Essa época me parece tão distante agora.

Quando eu era uma garotinha, minha mãe me deixava brincar no seu jardim. Aquilo, pra mim, era o paraíso. Os botões de rosas eram meus melhores amigos. Eu podia confiar neles. Nas tardes de primavera eu lia histórias para as flores. Eu não conhecia todas as palavras nos livros que eu pegava emprestado da biblioteca do meu pai, mas eu era capaz de criar infinitos floreios nas histórias que contava. Não importa o quão elaborado os contos se tornavam, as rosas ouviam atentamente. Borboletas planavam próximas para ouvir, e elas se alegrariam na beleza de tudo.

Aqueles dias de primavera foram os mais felizes da minha vida. Cada dia ensolarado era cheio do prazer da juventude, e minha exuberância era tamanha que sentia que eu quase podia quase voar. Quando uma brisa de primavera soprava pelo jardim, eu me lembro de ter desejado por asas que me levassem com o vento.



Meu pai sempre me ensinou o valor do trabalho duro. Ele queria que seu filho fosse capaz de prover para sua família. Eu nunca pensei que tivesse que aprender tanto, mas ele me ensinou tudo que eu precisaria saber. Na oficina, nós trabalhamos por horas. A única qualidade que eu me lembro dele era a paciência. Ele nunca conseguia expressar como se sentia em palavras,

mas o fato de que ele gastou tanto tempo me ensinando carpintaria dizia mais do que qualquer palavra que ele poderia escolher.

Ele sempre foi metódico em relação ao seu trabalho. Para ele, o artesanato era a coisa mais importante no mundo. Aprender isso leva um tempo. Quanto eu tinha 5 anos, os pregos que eu martelava sempre ficavam tortos e o pedaço de tábua que eu cortava com minha serra de treino nunca ficava preciso. Ele sempre foi paciente, entretanto, e me ensinou que quando você começa alguma coisa, não deve deixar nada te distrair até terminar.

Ele cuidadosamente media cada peça de madeira que usava. Ele me ensinou a usar o lápis cuidadosamente, de maneira que minhas marcas nunca estariam erradas por mais que 1/16 avos de polegada. Trabalhar com madeira foi uma das coisas que mais me deram prazer na minha vida. Cada vez que eu olho alguma coisa que eu construí com as minhas próprias mãos, eu imagino as mãos dele guiando as minhas.



Eu fui uma jovem muito impaciente. Embora eu fosse repetidamente castigada, eu não conseguia evitar fugir pela janela do meu quarto nas noites quentes de primavera. Com a furtividade de um animal noturno, eu descia pela árvore ao lado da minha janela e fugia. Descalça, eu corria infinitamente pelo luar. No meio da



noite, eu retornava.

Meu quarto era uma prisão. Eu arrumava os meus bichos de pelúcia no peitoral da janela, e eles assistiam ao luar comigo. A luz da lua repousava como um beijo de um enamorado sobre a montanha, e eu desejei muito andar por esse chão gentil.

Com dezessete anos, eu fugi de casa.



Eu consegui meu primeiro trabalho com dezesseis. Meu pai tinha me ensinado direito. Ele era um homem muito tradicional – eu aprendi que um homem de família deve ser capaz de prover. Por causa disso, eu trabalhei duro para que ele se orgulhasse. Eu sabia que um dia, eu teria minha própria família, e que o meu trabalho duro a sustentaria. Todo dia depois da escola, eu ia para o meu trabalho na madeireira. Checar o inventário não era o emprego mais excitante no mundo, mas eu aprendi a depender disso. Eu economizei para o meu primeiro carro – um **Plymouth 1978** branco. Não era nada espetacular, mas eu o havia conseguido por mérito próprio. Ele era meu.

Com dezoito, eu coloquei o meu diploma do colegial na minha mala, carreguei meu carro com tudo que eu precisava para minha nova vida, e mudei para a Califórnia.



Eles me encontraram num estacionamento da **Seven Eleven**. Os rasgões, lágrimas e manchas nas minhas roupas me faziam parecer mais uma fera que uma garota de dezessete anos. Eu me tornei uma sem-teto durante várias semanas, e meu sonho lentamente virava um pesadelo. Correndo de cidade em cidade, minha jornada tinha me levado de Albuquerque para Tucson até San Diego, e por todo o norte da Califórnia. O dinheiro que eu roubei dos meus pais estava se esgotando, e a viagem estava lentamente me destruindo. Pias de banheiro não eram bons substitutos para um bom chuveiro, e a mudança que eu experimentei nas ruas não era o bastante para uma comida decente.

Os três estranhos que me encontraram eram andarilhos também, mas eles tinham viajado bem mais que eu. Se eu me concentrar um pouco posso me lembrar de suas faces.

Jack era alto. Ele caminhava com um curvar perpétuo, e ele era gentil. Ele usava uma jaqueta jeans com um brilhante por do sol bordado nas costas, mas ele raramente sorria. Runcible era eloquente, ainda que dissimulado. Ele tinha algo de ladrão, mas do tipo sofisticado. Sua perspicácia era ainda melhor lapidada que suas capacidades de conseguir o que precisávamos, e as canções dele sempre me fizeram rir. O terceiro membro de nosso grupo era um jovem punk chamado Arthur. Nós o chamávamos de Lábios de Peixe. Ele tinha uma tatuagem de um peixinho do seu pescoço. Ele

parecia com os punks que eu via no início dos anos 80, e orgulhava-se de sua amargura.

Arthur Lábios de Peixe tinha um furgão, uma monstruosidade verde-limão que ele cuidava como um melhor amigo. Nós éramos todos melhores amigos. Nós tínhamos que ser. Nós vivíamos perto do limiar e tomar conta de um amigo é a melhor maneira de manter a amizade.

Quando nós finalmente ficamos sem grana pro combustível, nós paramos numa casa com um grupo de estudantes perto da pequena universidade de Santa Cruz. Jack, Runcible e Arthur queriam descansar um pouco. Em breve, eles considerariam a cidade seu lar, mas para mim, o meu lar sempre foi a estrada aberta. Eu economizei algum dinheiro, e depois disso, eu me certifiquei de ter combustível no furgão. Quando desejávamos, fazíamos uma rápida viagem pela Estrada da Costa Pacífica e cantávamos com a música do rádio.

Meus três amigos eram a minha brisa de primavera, e finalmente eu obtive as minhas asas.



O apartamento pelo qual eu economizei era pequeno, mas era meu. Dez horas por dia, eu trabalhava numa construção no centro. No fim de cada dia, eu estava exausto. Todo dia, eu me esforçava para provar meu valor. A única coisa que me fazia continuar era pensar na minha próxima promoção..

O dinheiro era curto, mas nos fins de semana, eu dirigia para a praia e fazia longas caminhadas. De noite, o balanço perto da praia movia-se gentil para trás e para longe pelo vento, e a o cheiro do mar podia alastrar-se através da areia.

Numa noite quente de verão, eu a encontrei.



Toda noite, o resto do meu grupo se reunia ao redor de uma fogueira. Eu não sei por quê. Nós fazíamos algum tipo de ritual desde quando chegamos, e nos encontrávamos ali após cada uma de nossas jornadas. Toda noite, meus amigos discutiam.

Uma noite, quando eles começaram a gritar uns com os outros novamente, eu fugi da casa para ficar sozinha. Seus argumentos sempre pareciam tão triviais pra mim, talvez nós apenas estivéssemos passando tempo demais juntos. Eu acho que Arthur tinha ciúmes de que eu passava muito tempo com Jack. Eu podia sempre perceber a afeição dele. Ele era muito tímido, mas a sua bondade estava em tudo que ele fazia. Arthur sempre estava furioso, e eu acho que ele não podia entender porque eu não queria passar meu tempo tentando curar sua amargura sem fim. Runcible nunca levava nada a sério, e eu nunca podia ter certeza se o que ele dizia era verdade.

O grupo estava tendo problemas, e eu senti a necessidade de estar livre novamente.

Depois de andar ao lado do oceano, eu encontrei um balanço na praia. Eu corri. Era como se eu tivesse



doze anos de novo. Eu queria saber o quão alto ele podia chegar. Enquanto eu era carregada através da brisa marinha, eu sonhei acordada com o balanço me levando para um lugar em que eu pudesse ficar sozinha. Talvez eu encontrasse alguma ilha por lá, um lugar onde eu poderia pensar nos meus sentimentos. Eu sonhei com um paraíso tão real quanto o jardim da minha mãe, e sonhei com a brisa tropical me levando pelo mar. Fechei meus olhos.

Escorreguei.



Ela ria, enquanto o balanço a levava para alturas impossíveis. Era como se ela não se preocupasse com sua própria segurança. Ela pareceu quase se libertar do chão, como se algo dentro dela não pudesse ser preso à gravidade.

Eu estava pasmo. Ela simplesmente não podia existir. Sua risada era irreal. Senti inveja da felicidade que ela radiava, e senti admiração pela aura de liberdade que ela carregava ao seu redor. Com isso veio o desejo de protegê-la, de prevenir que se machucasse.

Ela caiu.



Eu estava sangrando na areia. O aroma do oceano pendurado opressivamente no ar. A dor fez meu rosto contorcer-se, e minha pele arranhou quando tentei remover a areia do sangue que manchava meu vestido de algodão.

Ele impediu minhas mãos.

Cuidadosamente, ele pegou um lenço de seu bolso de trás e o enrolou no corte do meu braço. Sem palavras, ele me levou até o seu carro. Metodicamente, ele pegou um kit de primeiros socorros no porta luvas, e cuidadosamente colocou no corte.

Meu coração parou. Eu olhei docemente, sorri e tirei os cabelos de seus olhos. Foi quando eu vivenciei o mais longo e profundo beijo da minha vida.

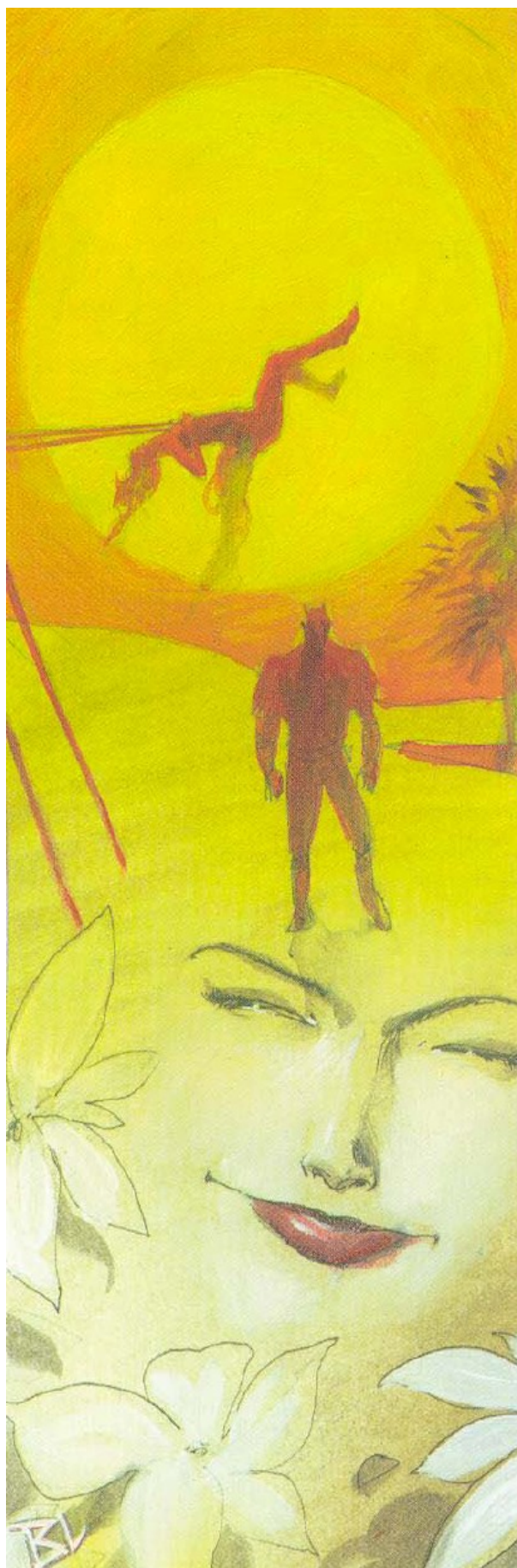


Três meses depois, eu acordei no meio da noite e me virei para vê-la dormindo ao meu lado. Tudo parecia tão impossível. Como algo tão maravilhoso assim aconteceria comigo? Ela era descuidada e imprevisível, irresponsável e inconstante, mas toda noite, nós dormíamos na mesma cama no meu apartamento barato. Toda manhã, meu primeiro pensamento era como eu era sortudo por acordar ao seu lado.



Cada dia era tão feliz. Cada ação que eu tomava a cada dia vinha do meu amor por ele. Eu estava obcecada. Quando eu cozinhava arroz para o jantar, eu pensava quão maravilhoso o próximo jantar à luz de velas seria. Quando eu separava suas meias para lavanderia, pensava como deixariam seus pés aquecidos.

Quando eu lavava os lençóis, eu não parava de sorrir.







Às vezes eu pensava nos meus amigos de Santa Cruz, mas ficava cada vez mais difícil lembrar seus rostos conforme os meses iam passando. Num dia úmido de verão, eu me peguei na janela, observando o horizonte.



Eu não sei aonde errei.

Todo dia, eu voltava do trabalho. Todo dia, eu ficava feliz por vê-la em casa. Isso parecia perfeitamente natural para mim. Eu comprava pequenas coisas para fazê-la feliz. Guardei dinheiro para o aparelho de som, terminei de pagar a televisão, e ia com ela ao shopping para comprar mais coisas para o nosso apartamento. Eu queria lhe prover uma casa que a fizesse feliz.

E todo dia, ela parecia mais desconfortável. Eu ainda tinha esperanças que as coisas poderiam melhorar. Por que não estava funcionando? Eu pensava nos meus pais, seguros depois de 30 anos de casados na sua casa no Colorado. De alguma maneira, isto não era a mesma coisa.

Ficamos frios. Sentávamos na mesma sala, um tentando não ouvir a respiração do outro. Os jantares à luz de velas deram lugar aos jantares na frente da TV, e as noites de romantismo, às comédias na TV e cansaço.



Dez anos depois, eu sento perto da janela e olho para o quintal dos fundos. Ele gasta mais e mais tempo fora de casa. Nosso primeiro ano juntos parece outra vida. O jardim de rosas que eu plantei está brigando para sobreviver. Por anos, eu tentei de tudo para ajudá-lo, mas eu não tenho o mesmo dom que minha mãe.

Quando eu olho para fora da janela, eu tenho dificuldades para me concentrar. Geralmente, isso não dura muito tempo antes do telefone tocar, ou do bebe chorar. A televisão no canto mantém minha solidão distante.

Eu nunca sei quando ele volta pra casa. Várias vezes ele fica fora até tarde, e eu nunca sei quando ele voltará ou não bêbado.

Eu assisto as folhas de outono cair perto de minha janela e tento me lembrar dos rostos dos meus velhos amigos.



Eu lhe dei tudo que pude. Mesmo quando eu realmente digo que a amo, isso faz pouca diferença. Se eu não a amasse, como ela explicaria todos os anos que eu passei economizando para nossa casa? Como ela explicaria tudo que eu lhe dei? Fiz tudo que meu pai me disse, e tentei deixar minha casa como a dos meus pais. Nada lhe fazia feliz.

Eu estou bêbado, mas estou me aquecendo. Eu esmago as folhas de outono abaixo dos meus pés enquanto cambaleio pela noite. Eu não quero voltar para casa.





Jack veio aqui na noite passada.

Eu não o via há dez anos, Ele andava com o mesmo curvar que sempre teve, e seu cabelo ainda lhe cobria os olhos. Havia algo estranho com ele.

Ele parecia não ter envelhecido um dia.

Eu lhe ofereci uma taça de vinho e o convidei a entrar. Ele sentou apreensivo no sofá, como velhos amigos freqüentemente fazem quando se visitam, e ele perguntou da minha vida. Eu contei a ele. Quando eu era uma garotinha, eu sonhava em ter um jardim de rosas, mas agora as rosas não cresceram. Eu queria viver numa ilha tropical, mas os ventos tropicais nunca me levaram embora. Eu achei que eu seria feliz, mas agora eu não tinha nada no jardim, com exceção de pilhas de folhas secas.

"Por quê? Eu perguntei: "Por quê?"

Ele respondeu. Devagar, ele andou até mim e percorreu sua mão pelas minhas costas.

O copo que eu segurava caiu no chão e quebrou. Então meu velho amigo Jack cuidadosamente virou-se e foi embora.



Em noites solitárias, eu fico ao seu lado, mas eu estou sozinho. No meio da noite, ela levanta e vagueia até a janela. Vai até o corredor, longe de mim. O vento

gelado sopra pela janela do quarto, e eu durmo de novo.



Em noites solitárias, quando ele está dormindo, eu observo o silêncio da minha prisão. Estou aprendendo a ser silenciosa. Quando eu roubo sorvete do congelador no meio da noite, quando eu ligo a TV às 3 da manhã, quando eu decido rastejar pelo sótão, eu caminho descalça no chão gelado, sem ousar fazer barulhos.

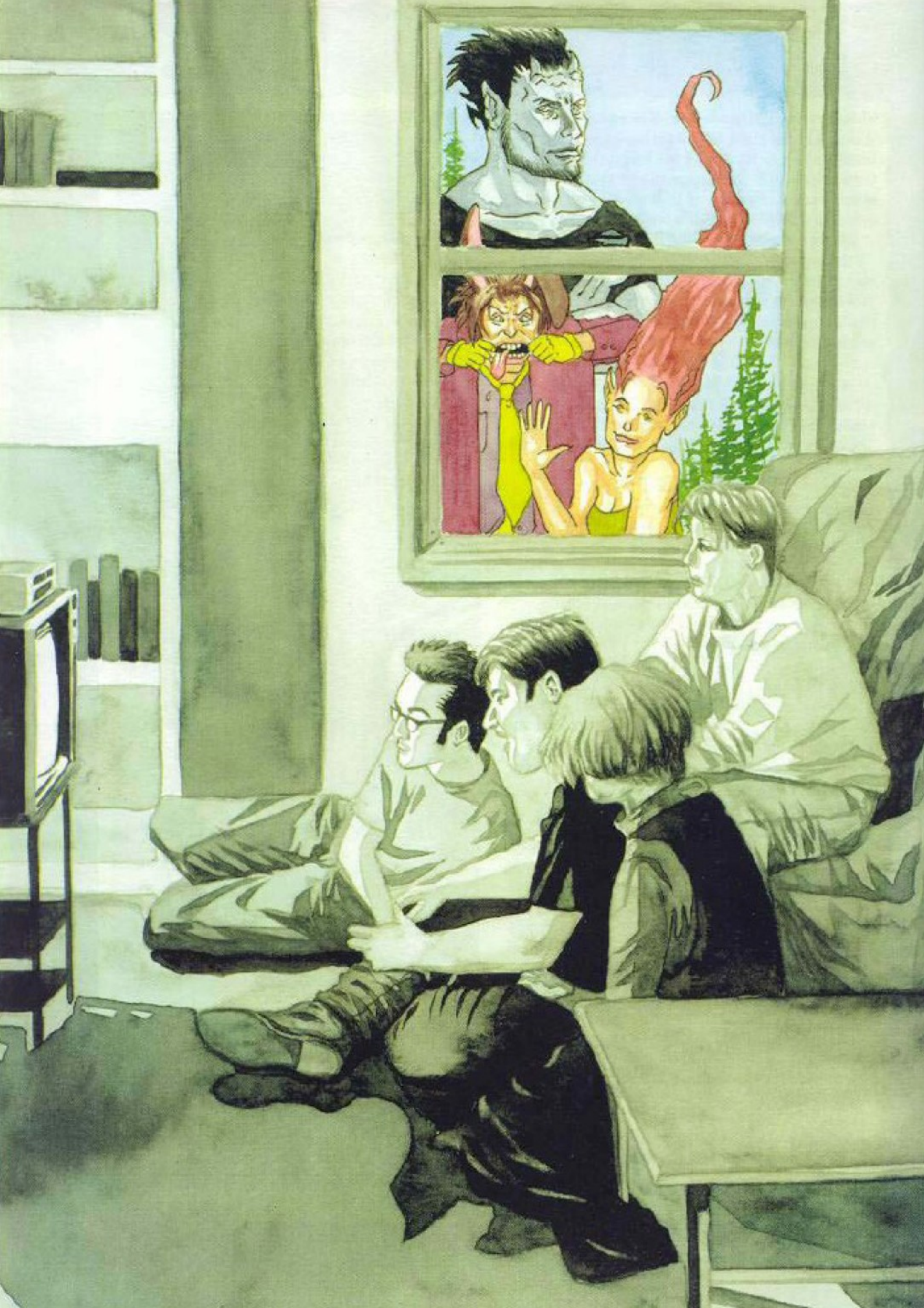
O sótão é o lugar onde eu posso me lembrar de coisas que deixei de lado. No meio da noite, eu sento lá e deixo as lágrimas rolarem por minha face. Eu mantenho caixas com minhas antigas coisas lá, e quando olho os vestígios da minha juventude, me lembro do meu passado.

Um dos tesouros que eu guardo está numa caixa branca. Quando eu preciso lembrar do passado, eu abro aquela caixa, tiro o papel de ceda, e olho o interior. A memória da minha juventude volta. E eu consigo lembrar dos rostos dos meus velhos amigos.

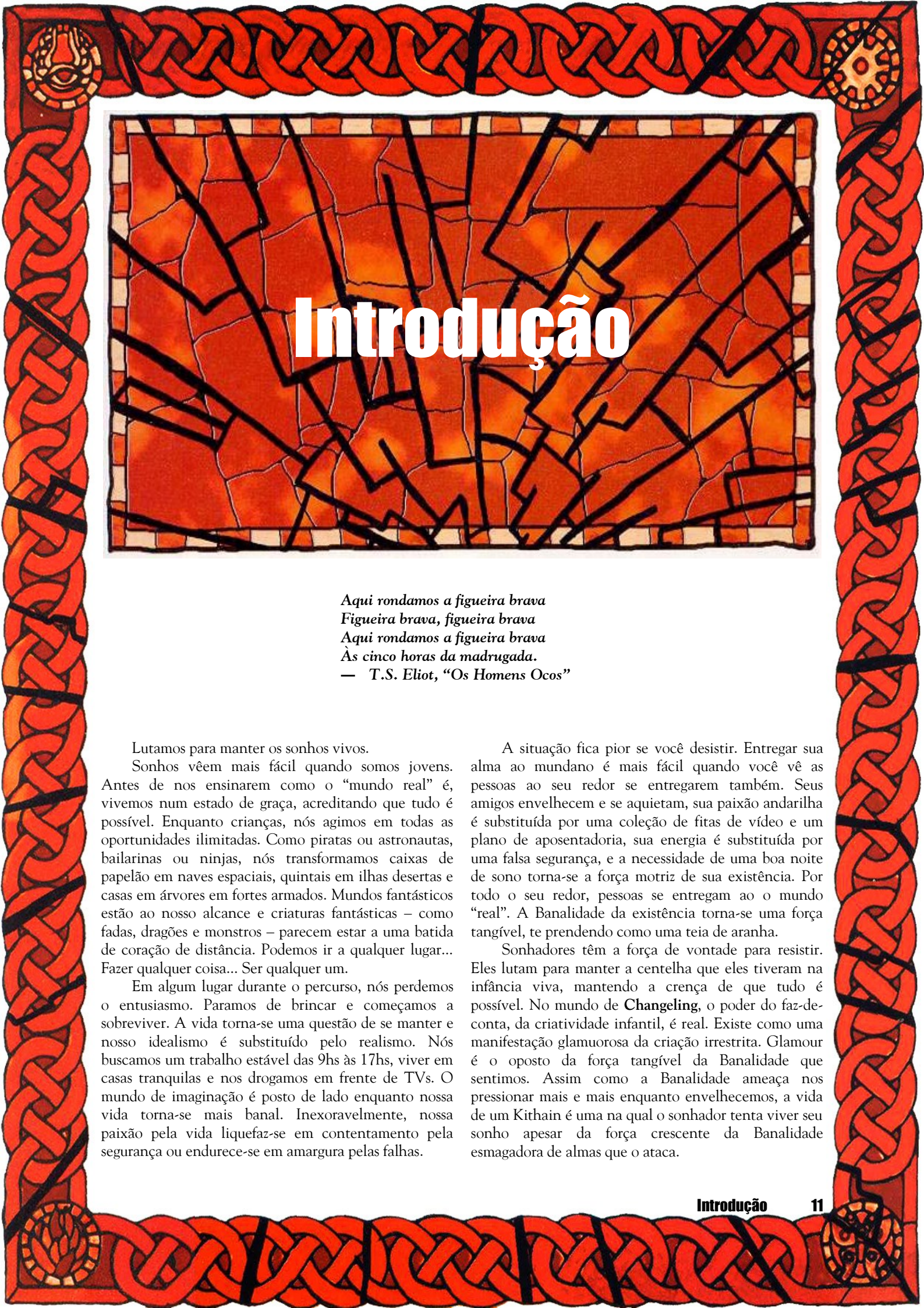
Dentro da caixa, repousam duas folhas etéreas no papel de ceda como borboletas frágeis. Elas me lembram que o vento nunca virá novamente. Elas me lembram do sacrifício que eu fiz por meu amor.

Sento-me, e choro, e percebo onde deixei minhas belas asas.









# Introdução

*Aqui rondamos a figueira brava  
Figueira brava, figueira brava  
Aqui rondamos a figueira brava  
Às cinco horas da madrugada.  
— T.S. Eliot, “Os Homens Ocos”*

Lutamos para manter os sonhos vivos.

Sonhos vêm mais fácil quando somos jovens. Antes de nos ensinarem como o “mundo real” é, vivemos num estado de graça, acreditando que tudo é possível. Enquanto crianças, nós agimos em todas as oportunidades ilimitadas. Como piratas ou astronautas, bailarinas ou ninjas, nós transformamos caixas de papelão em naves espaciais, quintais em ilhas desertas e casas em árvores em fortes armados. Mundos fantásticos estão ao nosso alcance e criaturas fantásticas – como fadas, dragões e monstros – parecem estar a uma batida de coração de distância. Podemos ir a qualquer lugar... Fazer qualquer coisa... Ser qualquer um.

Em algum lugar durante o percurso, nós perdemos o entusiasmo. Paramos de brincar e começamos a sobreviver. A vida torna-se uma questão de se manter e nosso idealismo é substituído pelo realismo. Nós buscamos um trabalho estável das 9hs às 17hs, viver em casas tranquilas e nos drogamos em frente de TVs. O mundo de imaginação é posto de lado enquanto nossa vida torna-se mais banal. Inexoravelmente, nossa paixão pela vida liquefaz-se em contentamento pela segurança ou endurece-se em amargura pelas falhas.

A situação fica pior se você desistir. Entregar sua alma ao mundano é mais fácil quando você vê as pessoas ao seu redor se entregarem também. Seus amigos envelhecem e se aquietam, sua paixão andarilha é substituída por uma coleção de fitas de vídeo e um plano de aposentadoria, sua energia é substituída por uma falsa segurança, e a necessidade de uma boa noite de sono torna-se a força motriz de sua existência. Por todo o seu redor, pessoas se entregam ao mundo “real”. A Banalidade da existência torna-se uma força tangível, te prendendo como uma teia de aranha.

Sonhadores têm a força de vontade para resistir. Eles lutam para manter a centelha que eles tiveram na infância viva, mantendo a crença de que tudo é possível. No mundo de **Changeling**, o poder do faz-de-conta, da criatividade infantil, é real. Existe como uma manifestação glamuorosa da criação irrestrita. Glamour é o oposto da força tangível da Banalidade que sentimos. Assim como a Banalidade ameaça nos pressionar mais e mais enquanto envelhecemos, a vida de um Kithain é uma na qual o sonhador tenta viver seu sonho apesar da força crescente da Banalidade esmagadora de almas que o ataca.





### Tecendo a Rede

*Amanhã, voltando trás amanhã e trás amanhã de novo.*

*Vai, a pequenos passos, dia a dia,  
Até a última sílaba do tempo inscrito  
Que a vida é uma sombra ambulante: um  
pobre ator*

*Que gesticula em cena uma hora ou duas,  
Depois não se ouve mais; um conto cheio de  
bulha e fúria,*

*Dito por um louco, significando nada.*

– William Shakespeare, *Macbeth*

Por que o mundo fica tão banal? O Sonhador dentro de nós acorda meio a noites solitárias e nos lembra das possibilidades perdidas. Vendedores de Corporações em casas luxuosas, artistas frustrados presos em trabalhos sem criatividade, amantes passionais em relações sufocantes: todos acordam um dia e se perguntam: “O que aconteceu?” A experiência humana é preenchida com rituais mundanos que matam a mente e esmagam a alma. A palavra “espírito” torna-se obscenidade, a palavra “mito” uma mentira, a palavra “sonho” torna-se sinônimo de falsas esperanças. A palavra “mundano”, que outrora significou “mundial” é distorcida numa terrível expressão. Simpatizando com a quietude, sanando suas mentes pelo bem da sobrevivência. As mundanidades trazem uma brisa gelada ao mundo.

Assim como existem pessoas que sonham, existem pessoas que matam sonhos. Alguns desses não percebem que o que eles fazem, involuntariamente espalhando conformidade, negação e o fechamento da mente. Esses são os Inocentes, eles não sabem o que fazem. Suas atividades são totalmente justificadas pelos seus pontos de vista: Por que criar um mundo no qual seguimos nossos sonhos se sabemos que a realidade irá rejeitá-los? Por que as pessoas devem encher suas cabeças de “noções tolas” quando sabemos que elas não servem a propósito algum? Existem alguns que acreditam tão fortemente na sua visão de mundo calmo que temem a parte desconhecida do ambiente ao seu redor. Os mais frios entre eles são traiçoeiros. Sua ignorância mata e sua apatia macula, mas sua inocência os absolve de toda culpa. Eles não podem acreditar num mundo de mágicas porque simplesmente não o entendem, e ao invés disso, eles criam sua antítese.

Nem todas essas pessoas são ignorantes quanto ao Sonhar. Num mundo onde o sobrenatural é real, há pessoas que **sabem** da existência de mágica. Isso as ameaça com a sua vitalidade. Eles a arrancam e a desinfetam pelo bem de suas vidas livres de desespero. O mundo os levou à loucura e agora vivem num estado de inveja e medo. Reagindo ao falso conhecimento e indignação, eles destroem o mundo ao seu redor... pelo bem de sua própria sobrevivência. Eles são os Dauntain.

Juventude e energia são como a primavera, florescendo com beleza e brilhando vibrante.



Sonhadores são os filhos da primavera. Os homens e mulheres que sanam as mentes dos sonhadores rejeitam a primavera. Para eles, a queda silenciosa das folhas de outono é mais musical que o canto dos pássaros na primavera. A destruição de folhas secas é mais prazerosa que tecer coroas de flores. Eles são os homens ociosos. Eles são os homens vazios.

Eles são o Povo Outonal.

### **Os Inocentes**

A típica Pessoa Outonal, à sua maneira, é com sorte um menor inconveniente. Você pode vê-los de várias formas – a professora que toma as histórias em quadrinhos de uma criança porque elas são “lixo”, o chefe que não entende porque você não gosta de se algar ao seu trabalho sem sentido, ou os pais preocupados em censurar livros e programas de TV para o bem de seus filhos. Existe uma mensagem que ressoa clara e alta: Não pense, não sonhe, e não tenha esperanças. O mero fato de eles existirem em números faz as artes do Glamour um feito muito mais difícil. Viver num mundo onde nossos desejos são negados de novo e de novo nos endurece conforme bloqueamos nossos deleites e fé de nossas vidas para diminuir a dor.

Os homens vazios são os líderes de qualquer ajuntamento de conformistas. Eles são um exemplo visível para as pessoas ao seu redor do triunfo da conformidade sobre a visão. Fique na linha. Obedeça. Siga. Acredite em nós. Sabemos o que é melhor pra você. O andarilho ferido que os segue perde a vontade de fugir dos instintos de grupo que ardeu em suas almas. Os adormecidos que seguem os Filhos Outonais não podem ver as maravilhas ao seu redor e o Povo Outonal é ainda mais firme em mantê-los dormindo. Em oposição, os sonhadores que negam a vida do Povo vivem em um lúcido sonho acordado, pegos pelo feitiço dos seus mundos de sonhos.

Há também os filhos do Outono cujas mentes são tão padronizadas pela estase que eles podem cegar o olho mental do mais criativo dos Sonhadores. Inconscientes de seus efeitos nas pessoas ao seu redor, eles tecem conformidade onde quer que vão, esmagando esperanças, minando vontades e fechando mentes. A silenciosa mágica Outonal é difícil de detectar e mais difícil de resistir. Os seguidores do outono que são os mais perigosos são aqueles conscientes da existência de mágica em meio à mundanidade. O sofrimento trazido pelos Inocentes é nada comparado ao estrago causado pelos Dauntain.

### **Os Conscientes**

O povo do Outono que sabe da existência do sobrenatural é bem mais efetivo que os Inocentes. Vida lhes traz dor e eles procuram alívio. As fadas são um mistério e eles respondem com destruição, varrendo o mundo da alegria. Entre os seus está o padrinho da desprogramação da imaginação, um cientista visionário ainda que excêntrico chamado Dr. Anton Stark.





Sua primeira vítima foi uma garotinha que escapou para outro mundo. Para ela, verdade e beleza eram a mesma coisa, ela acreditava que vivia em um mundo onde a magia era real. Ela contou histórias de sua vida feliz: ter dançado com sátiros, brincado com pookas, e conhecido trolls e elfos pelo nome. Estava claro ao Dr. Stark que suas "tendências perigosas" deviam ser interrompidas. Se fantasia era a doença, realidade era a cura. Ele lentamente estilhaçou seus sonhos, racionalizando seu conto de fadas com aconselhamento psicológico, razão fria e arrogante consentimento. Sua vitória trouxe a ela o fim da infância.

Histórias de suas técnicas são infames entre os changelings. As fadas referem-se a qualquer dos soldados da conformidade que seguem os passos do Dr. Stark como Dauntain. Muitos dos Kithain não percebem a cruel realidade: os Dauntain são de fato aparentados às fadas. Eles são feitos de sangue feérico. Cada Dauntain teve o potencial de passar pela Crisálida, mas o mundo negou a cada um deles essa oportunidade. Traumas e danos, pesadelos e dores são parte deles. Eles rejeitam sua natureza feérica, negam seu próprio Glamour e atacam um mundo indiferente. Uma vez que todo Glamour se vá, seus sofrimentos acabarão.

Eles se regozijam enquanto as folhas secas tombam em pilhas. Eles preparam as chamas da razão corrompida para queimar a espiritualidade do mundo e eles se preparam para a chegada do Inverno.

## O Passar das Estações

*E assim expira o mundo*

*E assim expira o mundo*

*E assim expira o mundo*

*Não em estouro, mas sussurro.*

*- T.S. Elliot, "Os Homens Ocos"*

O Mundo das Trevas que traz tanta tristeza à raça feérica nem sempre foi tão vazio. Outrora o mundo teve a energia da primavera. A alma da Terra era viva, e a possibilidade mágica era levada nas brisas. A primavera do mundo foi chamada de Era Mítica, um tempo em que a magia e os mitos eram reais. Os praticantes de magia cuidavam da humanidade, e as fadas praticavam suas mágicas abertamente. O povo feérico andava junto aos trods entre a Tellurian e Arcádia com impunidade. Os lugares mágicos no mundo continham energia, permitindo às fadas emergir em reinos onde a fantasia torna-se real. Os feudos dos Kithain medievais foram tão reais como um brilhante raio de sol e tão cheios de vida como um aroma fragrante de flores.

Assim como a primavera deu lugar ao verão, a influência ardente da Razão desceu sobre o mundo. A Era da Razão trouxe a controvérsia de filosofias conflitantes. Um mundo de possibilidades ilimitadas tinha uma desvantagem inerente. Se qualquer coisa é possível, a perda desse potencial é uma possibilidade. Visionários que ousaram buscar os limites da realidade

provaram diferentes visões do que o mundo poderia ser. A estática limitante da razão separou o Glamour mágico das realidades existenciais.

Conforme o cisma entre realidade e fantasia tornava-se maior, o Verão tornou-se Outono. As fadas sentiram a magia falecendo no mundo. Criaturas míticas, famintas pela energia que alimentava a magia, retiraram-se para lugares escondidos da Terra ou sucumbiram gentilmente à não-existência. Outras criaturas, criaturas da noite, simpatizaram com o levantar das trevas e manipularam-na para seus próprios fins. Enquanto o poder feérico sumia, a força da melancolia e a miséria dos Inquietos e dos Amaldiçoados reformavam o mundo.

Agora, durante o Outono, o poder do Sonhar foi esquecido e o Glamour dos changelings é negado pela lógica vazia que invade tudo. Ciência define os limites da realidade. Realismo é a ordem do dia. Mesmo sem as forças do sobrenatural, a realidade é reforçada pelas instituições e credos que nos ensinam que a criatividade não é prática e a sobrevivência requer que abandonemos nossas esperanças e sonhos.

O Inverno está próximo. As sombras se tornam maiores e as pessoas ficam cada vez mais frias. As fadas se amontoam ao redor das lumeeiras em suas propriedades livres, reunindo suas próprias tropas. Os Seelie mantêm o espírito vivo ao compartilhar coleguismo, oferecendo hospitalidade e espalhando ânimo. Os Unseelie observam atentamente através das janelas a iminente melancolia enquanto caem em introspecção e alegram-se por já ter conquistado uma noite mais escura explorando a profundidade desalmada de seus corações perversos. As fadas estão longe de estarem despreparadas, pois elas podem ver o mover das estações pelo o que ele é.

## A Chama da Imaginação

Os Kithain são esperançosos enquanto se preparam para batalha. A mística dos truques é sua arma de guerra. Eles fogem das paredes confinantes dos escritórios e escolas para perambular em busca de aventura. eles elevam suas vozes em canções e baladas, cantando um mundo ideal onde amor é verdadeiro, justiça é certa e beleza está em toda a parte. Para um changeling, acomodar-se em isolamento e praguejar o destino do mundo soa ridículo. Os Seelie dançam à luz do sol, os Unseelie se enfurecem nas tempestades, e se as fadas trabalharem suas mágicas direito, as pessoas ao redor podem, com um pouco de esforço, quebrar as linhas da Banalidade que as manipulam.

Buscar alegria e manter a esperança; isso mantém nossas crianças interiores vivas. Cale as vozes do Povo Outonal. Aqueça-se com o fogo da sua imaginação e veja o Povo Outonal pelo que realmente são.

Guarde a chama do seu coração. O Inverno está chegando.





## Como Usar Este Livro

**Changeling** é um jogo de muitas atmosferas. O jogo pode inspirar criatividade maníaca e caos irrestrito, mas ele pode carregar um lado trágico e mais pervertido também. As vítimas que você encontrará neste livro poderão ajudá-lo a desenvolver uma tristeza suave em sua crônica. As fadas experimentam uma amável epifania, mas a altura de sua felicidade é posta em contraste com o vazio ao seu redor. Cada Kithain passa por sua própria Jornada do Herói, e para os Filhos de Arcádia, nosso mundo é o mundo subterrâneo deles.

A primeira metade do livro se foca no mundo dos mundanos e as vidas dos Inocentes, os mundanos que complicam as vidas dos changelings. Se você deseja uma crônica mais animada, o Povo Outonal não precisa ser morbidamente medonho. Do ponto de vista de um pooka, eles estão apenas pedindo por uma bela peça, e “avacalhar os mundanos” é sempre um delicioso passatempo. Infelizmente, mesmo os maiores entre os mentirosos estão cientes de quão enganadores os Homens Ocos podem ser. O Povo Outonal pode adicionar um toque de medo a uma história caso o Narrador assim o deseje. Os mais fortes entre os Inocentes tecem uma magia sutil, e quando estão organizados, eles são mortais.

A segunda metade do livro traz detalhes completos sobre os Dautain. Se os jogadores desejam que seus jogos envolvam um pouco mais de confrontos, permita que esses inimigos fanáticos tenham a chance de lutar pelo que acreditam. Os Dautain não fazem

nenhum segredo de seu desgosto pelos changelings e destroem o que eles mal compreendem. Eles têm as suas próprias Condenações, da mesma maneira; cada soldado do Outono tem suas próprias razões para se juntar à batalha, e cada um tem suas próprias idéias distorcidas de redenção. Como anti-heróis e antagonistas, esses Kithain implacáveis podem ser uma oposição desafiante ao mais exímio changeling.

### Atmosfera

Os homens ocos trazem uma amargura trágica a um jogo, a menos que suas ações sejam contrariadas por criatividade acalorada. A eles falta a visão dos Filhos de Arcádia, mas ao invés de permiti-los afundar com a alegria do jogo, o Narrador pode usá-los para inspirar através do contraste. Eles são exemplos de porque precisamos de Glamour no mundo. Ao aprender pelo seu exemplo falho, changelings podem encontrar seus destinos, procurem eles por amor, honra, transfiguração ou ventura.

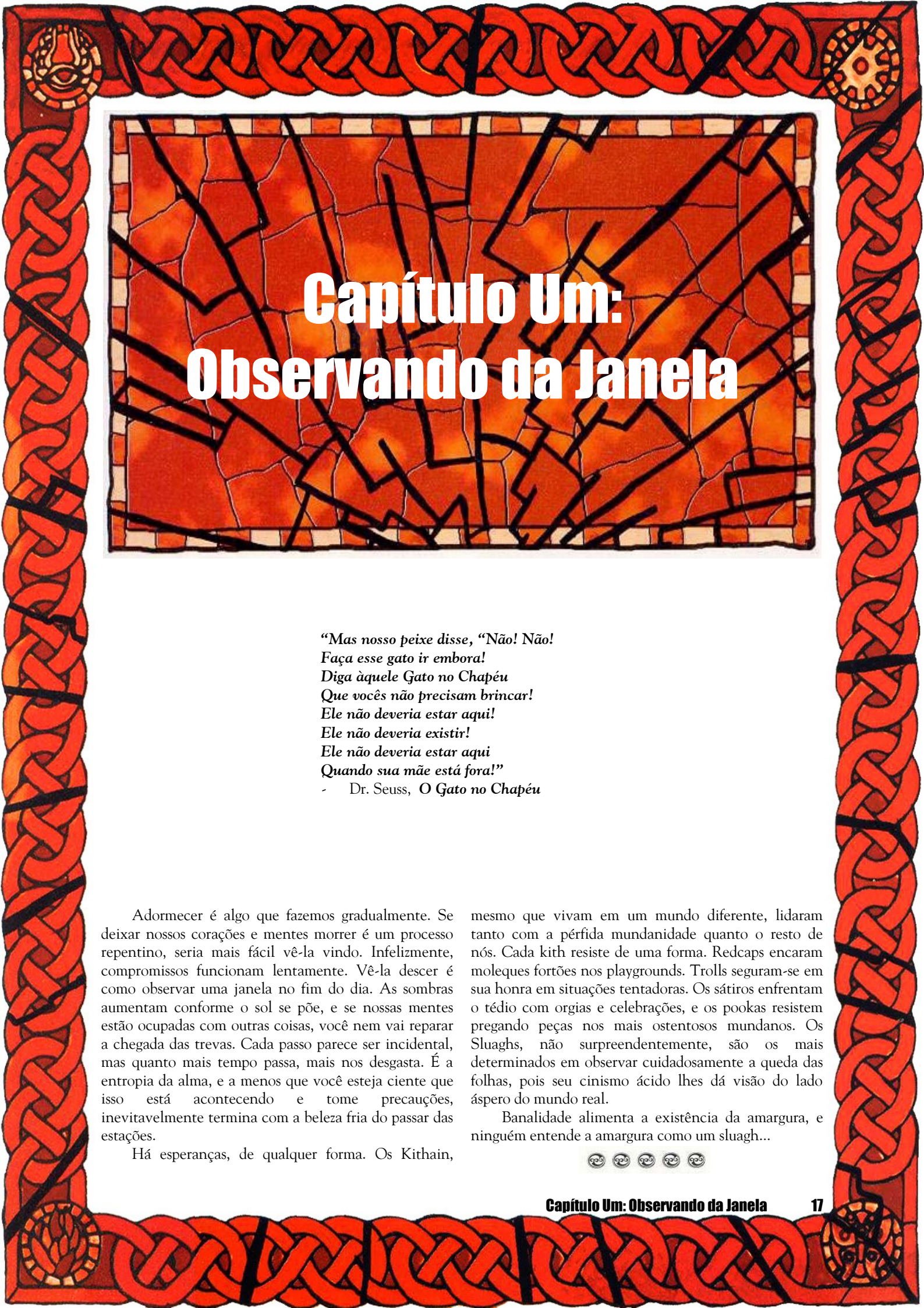
### Tema

Os temas dominantes internos são a aproximação do Inverno e a morte da criatividade. Com a chegada do frio vem um tom de ambiguidade ética. Os personagens neste livro são um reflexo de seu ambiente Punk-Gótico. São eles a causa... ou os resultados? São eles vítimas ou vilões? Os personagens os verão como qualquer coisa entre incômodos ou adversários, mas o Narrador pode usá-los para desenvolver a ambientação de sua crônica. Os Kithain são anacronismos, lutando para sobreviver num mundo no qual eles não têm lugar.









# Capítulo Um: Observando da Janela

*“Mas nosso peixe disse, “Não! Não!  
Faça esse gato ir embora!  
Diga àquele Gato no Chapéu  
Que vocês não precisam brincar!  
Ele não deveria estar aqui!  
Ele não deveria existir!  
Ele não deveria estar aqui  
Quando sua mãe está fora!”*

- Dr. Seuss, *O Gato no Chapéu*

Adormecer é algo que fazemos gradualmente. Se deixar nossos corações e mentes morrer é um processo repentino, seria mais fácil vê-la vindo. Infelizmente, compromissos funcionam lentamente. Vê-la descer é como observar uma janela no fim do dia. As sombras aumentam conforme o sol se põe, e se nossas mentes estão ocupadas com outras coisas, você nem vai reparar a chegada das trevas. Cada passo parece ser incidental, mas quanto mais tempo passa, mais nos desgasta. É a entropia da alma, e a menos que você esteja ciente que isso está acontecendo e tome precauções, inevitavelmente termina com a beleza fria do passar das estações.

Há esperanças, de qualquer forma. Os Kithain,

mesmo que vivam em um mundo diferente, lidaram tanto com a pífida mundanidade quanto o resto de nós. Cada kith resiste de uma forma. Redcaps encaram moleques fortões nos playgrounds. Trolls seguram-se em sua honra em situações tentadoras. Os sátiros enfrentam o tédio com orgias e celebrações, e os pookas resistem pregando peças nos mais ostentosos mundanos. Os Sluaghs, não surpreendentemente, são os mais determinados em observar cuidadosamente a queda das folhas, pois seu cinismo ácido lhes dá visão do lado áspero do mundo real.

Banalidade alimenta a existência da amargura, e ninguém entende a amargura como um sluagh...





# O Testemunho de Arthur Lábios de Peixe

\*cof!\* \*cof!\* Desculpe. Um excesso de fleuma. Eu não posso evitar isso – eu sou, por natureza, uma pessoa fleumática. Eu tenho que ser.

Então você quer promover uma guerra contra a mundanidade? Perdoe-me por dizer isso, mas eu creio que se você vai vencer, esses seus óculos de lentes cor-de-rosa não vão te ajudar muito. Olhe ao seu redor, e talvez eu posso mostrar o mundo que **eu** vejo.

## Adeus

Eu perdi uma amiga minha a algum tempo atrás. Nós nunca nos víamos cara-a-cara, na verdade, mas ela me respeitava por quem eu era. Sarah, eu e os outros de nosso grupo vivemos perto da Universidade por seis meses. O centro de nossas esperanças, o ponto focal de nossas aspirações era uma kombi **Volkswagen** 1972 verde-limão. Eu gostava porque a cor era virulentamente ofensiva; Sarah gostava porque era brilhante. Nós todos praticamente a venerávamos, porque qualquer calmaria em aulas ou tragédia percebida em nossas vidas era um bom motivo pra uma viagem na estrada.

Quando ela tinha 17, ela era a pessoa de mente mais aberta que eu conheci. O fato de eu ter um senso de moda de um rato lobotomizado não a importava. Ela vestia suas camisetas tie-dye com a graça de sua herança sidhe, eu usava meu moicano e gel com orgulho de um punk de verdade. Ela nunca manteve o mesmo namorado por mais de uma semana, ela podia se apaixonar mais rápido do que a queda de um chapéu, e suas variações de humor faziam um tufão furioso parecer uma tarde calma. Éramos jovens e estúpidos, dirigindo por toda costa da Califórnia e fazíamos um feliz inferno onde quer fossemos.

Ouvi dizer que ela se casou e tem dois filhos. Que vive numa casinha quieta em alguma cidadezinha desagradável no norte da Califórnia. San Alguma-Coisa, um típico inferno suburbano onde **The Donna Reed Show** é o paradigma da vida familiar. Eu acho que ela gasta seu tempo se preocupando se todos os cupons de desconto do jornal foram encontrados, se as crianças vão gostar do jantar que ela fez, e se seu marido vai chegar em casa bêbado novamente.

Onde isso começou? Por que os sonhos chegaram ao fim?

## Infância

Quando eu penso no que meus pais me disseram quando era menor, eu lembro de todas as frases do ritual. “Tire as mãos daí! Sente-se”. As melhores coisas da vida são aquelas que você não deveria chegar perto. O que tem de errado querer levar um gato morto para a

calçada ou coaxar na lama com os sapos? Meus pais sempre tentaram me deixar longe das coisas legais – lesmas, minhocas e caracóis estavam fora dos limites. Afinal, eu não sabia “por onde eles haviam andado.” Meu pai sempre dizia que eu não tinha juízo por sair na chuva. Eu não acho que ele tenha juízo por sair dela.

É aí que tudo começa. As melhores coisas da vida são chamadas de infantis – cartoons, gibis, videogames... e até mesmo o faz-de-conta. As crianças são as únicas que sabem o quão poderoso é o “faz-de-conta.” Changelings sabem da verdade: Todos brincamos de faz-de-conta. Olhe pro cara indo trabalhar de terno, ou algum empregado feliz atrás do caixa na O'Tolley's. Observo e aprendo; eles olham pra mim como se eu fosse algum tipo de aberração. A Banalidade nos faz esquecer que **todos nós** interpretamos papéis. Se você leva sua vida à sério demais, você se esquece do potencial ilimitado que tem.

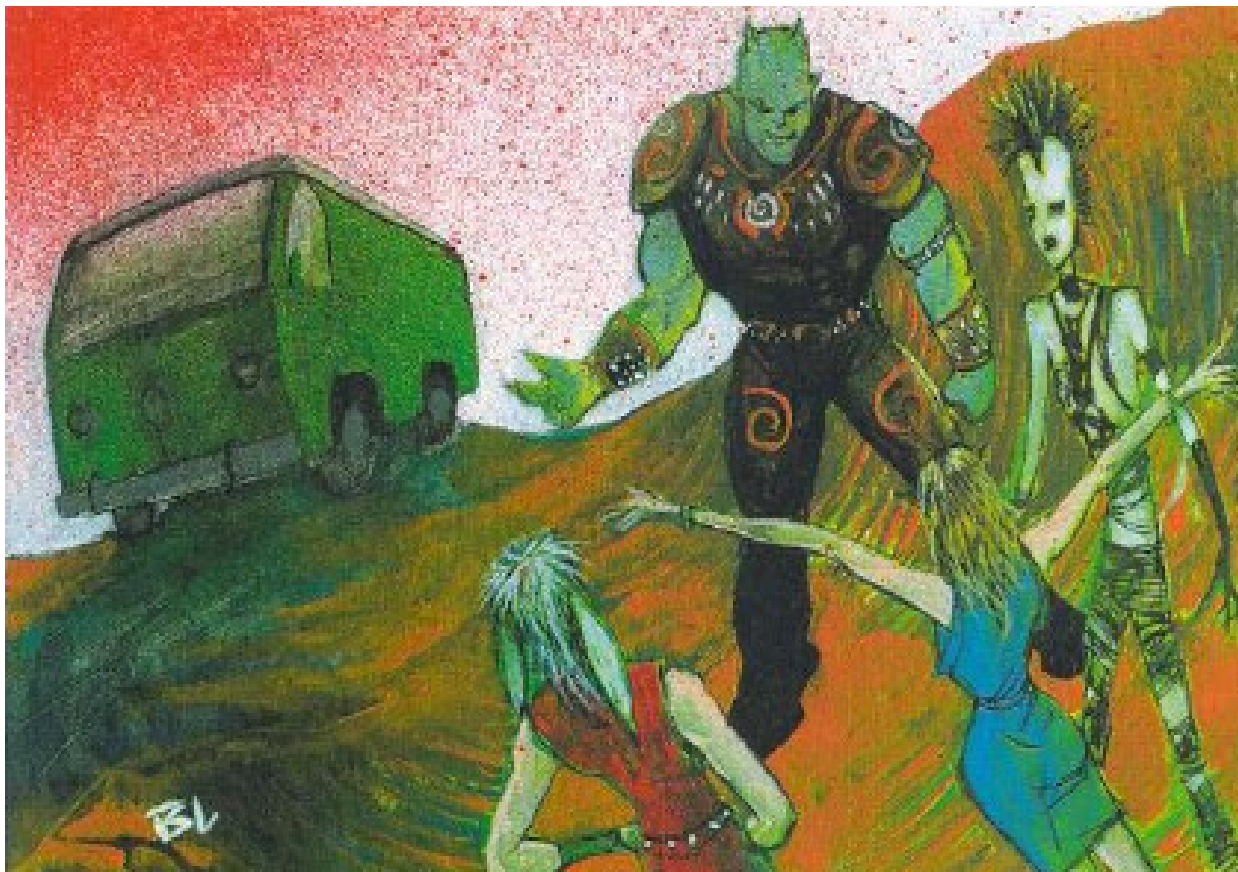
Crianças não se rendem ao tédio. Elas não definem suas vidas pelos seus trabalhos ou se deixam apegar ao arrependimento. Os humanos mais sérios esquecem que arremedar a dor é tão fácil quanto dançar ao luar ou liberar um arroto daqueles. Infelizmente, a adequação nos desencoraja de fazer essas coisas. Os pais nos ensinam todas as coisas que não devemos fazer. As meninas devem ser damas, os meninos são ensinados a esconder seus sentimentos, e para todos é dito “aja conforme sua idade.” Eu acho que os crescidos são invejosos. Crianças tem energia e entusiasmo inesgotáveis, e adultos se esgotam tentando dar energia.

Pra outras crianças pode ser bem pior, tanto quanto os adultos. Na maioria dos encontros de crianças, todas as crianças “normais” se reúnem e reafirmam o quão normais são. Foi ruim pra mim, mas foi pior ainda pro meu amigo Jack. Ele nunca soube que era um troll, mas ele sempre foi no mínimo 10 centímetros maior que qualquer criança na classe. Se ele tentasse ficar ereto, os outros ficariam nervosos, então ele preferiu um curvar permanente. Ele deixava sua voz e seus olhos baixos.

Eu nunca disse pra ele se livrar do seu curvar até ele ter conhecido outros trolls. Quando um grupo de trolls se encontra longe das pessoas que os ridicularizam eles se orgulham do que são. Até esse momento, eles são como qualquer outra criança, envergonhados pelo que são. Você se esconde, se conforma ou se mantém firme.

Quando você vive assim, você não quer ver a mágica ao seu redor. **Dói.** Qualquer um que tenha mágica, automaticamente tem mais que você. Quando o Povo Outonal é confrontado com mágica, parte deles deseja que isso suma. Eu não os culpo. Mudança é a essência da mágica e quando a realidade muda drasticamente na sua frente, isso te lembra de todas as maneiras que o mundo pode mudar sem você. Testemunhar o Glamour envolve admitir que o mundo pode ser um lugar muito diferente do mundo seguro que você conhece. Libertar-se pode ser doloroso, e algumas vezes é mais fácil apenas se esconder.





Changelings percebem quantas possibilidades eles têm em suas vidas. Bem como as crianças: Eles realmente podem ser qualquer coisa, mas isso significa se livrar de muitas coisas que foram ensinadas. Algumas idéias vem de casa, mas a conformidade também se aprende na escola.

### **Escola**

Certo, eu entendo a necessidade da educação. Nem estou dizendo que todas as escolas são totalmente más, estou dizendo que escolas são o lugar onde as crianças aprendem a obedecer. Vi crianças ao meu redor recompensadas pela conformidade. Uma questão que nunca se deve perguntar é "Por que?" Algumas crianças aprenderam isso bem demais. Existem vários tipos de rituais. Você fica em fila, levanta sua mão antes de falar, participa dos esportes que você não gosta, tem de ouvir aquelas leituras chatas e ficar quieto no seu lugar. Quando soa o sinal, você corre pro playground. Quando o próximo sinal soa, você corre de volta. Se você não está encaixado no sistema ou se você tenta trapaceá-lo, você é punido.

As vezes você é pego pelo sistema e nunca o questiona. Assim é a escola. Você não deve questionar as suas tarefas, você só tem de fazê-las. Não ouse perguntar por que você deve aprender tal coisa. Apenas siga. Não chegue atrasado na escola, preste atenção, mantenha sua mente nos deveres, não olhe pra janela,

não se distraia e não sonhe acordado. Quando tiver acabado, o professor vai dar a nota da sua conformidade.

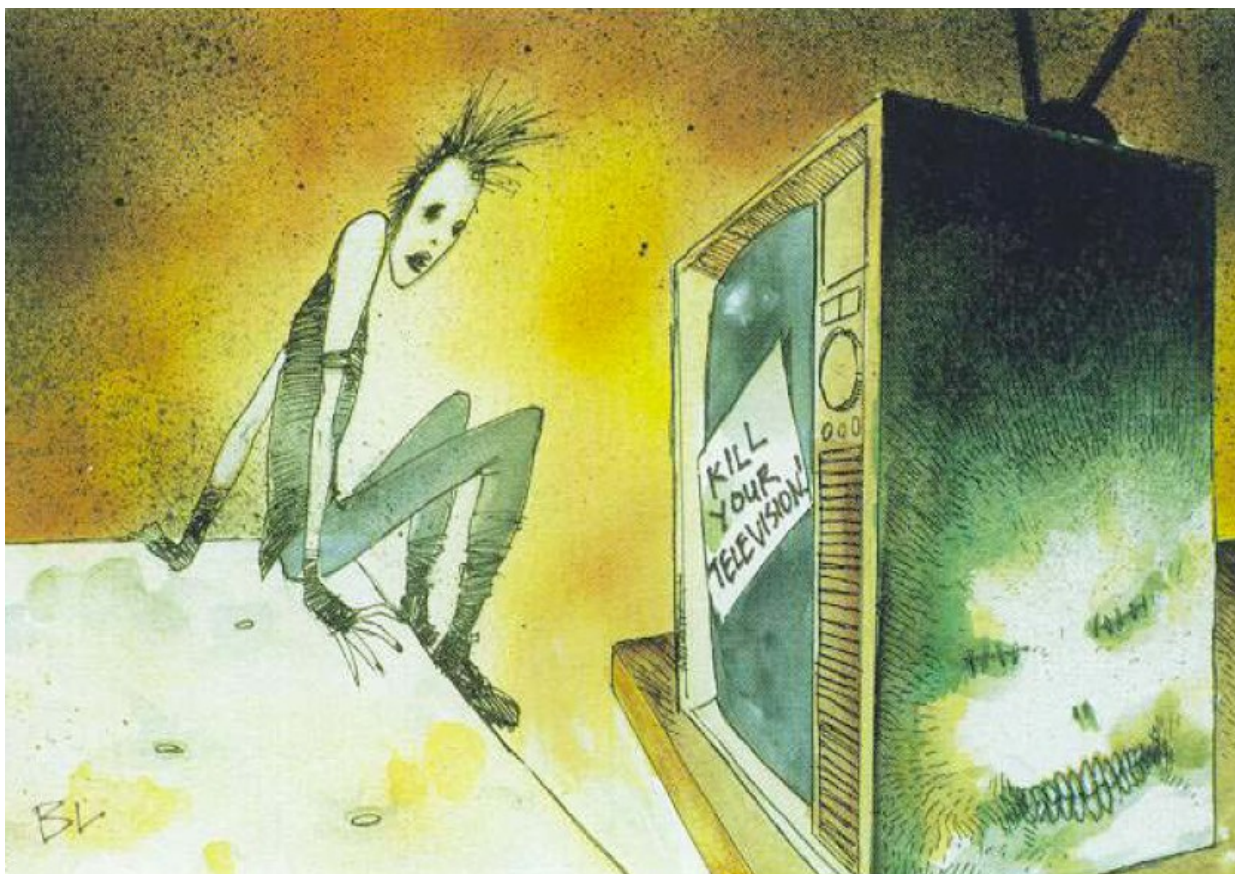
O Povo Outonal aprende cedo a definição do que é "aceitável" e a rejeitar o que é diferente. Em matéria de graus – a alma esfria em algumas pessoas mais que em outras. Cada humano tem o toque do outono, mas só alguns nos odeiam, nos perseguem e nos destroem, eu nunca fugi até chegar ao ginásio.

### **Colegial**

A parte social do ginásio tem algumas vantagens. Se eu não tivesse aprendido sobre grupos, não teria sobrevivido. A maior parte de dar certo num meio-social envolve encontrar pessoas que são legais e ficar longe das que não são. É assim que vários estouvados se encontram.

Infelizmente, o Povo Outonal se une também. Por exemplo, algumas pessoas outonais são os paradigmas da tão chamada virtude que faz o papel da honra. Eles são mostrados e recompensados porque se conformam com o sistema. Heróis do futebol americano do ginásio, líderes de torcida, presidentes do corpo de estudantes – é tudo tão banal porque toda a estrutura de trabalho é baseada na conformidade. Não questione, sorria! Se não procurasse o grupo certo de esquisitões, os túneis tempestuosos corretos e os melhores momentos para matar aula, eu não teria saído vivo. Pra onde eu fui? Direto pra faculdade.





## A Universidade

Quando lembro de todas aquelas notas de aula que me cansavam na faculdade, e toda a informação que eu esqueci alguns dias depois, eu fico pasmo. Faculdade é quando um grupo de acadêmicos decide o que você deve aprender e testar suas habilidades para resistir à burocracia. Sua medida de conformidade, sua nota média, é aumentada numa série de dígitos. A universidade se torna sua vida... e depois de tudo, só piora.

Se você está tentando fugir da faculdade, você tem uma difícil e vasta burocracia pra vencer, começando com um currículo feito por outras pessoas que definem o que é importante pra você. Você precisa de aliados. Sarah, Jack Troll, Runcible, e eu passamos nossos piores anos. E eu vi muita gente ao meu redor que passou os seus melhores. Garotas desmioladas de fraternidades procurando seu título "MRS". Ratos de dormitórios que escorregaram numa neblina alcoólica. Pequenos solitários que tentavam desesperadamente pintar, desenhar e acabar com toda a tinta que manchava suas roupas.

Pro meu grupo, o antídoto foi a estrada. Fomos aos eventos nos bosques e aprendemos a lutar com espadas e escudos. Fomos aos show do Grateful Dead e liberamos nossas mentes dançando. Começando a mudança em Haight-Ashbury, dançando com os Unseelie no Parque Golden Gate, protegendo membros do Greenpeace de monstros marinhos, ajudando um grifo ferido no Monte

Tamilpais, jogando ovos em casas de contadores sinistros de terno preto – foi uma aventura depois da outra. Tivemos que lidar com a mundanidade como qualquer outro, mas nós fomos e vivemos.

Agora Jack se foi, e eu me acomodo nesse apartamento de merda aquecendo palitinhos de peixe na torradeira e penso no que deu errado. Se piorar, eu ligo a televisão.

## Televisão

*A televisão americana é um vasto deserto.*

- Newton Minnow

Geralmente minha TV fica num canto. Eu nem sei porque tenho uma. Eu assisti *Arquivo X* por um tempo, mas agora a TV fica num canto com um adesivo "Mate a Sua Televisão" colado na tela. Televisão é uma grande maneira de mostrar como as outras pessoas querem que a sociedade seja.

Você sabe como é observar alguém assistindo televisão. A tela começa a brilhar rapidamente, suas mandíbulas caem, os olhos viram vidro e a mente fica neutra. Os lábios babam na tela. Os ponteiros do relógio mudam devagarzinho. De vez em quando eles vêm alguma coisa maravilhosa, mas se acomodam e se arrastam pelos canais. Deixam as outras pessoas mostrarem imagens bonitas e ouvem vozes lhes dizendo que produto inútil eles devem comprar.

Com licença. Eu preciso colocar fogo na minha televisão. Já volto.



## Amor Perdido

Ele se foi?

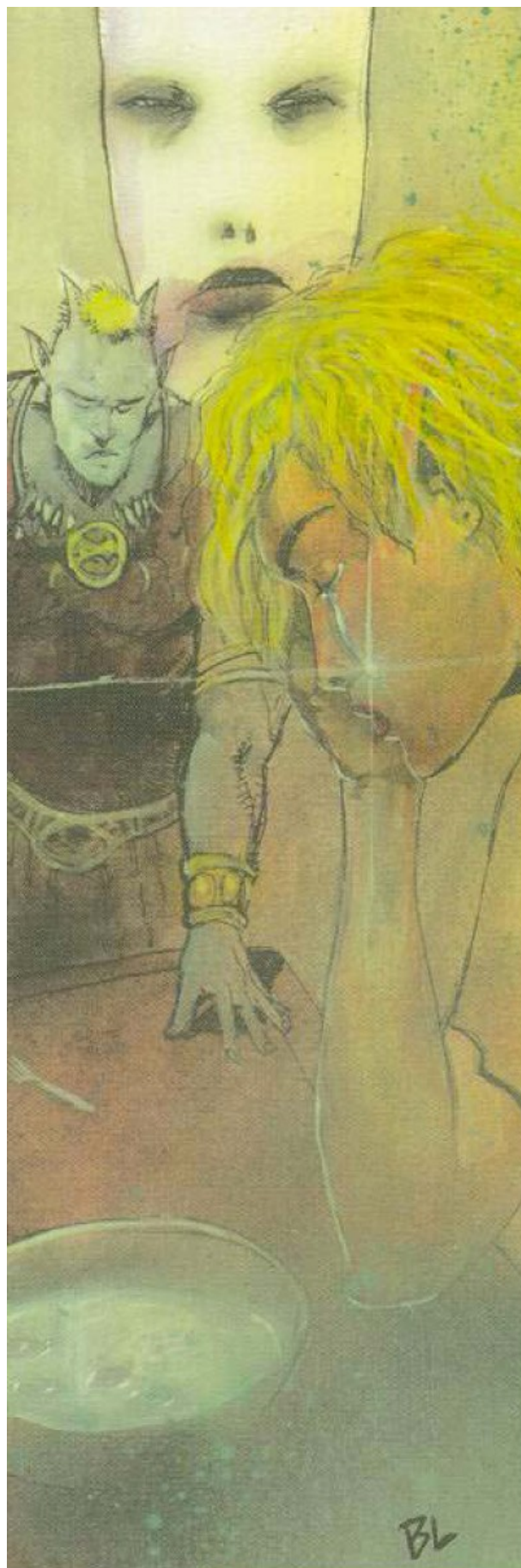
Oh! Eu sou Runcióle! Não seja tão duro com o Lábios de Peixe. Ele realmente não é um cara mau. Ele só é azedo por causa da maneira que sua vida foi. Se um pooka legal e sensível como eu não estivesse por perto para animá-lo, ele cairia em Grande Melancolia como qualquer um.

Ele não deveria ter se apaixonado pela Sarah da maneira que aconteceu. Oh, ele te disse isso? Sarah, nossa elfa deliciosa, Era seu primeiro amor. Ele nunca disse pra ela, mas eu poderia dizer. Isso é só parte da vida. Nós passamos por isso. Uma pessoa torna-se maravilhosa, um exemplo brilhante de beleza e bondade no mundo, mas quando nós encontramos o mundo real, não se vive para ver o romance, as redes ao redor de nossos olhos aumentam.

É claro, um pooka sempre volta pro lugar certo, mas um sluagh? Eles gostam de morar na mundanidade um pouco demais. Eles têm uma definição tão corrompida de beleza que eles gostam demais de chapurdar em sua própria dor..

É por isso que eu estou escondendo essas cenouras no seu apartamento. Uma na geladeira, outra nas suas meias, uma na sua gaveta de cuecas - e há um aviso. "ENCONTRE AS CENOURAS!"

Ssssh! Não diga que eu estive aqui!







## O Trabalho Diário

*A Manhã de segunda parece que nunca acaba*

*A Manhã de Terça está vindo silenciosamente como uma freira*

The Beatles, "Lady Madonna"

Maldita televisão.

Desculpe pelo meu apartamento. Eu sei que ele não é muito bom, mas é o que o meu salário me permite ter. Você quer miojo? Talvez uma grande tigela de arroz? É tudo que eu posso te oferecer.

Todos nós tivemos trabalhos ruins. Quando Jack tinha nove anos, ele queria ser astronauta. Eu queria ser lixeiro. Trabalhar costumava parecer realmente excitante, mas qualquer trabalho pode ficar tedioso. Eventualmente, você aceita o modelo de pensamento de que o trabalho é só mais uma maneira de você sofrer, e então você vira outra pessoa durante o horário de serviço. Ou talvez você fique tão envolto pelo seu trabalho que não queira pensar em na sua vida fora dele. Todos temos que passar por isso, e depois de um tempo, vagarosamente começa a te tornar mundano.

Eu passei por vários trabalhos. É, eu poderia dar um tempo em algumas propriedades livres feéricas, mas não quero passar mais por esses lugares. De fato, eu não saio da minha casa tanto assim. É fácil se esconder. E depois de um tempo, você pára de se importar, pára de acreditar, pára de se apaixonar. Se o seu trabalho é mesmo uma porcaria, você não tem a energia para chegar até o fim do dia.

É claro, você sempre pode liquidar tudo.

## América Corporativa

*Hei, Sr. Homem-de-Negócios, apontando seu dedo de plástico para mim...*

*Eu vou levantar minha bandeira de aberração bem alto!*

- Jimi Hendrix

Deixe-me contar sobre a vida corporativa. Eu tinha um colega de quarto que trabalhava pra uma corporação. Ele precisava mesmo de dinheiro, então quando lhe ofereceram um salário que fez seus olhos saltarem, ele aceitou. Ele era um sidhe nobre. Agora, ele trabalha numa imobiliária.

Dinheiro sempre tem o seu preço.

Um meio corporativo é onde a estrutura é mais importante que as pessoas. As pessoas são as engrenagens da máquina, e elas são usadas até ficarem exaustas. Se a estrutura faz sentido, haveria uma justificativa sem importância por trás disso, porém quando uma estrutura fica mais e mais complexa, há mais e mais maneiras de quebrá-la.

Primeiro, há departamentos: grupos de especialistas que não sabem falar com outros departamentos. Em ocasiões especiais quando eles precisam trabalhar com outras pessoas, o lado pessoal é posto de lado. Todos os empregados vivem em labirintos de cubículos e burocracia, então é difícil andar através desse labirinto



para encontrar outros ratos presos dentro. Até ratos merecem mais.

As corporações realmente más se asseguram de que outros monitoram e supervisionam todos os aspectos do que você faz. Revisam ciclos, checam processos, processam resultados, procedimentos – tudo pode ser resumido em 5 palavras. Conformação, conformação, conformação, conformação e conformação.

Não pense, não tenha esperanças, não sonhe. Não fale sobre tabus. Nem sobre sexo, religião ou coisas pessoais porque você pode ofender alguém. Minimize o contato pessoal. Chegue, faça o seu trabalho e saia. Se você realmente estiver sem sorte, você também vai ter um código de uniforme. eles começarão a moldar você numa gravata.

O terno é o uniforme da conformidade. Tudo que você faz adquire um ar de respeitabilidade quando você está vestido em roupas formais. Um terno é só outro tipo de faz-de-conta, apesar de que com o passar do tempo, você se torna o terno. Tudo que você sente sobre o seu trabalho se complica e você terá de colocar de lado. Todos os seus sentimentos – como ser enganado – não têm razões, então você tem de colocá-los de lado. E no final, todas aquelas emoções são prejudiciais ao seu ambiente de trabalho! Seus sentimentos são algo que você separar do seu trabalho. Dúvida e ceticismo são desleais. E os únicos sentimentos que deve possuir são espírito de equipe, orgulho da equipe e empoderamento. Todas essas emoções estão coladas e moldadas no terno que você veste.

Mas que diabos, eu vou estar fazendo mais dinheiro, certo? Eu vou ter segurança, e eu teoricamente vou ter mais tempo para outras coisas se eu tiver um trabalho bom e seguro. Eu poderei fazer compromissos que durarão anos: pagamento de carro, um casamento, um arrendamento, filhos. Construir paredes ao meu redor e eu terei poder.

Todo dia será Outono. Eu estarei protegido do mundo, seguro de qualquer emoção ruim, seguro de idéias perigosas e tudo que for novo ou diferente será posto de lado para que eu possa pagar meu carro, voltar para a mesma casa todo dia, sentir a mesma culpa todas as noites, e virar uma boa e cara garrafa de álcool para

fazer os maus sentimentos irem embora. Então, quando o Inverno vier, eu estarei seguro em minha boa casa e não vou saber de nada fora do meu mundinho.

### Conforto

Então qual o objetivo de todo o sistema? Fixar-se. Eu acho que devo dizer que não tenho mais vontade de viajar. Eu ficarei seguro no meu apartamentozinho cheio dessa merda que eu não preciso. E eu poderei bloquear todas as possibilidades do mundo, sentado no meu mundo seguro, e encarando uma televisão. É claro, se você não dar certo na vida, você ficará amargo e viverá num apartamento de merda como o meu. Se o Povo Outonal pegar você, será esse o seu futuro.

Essa não é minha vida. Eu luto e perco. Eu tenho esperanças, e elas morrem. Mas eu nunca desisto.

Com licença, os palitinhos de peixe estão prontos.

### Chama do Coração

Existe uma saída. E ela está no Sonhar. E arde no seu sangue feérico.

Se você tiver o grupo certo contigo e puder manter a chama do seu coração acesa, você sobreviverá ao frio. Se você puder resistir à conformidade e se manter aquecido, se você derrotar as teias que te seguram e manter sua imaginação viva, você poderá sobreviver.

Sabe duma coisa? Estou cansado deles olharem pra mim como se eu fosse um monstro. Eu sei que eles *são* os monstros de verdade. As pessoas que querem que você limite sua liberdade e prenda sua mente – as senhoras de cabelos branco azulados com seus penteados armados e lábios parecidos com carteiras antigas, os evangelistas de televisão que dizem que você é pecador, os pais que ficam te pressionando por recordes, e todos os reprimidos que condenam sexo e liberdade – eles parecem monstruosos pra mim. Veja o Povo Outonal da forma que são.

Eu tive um amigo chamada Runcible... um bom pooka... ele começou a fazer anotações sobre os diferentes tipos de Povo Outonal. Acho que tenho uma cópia em algum lugar. Isso, aqui está. Debaixo da cenoura.

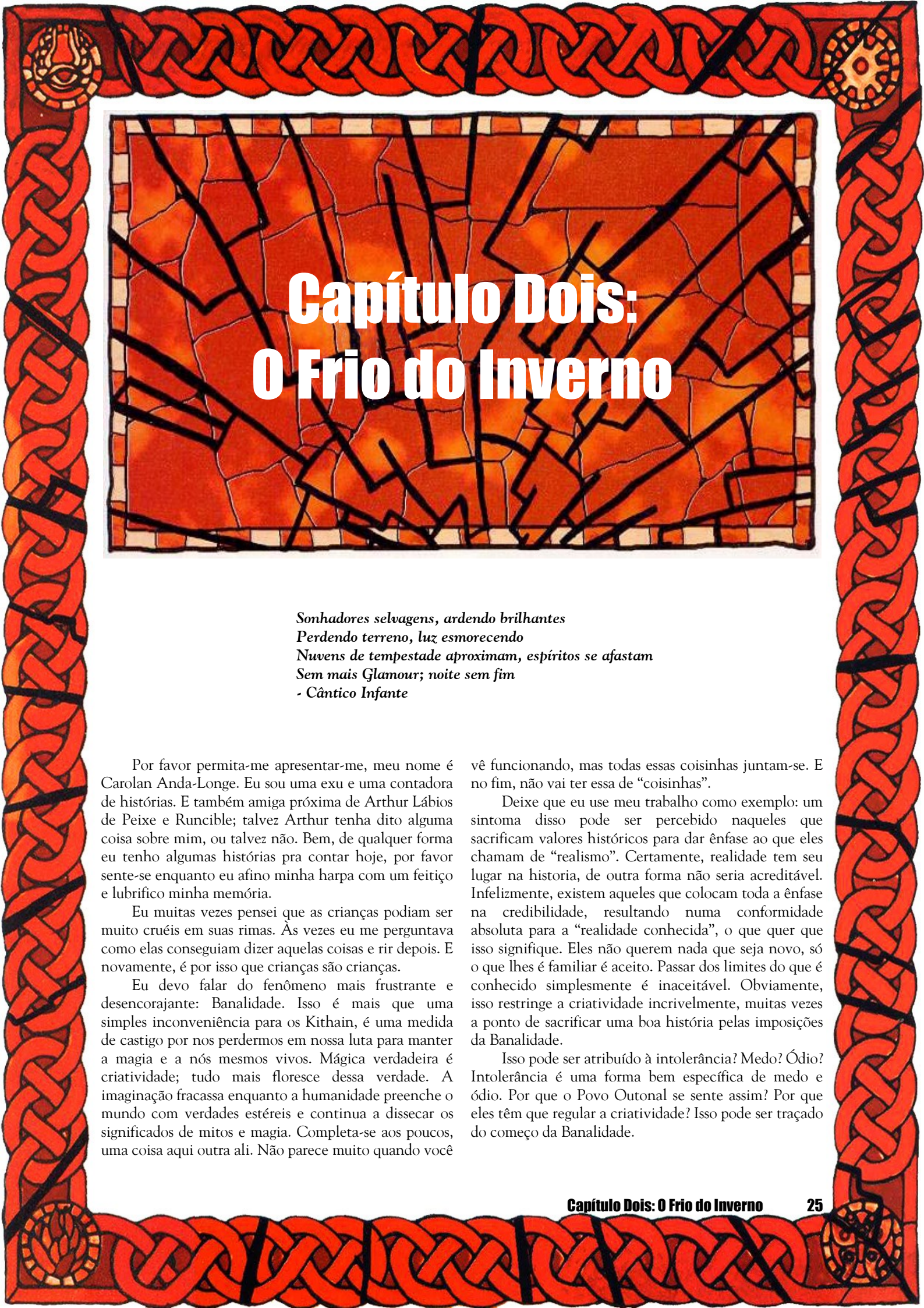
Cenoura?



a Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii







# Capítulo Dois: O Frio do Inverno

*Sonhadores selvagens, ardendo brilhantes  
Perdendo terreno, luz esmorecendo  
Nuvens de tempestade aproximam, espíritos se afastam  
Sem mais Glamour; noite sem fim  
- Cântico Infante*

Por favor permita-me apresentar-me, meu nome é Carolan Anda-Longe. Eu sou uma exu e uma contadora de histórias. E também amiga próxima de Arthur Lábios de Peixe e Runcible; talvez Arthur tenha dito alguma coisa sobre mim, ou talvez não. Bem, de qualquer forma eu tenho algumas histórias pra contar hoje, por favor sente-se enquanto eu afino minha harpa com um feitiço e lubrifico minha memória.

Eu muitas vezes pensei que as crianças podiam ser muito cruéis em suas rimas. Às vezes eu me perguntava como elas conseguiam dizer aquelas coisas e rir depois. E novamente, é por isso que crianças são crianças.

Eu devo falar do fenômeno mais frustrante e desencorajante: Banalidade. Isso é mais que uma simples inconveniência para os Kithain, é uma medida de castigo por nos perdemos em nossa luta para manter a magia e a nós mesmos vivos. Mágica verdadeira é criatividade; tudo mais floresce dessa verdade. A imaginação fracassa enquanto a humanidade preenche o mundo com verdades estéreis e continua a dissecar os significados de mitos e magia. Completa-se aos poucos, uma coisa aqui outra ali. Não parece muito quando você

vê funcionando, mas todas essas coisinhas juntam-se. E no fim, não vai ter essa de “coisinhas”.

Deixe que eu use meu trabalho como exemplo: um sintoma disso pode ser percebido naqueles que sacrificam valores históricos para dar ênfase ao que eles chamam de “realismo”. Certamente, realidade tem seu lugar na historia, de outra forma não seria acreditável. Infelizmente, existem aqueles que colocam toda a ênfase na credibilidade, resultando numa conformidade absoluta para a “realidade conhecida”, o que quer que isso signifique. Eles não querem nada que seja novo, só o que lhes é familiar é aceito. Passar dos limites do que é conhecido simplesmente é inaceitável. Obviamente, isso restringe a criatividade incrivelmente, muitas vezes a ponto de sacrificar uma boa história pelas imposições da Banalidade.

Isso pode ser atribuído à intolerância? Medo? Ódio? Intolerância é uma forma bem específica de medo e ódio. Por que o Povo Outonal se sente assim? Por que eles têm que regular a criatividade? Isso pode ser traçado do começo da Banalidade.



## A Chegada do Inverno

No começo da humanidade, Banalidade não existia, ou muitas vezes, não parecia existir. Naqueles tempos, tudo era novo, as fadas que viviam ao lado dos humanos nunca estavam sem uma fonte de Glamour. Não havia necessidade de Extermínio, havia fartura para todos.

Com o passar do tempo, mais e mais da realidade foi nomeado pelos Sonhadores, e conforme foi nomeado, o Glamour foi limitado nesses nomes, porque nomes têm poder. Isso não reduziu o Glamour disponível para as fadas instantaneamente, nem o efeito foi percebido por um bom tempo.

Por séculos, as fadas foram companheiras fiéis da humanidade. Duvidar da existência das fadas seria negar o sol ou a lua. Muitos humanos viam as fadas como deuses ou deusas, pelos poderes que eles tinham naqueles dias. Mas, gradualmente os credos e atitudes mudaram. Religiões morreram e novas surgiram. Pessoas não aceitavam mais uma explicação sobrenatural para o que viam. Caso aceitassem, era de forma bastante limitada, como o Deus Cristão ou o Diabo e suas legiões. As fadas simplesmente não eram mais necessárias.

Logo, a tecnologia surgiu. Primeiramente, desde o primeiro computador de verdade do milênio, havia muito Glamour a ser ganho naquelas novas descobertas. Mas os cientistas não aceitavam ou desejavam a existência de fadas, e sua falta de credo prejudicava muitos dos que alimentavam-se do Glamour criado pelas suas inspirações. Quase como se o Glamour que as fadas retiravam das criações desses indivíduos de fato as machucassem. É claro que agora a razão disso é óbvia. Talvez se tivéssemos nos aproximado de outra forma, as coisas não teriam dado tão errado. Alias, não há jeito de saber como as coisas poderiam ter sido, logo não há sentido em chorar sobre o leite derramado.

Estes Kithain foram machucados pelo Glamour que drenavam dos homens e mulheres racionais dessa era. Muitos simplesmente deixaram os cientistas sozinhos, mas poucos tentaram achar um jeito de trabalhar essa energia sem se machucar. Esses estão entre os primeiros Dauntain. De fato, suspeitamos que esses indivíduos ou seus estudantes estão manipulando sociedades inteiras para aumentar a Banalidade. Ridículo? Possivelmente. Mas dê uma olhada no mundo ao seu redor, e se decida.

Ciência e tecnologia em si não causam aumento da Banalidade. Esse é o ponto de vista daqueles que praticam essa disciplina e que lhes dão mais poder. Cientistas desejosos e capazes de aceitar, são bem-vindos, conceitos e teorias de fora daquelas ensinadas tendem a ser menos banais que aqueles que tentam explicar tudo que vêem por um limitado conjunto de regras. De fato, todas as regras são no fim das contas confinadoras e podem levar a um aumento geral de Banalidade naqueles que concordam.

A ciência provê para a humanidade explicações para todas as coisinhas atribuídas ao sobrenatural. Doenças não eram maldições, eram simplesmente micróbios. Mau tempo não era causado por um deus furioso, mas era causado pelo jeito com que o vento corria, as estações e várias outras coisas. De repente, todo mundo percebeu que o mundo trabalhava da mesma forma. Pouco foram desejosos em contradizer “fatos conhecidos” e isso também gerava mais Banalidade.

As fadas sempre dependeram do credo e criatividade da humanidade, mas esse credo sumiu rapidamente. Ao invés disso, elas se desenvolveram nas fundações derrubadas pelos cientistas e comunidades religiosas da Renascença, reforçando e expandindo velhas crenças.

O que tudo isso significa? Não significa que os Kithain não são mais procurados, significa que eles não são necessários. A humanidade fez por si própria o que os Kithain têm ensinado por muitos milênios. Isso é uma verdade intolerável aos sidhe. Antes de notar essa derrota, os sidhe abandonaram a humanidade por seus próprios meios. Muitos dos kith plebeus escolheram ficar na Terra, porém com o aumento da descrença e Banalidade, eles tiveram que encontrar um meio de sobreviver: um meio que veio a ser conhecido como Crisálida. Com todos os trods para o Sonhar fechados, essa foi a única saída. Aqueles que ficaram e passaram pelo ritual nasceram e renasceram em vidas humanas por séculos.

Em 1969, os Estados Unidos pousaram uma cápsula espacial na lua e o fluxo de Glamour focado em anos de ficção científica e expectativas da humanidade forjaram um trod para Arcádia. Isso resultou num grande retorno de sidhe das cinco casas. Todos eles viram à tona? Eu seriamente duvido disso. Considerando sua vulnerabilidade à Banalidade, muitos desses infelizes ainda estão quase que paralisados em seus aspectos humanos.

Isso foi uma curta, frágil esperança, pouco depois o programa espacial reduziu a velocidade para um rastejo e a força da Banalidade começou a se ajustar. Para horror de todos os Kithain que conheciam a era, os presságios da chegada do Inverno se dobravam e redobravam. Entre os mais notáveis desses sinais, infelizmente, estava o aumento de Dauntain que parecia ter aumentado enormemente no últimos 25 anos.

A chegada do Inverno é uma era temida, odiada e muitas vezes ignorada na esperança de que ele vá embora. Muitos Kithain estão conscientes de que quando o Inverno chegar, suas vidas, medos, tudo que conhecem e gostam será arrancado deles, deixando somente uma estéril e cinza paisagem para os humanos celebrarem sua ciência seca. Não é sem razão que os Kithain estão assustados com o futuro e farão qualquer coisa para impedi-lo, ou no mínimo minimizar o efeito neles.

Muitos Kithain acreditam que o Inverno anunciará





o fim de todo o sentido do mundo: um Armagedom psíquico que aniquilará toda a criatividade e mágica remanescente no universo, deixando nada para inspirar ou mudar. Esse fim não será um estrondo, mas uma lamuria. Nós seremos gradualmente acordados em nossas camas, sem memórias do que ou quem somos. Finalmente, o ultimo de nós desaparecerá e não haverá memórias de nosso passado, a Banalidade rouba até isso.

Alguns hereges acreditam que o Inverno (e Banalidade) não destruirá os Kithain; simplesmente os levará de volta pra Arcádia. Os que colocam isso no coração muitas vezes estão perto demais de se tornarem Apostatas dos Dauntain. Pessoalmente, eu duvido fortemente da veracidade desse clamor. Se as fadas verdadeiras não nos permitem voltar agora, porque elas levariam um de nós agora, que somos terrivelmente manchado com os pensamentos cinzas da humanidade? (Supondo, é claro, que tanto ainda reste.)

Um credo que não é amplamente aceito, mas ganha mais popularidade com o passar do tempo, é que o Inverno, como a Primavera, Verão e Outono, passará – deixando novamente a Primavera, e uma nova era, uma era onde seremos novamente aceitos. Talvez não da forma que estamos vestidos agora, mas certamente da mesma maneira. A base desse credo é que o mundo é composto de ciclos, sendo que a humanidade não depende mais dos Kithain, mortais devem passar para próximo estágio onde eles não são manipulados nem dependem de ninguém – **especialmente** – dos Pródigos. Para eles, o Inverno será uma era de maturação da

humanidade, uma era para descobrirem seu verdadeiro potencial. Quando for a hora, os humanos convidarão as fadas a retornar, mas nesse dia os humanos serão os professores.

Finalmente, de qualquer forma, muitos vêm o Inverno com receio e medo. Eles preferem aumentar o Outono como ele está e trazer os gloriosos dias da Primavera e do Verão. Inverno é morte: morte sem promessa, sem renascimento. Quando seu coração vê dessa forma, é morte sem significado.

## As Artes da Banalidade

Quando confrontado com tal conceito vil como Artes banais muitos Kithain perguntarão, “Como nesse mundo pode alguém criar uma Arte da Banalidade?” Essa é uma pergunta muito boa, e espero respondê-la satisfatoriamente.

Em primeiro lugar, não são Artes de verdade. Seria melhor chama-las de afinidades. Os Dauntain mais perigosos que eu encontrei utilizam alguns poderes da Banalidade. Mais especificamente, eu diria que eles retiram seus poderes da destruição de Glamour, mas qual a diferença? Muitos nem percebem o que estão fazendo ou qual o dano que estão causando. Isso, enquanto agem, está diretamente relacionado aos meios pelos quais eles trafram suas heranças.

Um Dauntain típico nasce da descrença em sua verdadeira natureza. Ele pode dissipar qualquer coisa que não se encaixa em suas crenças. Seria terrivelmente



difícil fazer qualquer coisa com Glamour perto de tal criatura medonha. O quanto isso é diferente da Pessoa Outonal comum? Um humano extremamente banal pode definitivamente tornar mais difícil trabalhar com Glamour, mas os Dauntain podem reprimir isso ativamente.

As capacidades de um Dauntain são distinguíveis de seus irmão Kithain pelas suas habilidades de usar a Banalidade para seus próprios propósitos, removendo força e poder de suas conexões. Eles fortalecem seus elos com a Banalidade durante sua vida em troca de habilidades para trabalhar com ela.

Isso vem de duas formas. O primeiro tipo consiste em vários dons que são únicos, e que funcionam segundo suas próprias regras. O segundo é uma distorção das Artes e Alçadas. Essas versões alteradas das habilidades normais dos kithain servem somente para subverter, distorcer e destruir Glamour, Kithain e quimeras. Eles não são muito definidos pelo que fazem, mas pelo que distorcem ou negam.

O uso dessas habilidades nem sempre é uma escolha consciente. Muitas vezes o Dauntain simplesmente se vê usando-as inconscientemente, em sua servidão à Banalidade. Na maioria dos casos, o Dauntain nem entende o quanto suas habilidades mudaram.

Temo que alguns de vocês se preocupem desnecessariamente, somente os Dauntain mais perigosos parecem ter desenvolvido mais que uma dessas habilidades. Da maioria, muitos possuem um – ou talvez dois – desses terríveis dons.

## Quimeras Banais

Quimeras banais talvez sejam a coisa mais assustadora que um changeling pode encontrar; muitas delas são mais parecidas com Dauntain do que eu gostaria de pensar. Felizmente, muitas delas são perigosas o suficiente para me fazer pensar duas vezes antes de chegar perto para aprender mais. Logo, o que eu concedo sobre elas vêm mais de histórias que eu ouvi, que de experiências que eu presenciei.

Da mesma forma que existem Kithain que foram infectados pela Banalidade, também existem quimeras que vieram da mente dos Dauntain ou encontram alguma maneira de se distorcerem pelo mundo banal. Essas quimeras existem para devorar Glamour do jeito que puderem encontrá-lo. Tais criaturas horríveis estão famintas porém são difíceis de identificar até agirem. Muitas são conhecidas pelas sua astúcia e traição. Não que essas quimeras são mais poderosas que as outras de nascença, porém para sobreviver na Banalidade em que existem, elas se adaptaram e tornaram-se mais fortes. Felizmente, essas são extremamente raras, já que a causa de sua criação também pode destruí-las eventualmente. Embora, algumas dessas sobrevivem, muitas não duram mais que horas ou alguns dias.

Mesmo com esse poder, essas quimeras são

contradições vivas. A Banalidade continua erodindo o poder delas, tanto que seu apetite está sempre aumentando, o que força-as a devorar mais e mais Glamour para sobreviver, até elas também serem consumidas pelo que as conduz. Até essa hora, elas são extremamente perigosas.

Essas quimeras muitas vezes são encontradas em lugares que os Kithain tenham passado por momentos difíceis e de sofrimento. Elas raramente entendem suas razões, porém ainda assim são mortais aos Kithain. Apesar de sua natureza quimérica, dizem que algumas podem ferir a forma física de um Kithain juntamente com seu aspecto féérico.

Também dizem que alguns itens quiméricos podem ser infectados pela Banalidade. Esses objetos aparentam serem itens quiméricos normais, mas podem causar um tipo de “ferroada gelada” quando são usados ou tocados. Pouco se sabe sobre a criação desses itens. A maioria das hipóteses dizem que eles podem ser criados devido a maldições, acidentes ou outros acontecimentos ruins.

### Quimeras e Banalidade

**Diferente de outras quimeras, quimeras banais possuem sua própria Banalidade. Essa Banalidade não pode ser usada defensivamente, a menos que seja especificado, contra o uso de truques e parecidos. Apesar da quimera possuir Banalidade, ainda é uma criatura de Sonho e não pode existir sem crença: no mínimo crença em si mesma. Para usar sua Banalidade defensivamente você deve negar existência féérica; isso pode significar a destruição total para uma quimera.**

**Quimeras podem, de qualquer forma, ganhar Banalidade temporária ou permanente adicionais. Isso pode vir de maneira comum: destruindo um aspecto féérico de um changeling, matando um changeling ou outra quimera, falhando em superar a Banalidade de um mortal, etc.. Se em algum momento a Banalidade permanente de uma quimera chegar a 10, ela estará completa e irrevogavelmente Arruinada.**

**Em alguns casos uma quimera pode ser capaz de usar sua Banalidade ofensivamente, embora isso deva ser descrito como um poder adicional e não como uma habilidade inata de todas as quimeras banais.**



## As Abandonadas

Essas quimeras foram esquecidas. Muitas podem uma vez ter tido valor como companheiras, porém um Kithain (ou humano!) esqueceu que elas existem, elas as vezes perdem uma conexão vital com o Glamour. Na maioria dos casos, as quimeras simplesmente somem de volta para o Sonhar. De qualquer forma, por alguma razão as Abandonadas descobrem como sobreviver a essa perda. Para sobreviver elas devem pegar Glamour de onde quer que consigam encontrá-lo. Isso, é claro, fortalece o laço banal nelas, porém isso não passa pela cabeça dessas criaturas famintas.

Muitas dessas criaturas podem ser os típicos “monstros debaixo da cama”, esquecidos quando suas infâncias finalmente crescem: nascido de idéias e fantasias que não são mais importantes para as pessoas que as criaram. Como essas fantasias, eles não são mais importantes para aqueles que lhes deram vida.

**Terapia:** Pode ser possível aceitar um desses trágicos órfãos, dar-lhe atenção e cuidados que precisam para superar seu apetite voraz, embora isso seja extremamente difícil de se conseguir.

### Celadyr

Essa pobre quimera foi um companheiro de brincadeiras da Princesa Seelie Magdalen, da Casa Eiluned. Eles eram inseparáveis, sempre arrumando confusão. Magda fez um penhor de amor e amizade mortais ao seu amigo “imaginário”, cortando seu dedão e misturando seu sangue ao de Celadyr. Era sempre divertido brincar com Celadyr porque ele podia tomar qualquer forma que ela quisesse, então ele poderia ser qualquer um ou qualquer coisa. Eles até conheciam truques para fazer Magda parecer diferente, se fosse para outro Kithain ou quimera.

Então, um dia, Magda cresceu um pouco – ela se tornou uma estouvada. ela fez amizade com changelings de sua idade, mas Celadyr não mudou. Antes eles eram melhores amigos, agora Celadyr era um estorvo. Ele a incomodava, chateava e frustrava, simplesmente porque eles se separaram. Infelizmente para Magda, ignorar Celadyr quebrou seu juramento. O efeito sobre ela não foi extremamente prejudicial. Foi suficiente para influenciá-la de maneiras que ela nunca imaginaria, mas isso é outra história...

Pobre Celadyr, deixado de lado um brinquedo favorito, velho e gasto que perdeu seu encanto. O castigo pelo penhor quebrado foi particularmente duro para ele, o penhor, jurado em sangue, foi parte do que dava a sua existência significado.

Ainda se sentindo traído, decidiu ensinar aos Kithain, especialmente os infantes, uma lição: Nunca esqueça um penhor, não importa o quão leve seja. Apesar de seu abandono, ele não pôde arcar com uma vingança diretamente sobre Magda, porém ele começou com outros de sua conjuração. Ele usou seus poderes e a inocência delas para que eles se atacassem. Quando ele ficou satisfeito com o caos e discórdia que causou,







ele deixou Magda saber que ele era o responsável e partiu.

Agora ele costuma ser uma ameaça para infantes de todos os lugares; é dito a eles que se quebrarem um penhor, Celadyr virá e fá-los-á pagar por isso. Isso acontece o suficiente para ser verdade, Celadyr tenta o seu melhor para punir os quebradores de penhor, se for incapaz de encontrar um verdadeiro quebrador de penhor, Celadyr punirá alguém que ele pense que pode quebrar um penhor. Isso poderia ser praticamente qualquer um. Celadyr também pode usar seu Tino para detectar quebradores de penhor, e lidar com eles primeiro.

Se ele encontrar alguém que ele pensa que quebrará um penhor (qualquer Kithain que tenha feito um penhor), ele usará um poder particularmente terrível que ele desenvolveu: Por cinco pontos de Glamour e uma rolagem de Banalidade contra Glamour, ele pode invocar uma penalidade por quebrar um penhor sobre o Kithain, independente de ele ter quebrado ou não.

Celadyr começou a erodir-se, devido ao prejuízo causado ao Sonhar. Ele deve continuar existindo enquanto rouba Glamour de suas cruéis punições.

**Atributos:** Todos os Físicos 2, Todos os Sociais 3, Todos os Mentais 4

**Habilidades:** Atuação 3, Empatia 5, Tino 4, Lábia 5

**Glamour:** 7

**Força de Vontade:** 6

**Banalidade:** 7

**Ataque:** Soco (2 dados); Mordida (3 dados)

**Poderes:**

- **Morfar** – Ao custo de um ponto de Glamour temporário, Celadyr pode mudar sua aparência para qualquer coisa que ele imagine. Ele pode mudar a aparência de outro também, porém ao custo de 2 pontos de Glamour. Se o beneficiário deste poder não o desejar, ele deve testar Manipulação + Lábia (dificuldade igual a força de vontade do alvo).

## As Maliciosas

Nascidas de pesadelos e temíveis horrores, essas são as ansiedades dos Kithain que permitem que seus medos da chegada do Inverno comandem suas vidas. Seus medos tomam formas e substância e saem numa forma de profecias auto-cumpridas. Esse é o seu único propósito; diferente das Abandonadas, elas não conhecem outra existência.

Elas alcançam do extremamente horrível ao excessivamente mundano. Uma dessas criaturas foi vista como sendo um enorme dragão que atacou e destruiu várias Clareiras antes dos nobres organizarem uma força para destruí-la. Outra forma costumeira é a de um idoso de boa aparência, mas a Banalidade é tão forte nele que ele erode Glamour simplesmente por estar perto.





Há muito pouco a ser feito com esses a não ser tentar destruí-los antes que eles causem destruição como nunca vista na sociedade dos Kithain. Dado tempo e números, eles podem destruir tudo que os Kithain construíram, simplesmente para satisfazer os medos que as alimentam.

Alguns têm proposto uma possível tática para lidar com esses monstros: jogá-los contra um Dauntain. Dauntain ainda são Kithain e possuem Glamour (mesmo sendo escasso). Talvez suas respectivas tendências viriam a se cancelar... pelo menos em teoria. Isso ainda deve ser testado na prática, porém nenhum Dauntain ou quimera esteve presente com Kithain em números significantes ou em lugares convenientes.

Algumas dessas quimeras parecem ser encarnações de conceitos. Essas não são tão verdadeiras quanto as emoções que as manifestaram. Elas podem ou não ter forma física, porém em todos os casos, elas são baseadas em alguma emoção que as criou. São bem parecidas com as Nervosas, exceto que elas sempre estão com forte e banal humor.

**Terapia:** Não existem meios descobertos de "curar" essas quimeras. Foi postulado que se Kithain com Glamour e Força de Vontade o suficiente se reunirem talvez sejam capazes de enfrentar uma delas. Eles talvez até possam destruí-la, por meio de sua pura força da vontade.

### Wurm de Gelo

Essa quimera é um dragão formado pelo ódio coletivo de vários Dauntain que buscavam destruir Caer Flamingo no Reino das Areias Brancas. Conforme suas tentativas falhavam e eles eram mortos, eles concentraram seu ódio e posteriormente criaram esse ser.

Ele parece ter nenhum propósito a não ser chacinar Kithain e destruir suas casas. Ele simplesmente voa, procurando, até que ele acha seu futuro alvo. E então ele dá um rasante, exalando uma rajada de gelo que solidifica qualquer Glamour que toca em gelo cristalino e estilhaça-o. Esse efeito, claro, é invisível para humanos normais.

Seu sopro arde como ferro frio, seus olhos parecem retirados de uma geleira, e sua presença é sempre acompanhada por um vento gelado. Quando ele toca Kithain, eles sentem como se fossem maculados pelo toque direto de ferro frio.

**Atributos:** Força 6, Destreza 3, Vigor 8, Carisma 1, Aparência 5, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

**Habilidades:** Briga 4, Sopros 5, Esquiva 5, Voo 4

**Glamour:** 9

**Força de Vontade:** 7

**Banalidade:** 8

**Níveis de Vitalidade:** OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, morto

**Ataque:** Garras (8 dados)



## O Desaparecer

Existem muitas maneiras de um personagem se perder para a Banalidade. A seção a seguir explica algumas delas, bem como resgatar o personagem de sua morte próxima.

### Regressão Voluntária:

Um changeling pode escolher voluntariamente retroceder ao seu aspecto mortal. Qualquer personagem que escolha esse caminho automaticamente recebe um ponto de Banalidade temporária. Se a Banalidade temporária do personagem for maior que seu Glamour, a tentativa funciona automaticamente. O Kithain agora é efetivamente mortal e não pode interagir com coisas do Sonhar. Se o Glamour do Kithain for maior que sua Banalidade, ele deve rolar sua Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao nível atual de Glamour. Se o teste for um sucesso, o Kithain consegue retroceder. Uma vez retrocedido, o Kithain tem a chance de retornar à sua natureza feérica por si só. Isso com um teste de Força de Vontade ou Glamour (o que for maior) contra sua Banalidade atual. Se ele tiver pelo menos um sucesso, ele assume se aspecto feérico novamente. Se falhar, ele estará preso em seu aspecto mortal. Para determinar por quanto tempo ele está preso, use a Tabela de Brumas no livro básico Changeling: O Sonhar. Alternativamente, o personagem pode ser liberto da Banalidade se exposto a Glamour.

### Banalidade Maior que Glamour

O Kithain está perdendo uma perda de memória temporária sempre que sua Banalidade for maior que seu Glamour. Isso geralmente começa a ocorrer depois que uma história acaba, e pode levar dias ou semanas, dependendo da descrição do Narrador. Um jeito de lidar com isso é testar Glamour contra uma dificuldade igual ao à Banalidade a cada dia que o personagem não for ativamente tocado pelo Glamour. Falha indica que o Kithain esquece quem ele é por um período de tempo, novamente determinado pela Tabela de Brumas. Ele pode, é claro, ser removido disso por outro Kithain.

### Banalidade Acima de Glamour e Força de Vontade

Sempre que a Banalidade permanente exceder tanto o Glamour quanto a Força de Vontade, o Kithain está se arriscando a se esquecer de si e tornar-se um humano normal. O mais perto de Banalidade 10 que ele estiver, mais rápido isso irá acontecer. Isso pode ser evitado por uma considerável e constante exposição à Glamour. Para cada ponto de Banalidade que passe o Glamour, ele deve gastar no mínimo um dia por semana em uma propriedade livre para evitar os efeitos da Banalidade alta. Se ele não passar esse tempo numa propriedade livre, ele arrisca reverter a sua aparência. Adicionalmente, o personagem ganha um ponto de Banalidade temporária para cada semana que ele não obedeça esse compromisso. Isso pode ser ignorado se o Kithain está engajado numa busca para reduzir sua Banalidade ou sobre algum penhor que não o permita. De fato, enquanto o personagem está em contato com outros changelings, ele corre pouco perigo de reverter à sua aparência. Isso não significa que todo rezingão deveria tomar um penhor que o libera desse compromisso; veja os Dauntain Malditos para um exemplo do que acontece com aqueles que fazem juramentos que reforçam a Banalidade.

Por exemplo, Bryan, um rezingão com Glamour seis, Força de Vontade cinco e Banalidade oito deve passar três dias por semana numa propriedade livre para evitar ganhar mais Banalidade. Se ele não passar esse tempo na propriedade livre, sua Banalidade temporária aumentará um a cada dia até alcançar 10, nesse ponto, segundo a opinião do Narrador, sua Banalidade permanente tem um aumento de um.

### Banalidade 10

Quando a Banalidade permanente alcança uma pontuação igual a 10, o Kithain está em sério perigo de ser permanentemente Arruinado. Esse não é um processo instantâneo. Demora um dia por ponto permanente de Glamour e Força de Vontade antes de estar completa. Se o Kithain de alguma forma puder reduzir sua Banalidade nesse tempo, ele terá uma suspensão. Perceba que é possível para o Kithain esquecer-se temporariamente antes de conseguir os resultados. Nesse caso, torna-se impossível perder a Banalidade



#### Poderes:

• **Sopro Gélido** – o sopro da wyrm de gelo pode ter um ou dois efeitos. Primeiro, ele pode tentar destruir estruturas quiméricas. A Wyrm de gelo deve rolar sua Banalidade contra uma dificuldade igual ao Glamour do alvo (no caso de uma propriedade livre, dobre o nível da propriedade livre). Cada sucesso destrói todas as estruturas quiméricas a cada 1 metro quadrado.

Alternativamente, ele pode usar seu sopro contra Kithain ou criaturas quiméricas. Essa rajada causa oito dados de dano como se fosse ferro frio. A rajada tem um alcance de 18 metros e cobre uma área de 1 metro quadrado. Esse efeito custa um ponto de Glamour.

### Objetos Quiméricos

Objetos quiméricos manchados com Banalidade são bem parecidos com criaturas quiméricas banais. Muitos desses objetos brotaram de medos e ações errôneas dos Kithain, embora o mais insano dos Dauntain tenha construído alguma dessas terríveis criações, propositalmente, para aumentar suas habilidades destrutivas. Felizmente, esses são extremamente difíceis de construir e portanto excepcionalmente raros.

#### A Espada Cinza

Essa espada quimérica não tem personalidade ou marcas definidas. Simplesmente aparenta ser uma lamina cinza sem adornos ou decoração. Sabe-se que ela foi criada por um poderoso sidhe da Corte Unseelie, que desejava destruir um rival Seelie. Infelizmente, ela foi encontrada e está em outras mãos e dizem que atualmente ela pertence a um Dauntain.

Cada vez que acerta um Kithain, ela adiciona mais um ponto de Banalidade permanente à vítima. Essa Banalidade some à razão de um por dia, mas se o Kithain for morto por essa espada, ele esquece sua natureza como resultado, e ela é perdida para sempre. O Rei David indicou que daria uma grande recompensa para qualquer indivíduo ou grupo de changelings que obtivesse sucesso em localizar e destruir a Espada Cinza.

### A Ruína

*Ela se foi. Sem pistas. Como um floco de neve na palma da minha mão, o Glamour o qual eu dei ao seu aspecto e a fez ser o que era... se foi.*

— Sir Liam Wormwood, cavaleiro sidhe, lamentando a perda sua amada para a Banalidade.

Se considerarmos que se transformar em Dauntain pode ser considerado um destino pior que a morte, a Ruína é então um destino pior ainda que isso. O kithain que vivência isso simplesmente cessa de existir, como se ele nunca tivesse existido. Esse é quase sempre o destino final dos Dauntain por mergulharem profundamente na Banalidade.

A Ruína é o que a maioria dos Kithain mais temem, por ser um destino que quase todos os Kithain







terão de encarar um dia. Aqueles que sucumbem são verdadeiramente trágicos, com a história terminando com estrondo, não uma lamuria. Não há morte heróica, não há sacrifício nobre para salvar o Reinado.

Na verdade, existe duas diferentes magnitudes desse fenômeno. A primeira e menor, é simplesmente o que acontece quando um Kithain esquece temporariamente quem e o que ele é. Esse status geralmente some quando o changeling é mais uma vez exposto a Glamour. Ele sofre uma forma de “segunda Crisálida” com suas memórias voltando, despertando seus sentidos para a beleza até então escondida. Sim, as Brumas são um perigo até mesmo para os Kithain. Algumas vezes nós retornamos ao nosso aspecto mortal para evitar uma quimera perigosa, e descobrimos que se fizemos isso demais, as Brumas nos cegarão, e não poderemos voltar ao que deixamos.

Até mesmo quando nós somos “normais”, nós não somos. Em consequência, Kithain que esqueceram-se muitas vezes têm um sentimento inoportuno que alguma coisa, ou ele próprio, simplesmente não está no lugar certo. Eles se sentem incompletos e incapazes de preencher esse vazio. Alguns de nós fazem anotações e escrevem cartas para si mesmo na esperança de que possamos nos lembrar e talvez voltar ao nosso eu verdadeiro.

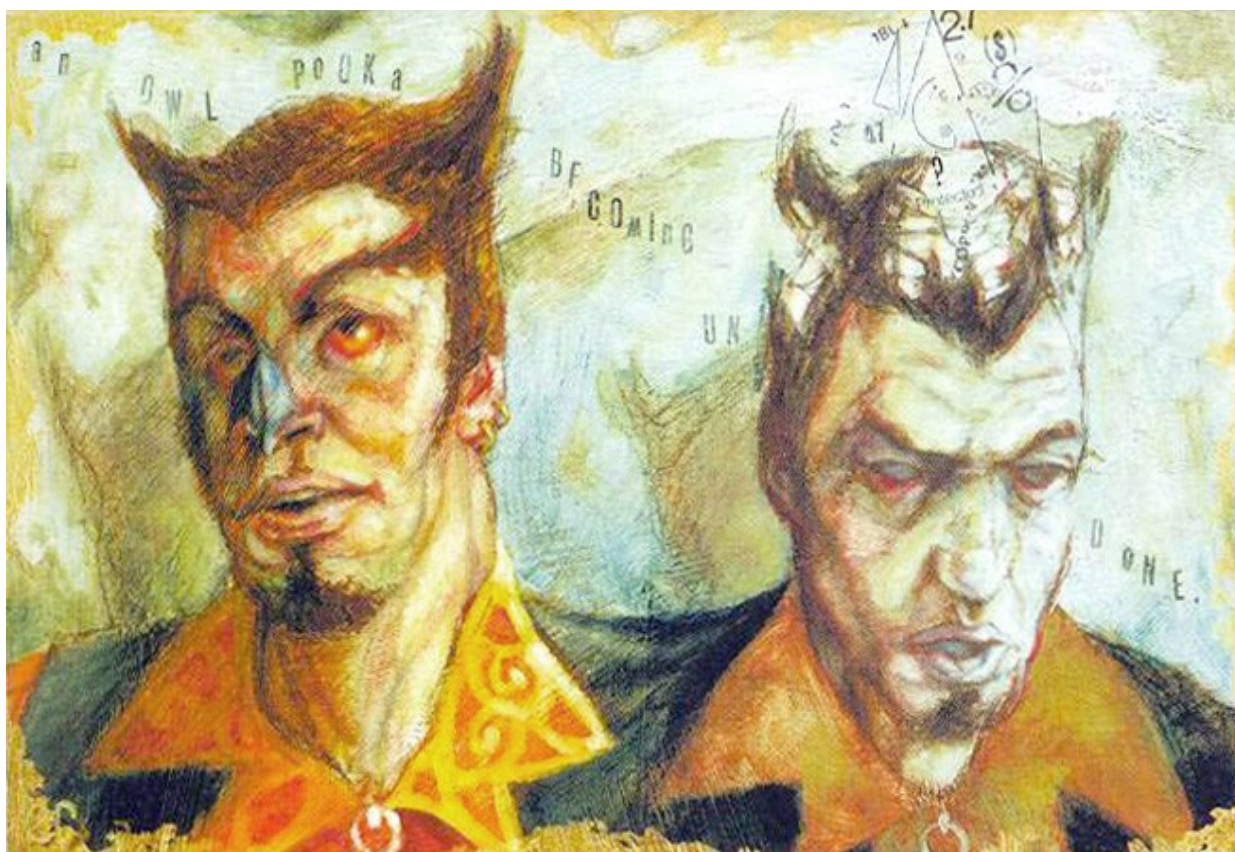
É uma pena que esse nobre propósito possa ser uma trágica falha. Essa técnica de recordação é uma dolorosa lição; nós raramente alcançamos o resultado desejado. Muitas vezes o Kithain põe as anotações de lado em favor de algo mais importante, esquecendo-se dela como se esquece de coisas bobas e sem sentido. Talvez a isso só aumente o abismo a ser preenchido, o vazio frio dentro da alma. Talvez ele pense que dará uma boa premissa para um livro de fantasia.

O destino de quase todos os Kithain é um dia sofrer o segundo, e muito pior, nível: esquecimento completo. Aquelas fadas que são Arruinadas pelos afagos da Banalidade, estão perdidas eternamente, suas almas de alguma forma tornam-se tão saturadas de Banalidade que sua natureza feérica simplesmente não pode resistir ao peso colocado sobre as mesmas. Quando eu me deparo com um changeling que foi Arruinado, é mais doloroso para mim que ver um companheiro morto.

Imagine, se você deseja, encontrar um velho e querido amigo: um amigo com o qual você compartilhou muitas histórias, brincadeiras ou bebidas. Seu amigo não só falha em te reconhecer, mas não lembra nada do seu passado em comum. Seria uma perda terrível, e não só por aqueles que vêm o resultado. Como seria simplesmente cessar de existir? Não é um pensamento confortável, ainda que seja um risco por estarmos simplesmente vivendo.

Na maioria dos casos a transição não é instantânea. Embora, leve algum tempo para o Kithain voltar totalmente à sua aparência mortal. De fato, se você estiver presenciando, você poderá agir enquanto estiver acontecendo. Qualquer Kithain de verdade, Seelie ou





Unseelie, deverá estar disposto a ajudar os caídos antes que estejam perdidos eternamente, ou mesmo só um tempo. Cada Kithain perdido é um pouco de Glamour perdido. Isso não deve ser permitido, ainda que muitas vezes seja. Em alguns casos nós não somos capazes de parar esse deslize, em outro, falhamos em percebê-lo. Infelizmente as vezes, aqueles que vêm não se importam o suficiente para parar o processo. Essa última é uma que receio admitir a existência, mas eu já ouvi tal apatia. É essa apatia que nós devemos enfrentar, para que a Banalidade não nos consuma. O melhor meio de combater esse deslize para um changeling é mergulhar-se em Glamour, antes que ele se esqueça de tudo que lhe é importante. Ele deve ter cuidado para equilibrar esse mergulho com o mundano, para que o Desvario não seja um risco real.

### Aspectos Sociais

Muitos Kithain preferem não se referir àqueles que “desapareceram”. Ao invés disso eles preferem ignorar os perdidos como se eles nunca tivessem existido. Esse não é o melhor meio de lidar com o problema já que pode trazer mais Banalidade. Como alguém pode saber dos ordálios dos outros e fingir que nunca aconteceram? Quando, ou se, o Kithain retornar, os outros agirão com se ele “tivesse viajado” ou estivesse de “férias”. Eufemismos são populares entre aqueles que não podem

lidar com esse problema. Eles temem que essa exposição aos Kithain perdidos irá infectá-los com Banalidade, e até mesmo pensar nas pobres almas possa ser prejudicial. Eu fico feliz em dizer que esses paranóicos são poucos.

Por outro lado, muitos Kithain entendem o perigo desse tipo de pensamento e ao invés disso, trabalham para libertar aqueles que foram pegos, quando possível. Alguns Kithain de mente cívica ativamente os buscam, outros simplesmente fazem o que podem quando acham um deles. Encontrar um Kithain perdido é geralmente um motivo de grande celebração, devolvendo-o para a sociedade Kithain. Tais festividades são parecidas com a Consignação de várias maneiras, porém são mais uma celebração literal de renascimento.

O Kithain retornado geralmente retoma suas tarefas e diligências que estava envolvido antes de se esquecer e reassume qualquer posição que mantinha. Se houver passado um tempo, sua habilidade de preencher qualquer dever pode ser questionada, especialmente no caso dos nobres.

Quando um Kithain cai na Banalidade, seus maiores aliados são os membros de sua conjuração. Eles é que tentarão tirá-lo dessa. De fato, a prática de grupo de changelings provavelmente salvou mais Kithain do que qualquer outra coisa.



**TERMINAL-**





# Capítulo Três: Juntando as Folhas

## INTRODUZINDO PARA O SEU ENTRETENIMENTO E ELUCIDAÇÃO DE RUNCIBLE FOCINHO-DE-POOKA GUIA DE CAMPO DO POVO OUTONAL

Volume 1

Compilado, Pesquisado e Escrito por Runcible Focinho de Pooka,  
Erudito Felpudo, Poeta Trovador e Pooka na maior parte do tempo  
(em nome de Sua Ilustríssima Fel pudice, O Grande Pooka)

Eles têm te observando. Eu sei disso.

Humanos têm uma estranha fascinação pelo povo das fadas. E eles contarão muitas histórias curiosas sobre nós. Você sabia que pode fazer um changeling revelar sua natureza verdadeira se cozinhar um ovo na frente dele? Você sabia que um nocker abandonará sua casa se alguém deixar roupas pra ele? Humanos nos observam, mas eles não nos entendem. Os contos de suas velhas esposas entediadas e lendas incitadas nos fazem parecer tão mundanos quanto eles.

Mas eu também estive observando-os. E tomando notas, e percebi que alguns dos humanos são piores que outros. Os mais perigosos são o Povo Outonal. Apesar do nome, eles podem ser consideráveis a qualquer momento do ano. Como um pooka erudito e mundano. Eu resolvi classificá-los. Conduzi um estudo de alguns meses para detalhar os hábitos e idiossincrasias dos humanos mais perigosos.

Observar humanos é uma atividade perigosa: na verdade, eles consideram contra a lei algumas vezes. O lugar mais seguro para fazer isso é numa área muito habitada. Se você olhar cuidadosamente, pode ver o Povo Outonal trabalhando. Eles se escondem de nós, mas observar os humanos mais agrupados, o Povo Outonal, pode se tornar uma atividade envolvente. Sente-se num banco de parque com uma boa bebida gelada e um par de binóculos, e você verá o que eu quero dizer.

Venha conosco ao shopping! Ao ponto de ônibus, ao fliperama e ao dingo! Agarre sua bolsa de cenouras, enfie seu carro dentro do seu chapéu e venha comigo! Os Adormecidos esperam!





## A Classificação do Povo Outonal

Existem três variantes comuns do Povo Outonal. Os primeiros são os Adormecidos Profundos. Todos os humanos agem como se estivessem dormindo; a magia está ao redor deles o tempo todo, mas eles se recusam a ver isso. Os Adormecidos têm sido tão condicionados a acreditar que a magia não é real que fazem com que seja mais difícil usá-la na frente deles. Os Adormecidos Profundos são melhores que o humano comum em manter o Glamour longe do mundo.

O segundo tipo de Pessoa Outonal é mais perigoso, porém mais raro. Existem casos em que indivíduos de sangue feérico, ou parte feérico, foram tão assustados pelo mundo vazio ao seu redor que eles nunca passaram pela Crisálida. Muitas vezes, eles estão tão chocados com o que vêem que ganham a habilidade inconsciente de usar sua mágica latente para afetar o mundo ao seu redor. Eles nunca despertam, ao invés disso, eles permanecem inocentes do mundo real ao seu redor. Esses raros indivíduos são conhecidos como Fadas Outonais. Embora eles não estejam conscientes da existência da magia, eles não percebem que os usos de suas próprias habilidades aumentam sua própria Banalidade e a de seus vizinhos. Enquanto os Dauntain têm um entendimento distorcido do mundo ao seu redor, as Fadas Outonais não percebem o efeito que causam. A mais carismática delas se esconde em multidões de Adormecidos Profundos, direcionando e controlando suas ações. O fato trágico é eles serem completamente alienados do mal que causam. Eles e os Adormecidos Profundos, são os Inocentes.

O último tipo de Pessoa Outonal são os Dauntain, os malevolentes Kithain caídos que nos caçam. Eles estão longe de serem inocentes; eles se mantêm em suas falsas razões e percepções errôneas pelo bem de sua própria sanidade. Os Dauntain sabem da existência de magia, e eles ativamente a procuram e destroem. Os soldados do Outono geralmente têm uma pequena parte de conhecimento sobre os Kithain. Muitos agem por medo, atacando um mundo que eles entendem parcialmente. Para eles os changelings são lunáticos perigosos, ameaças ao mundo, ou lembretes de suas próprias falhas. Minha amiga, Carolan Anda - Longe, falará mais sobre os Dauntain no Capítulo Quatro.

Bem-vindo ao mundo mundano.

## Mundanos

Dê uma olhada na sua pilha de livros da White Wolf. Se você folhear, verá dúzias de tipos de personagens sobrenaturais que você pode criar. Num jogo multi-gênero, lobisomens podem caçar vampiros renegados, agentes secretos psíquicos podem se infiltrar em bases high-tech conspiracionais dos magos, rainhas de baile de formatura espectrais podem aterrorizar jogadores de futebol ginasiais possuídas por espíritos demoníacos, e assim sucessivamente, até enjoar. Tudo isso é bom, mas quando o jogo chega até sua mão, existe



sempre um tipo de personagem que é posto de lado.

Humanos.

Isso é compreensível. Humanos geralmente não são tão glamourosos ou poderosos como a maioria dos heróis do sistema Storyteller, porém, sabendo ou não, existem manadas deles no Mundo das Trevas. De fato, é fácil esquecer que na verdade esse é o mundo *deles*. Conforme a população sobrenatural aumenta, a credibilidade da crônica cai. Há limites para o número de criaturas impossíveis que podem existir numa cidade sem que ninguém as encontre.

Trazar mortais ao jogo pode, surpreendentemente, tornar o jogo mais exótico. Personagens incomuns parecem estranhos em contraste. Sem eles, vagarosamente o jogo perde o toque com o “mundo real” e a proliferação de personagens superpoderosos aumenta. **Changeling** não é um jogo superpoderoso. Embora alguns grupos possam jogá-lo com um festival de truques, o potencial para um jogo mais maduro continua. Os Kithain são guardiões da criatividade e imaginação, e por elevá-las nos mortais ao redor deles, eles mantêm o espírito da Era Mítica vivo. Através de Entressonho e Extermínio, mortais são fontes de Glamour, porém por causa da Banalidade, eles são quase um tipo de estorvo. O Narrador pode escolher entre vários métodos de como integrá-los numa crônica.

### **Aliados Simpáticos**

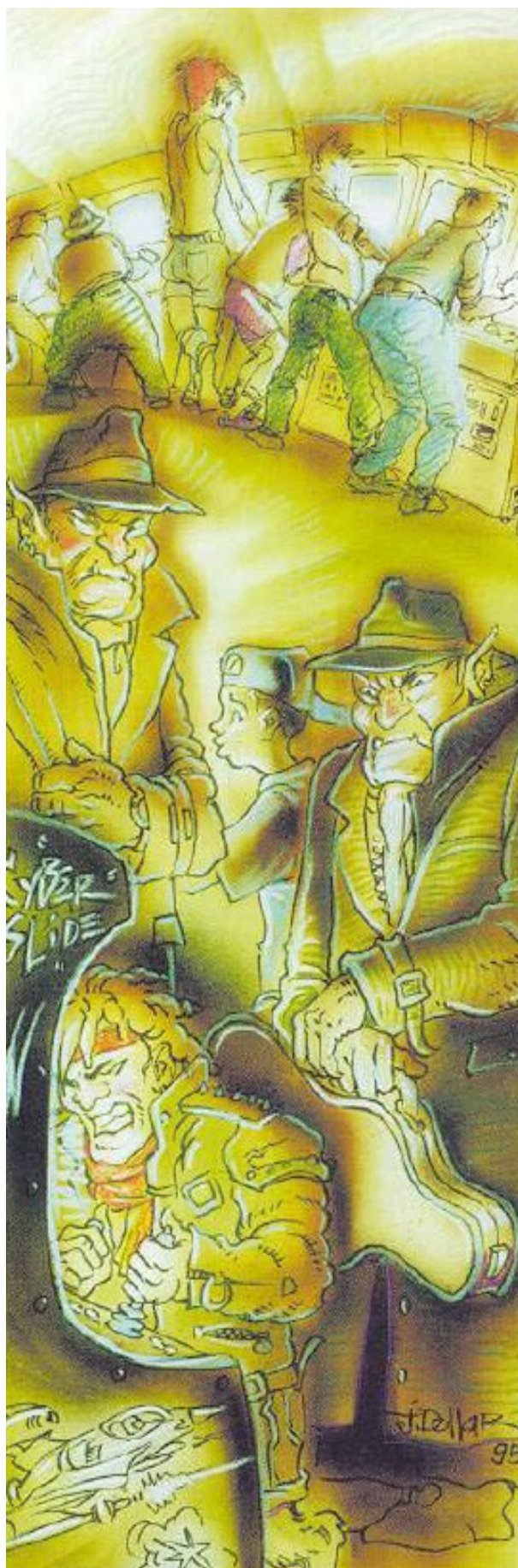
*Eles normalmente não são amarrados pelos preceitos materiais de nossa existência, com frequência tendo a habilidade de viajar instantaneamente através de dimensões e desaparecer ao mesmo tempo.*

*Por causa dessas habilidades e características, sempre foi um problema difícil para os humanos ver elfos. Crianças, poetas, profetas, curandeiros, aqueles abençoados com a segunda visão, homens e mulheres afinados com seu ambiente natural historicamente são mais propensos a entrarem em contato com o Povo Pequeno..*

- Nancy Arrowsmith, *Guia de Campo para o Povo Pequeno*

As fadas podem facilmente interagir com a sociedade humana. Seus aspectos as protegem da descoberta, permitindo se envolver em qualquer trama sobrenatural ou mundana. Kithain sábios tentarão encontrar aliados humanos, porém também tentarão protegê-los da verdade. Mesmo sendo exóticas, as fadas presas na Terra ainda tem uma ocasional necessidade de auxílio humano. Cuidados médicos, assistências em pesquisas e até mesmo proteção policial são exemplos.

Também existem casos raros onde um mortal torna-se parte da sociedade Kithain, mesmo que por pouco tempo. Humanos de Banalidade extremamente baixa são conhecidos por cruzarem o limiar para o Sonhar. Isso é relativamente seguro, pois quando o humano reganha sua Banalidade, suas memórias de seus encontros com as fadas serão novamente enevoadas. Quando um amante ou amigo que provê uma fonte de Entressonho para um changeling descobre demais, o changeling tem a opção





## Poderes do Povo Outonal

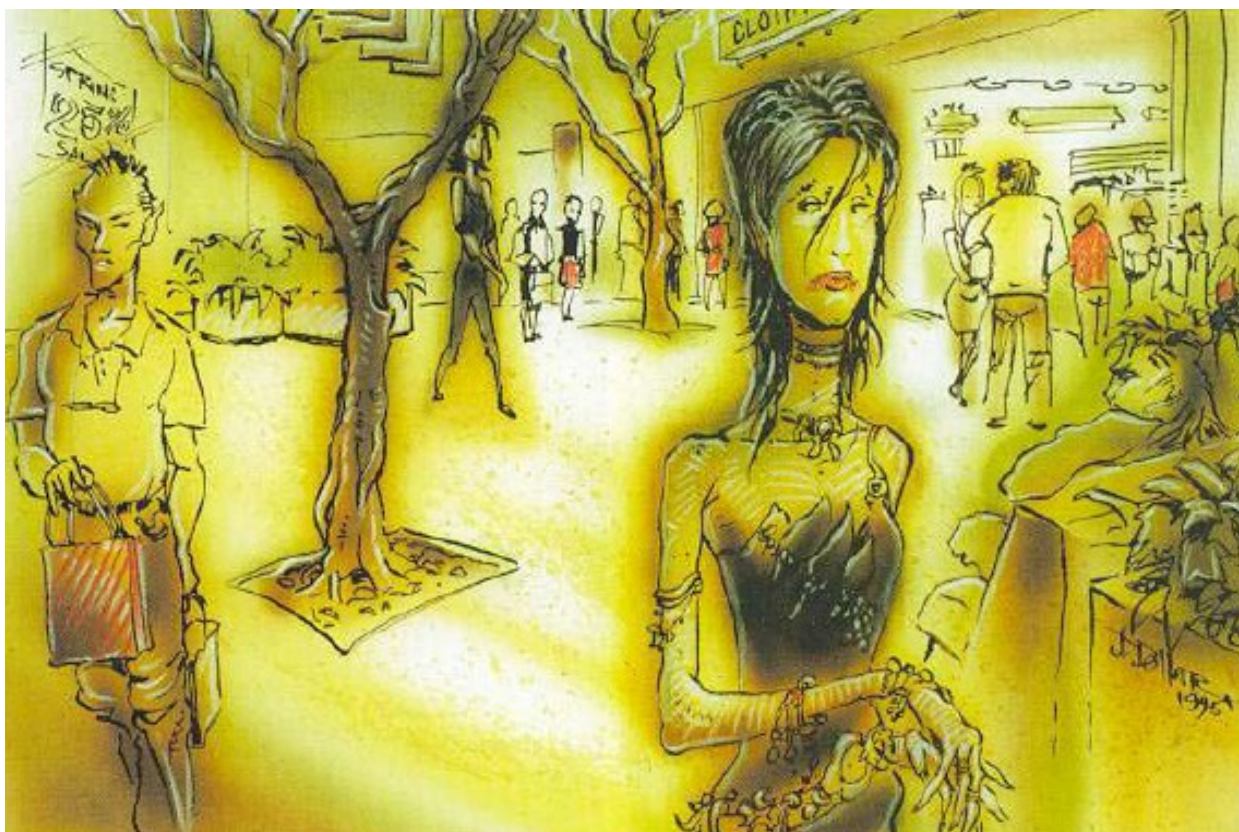
**É dito que o Povo Outonal pode infectar os outros simplesmente por estarem em sua presença. De fato, isso não é tão simples assim, embora o Povo Outonal possa espalhar a Banalidade através de sua influência.**

**Uma Pessoa Outonal deve ter algum contato direto com um changeling para espalhar suas nódoas. Esse contato pode ser uma simples e rápida reprimenda de uma bibliotecária ou uma profunda conversa com um contador. A qualquer hora que um changeling for interagir com uma Pessoa Outonal, o Narrador pode decidir parar e ver quanto o personagem é infectado. Isso é feito rolando a Banalidade da Pessoa Outonal contra uma dificuldade igual ao Glamour do personagem. Cada sucesso faz o personagem ganhar um ponto de Banalidade temporária. O Narrador pode optar por fazer essa rolagem a qualquer momento em que o personagem tiver contato com uma Pessoa Outonal, adicionalmente, essa rolagem pode ser feita múltiplas vezes se o personagem persistir perto da Pessoa Outonal em questão, embora cuidado deva ser tomado se isso for feito em excesso ou em breve o personagem será perdido para a Banalidade.**

de dizer-lhe informações para o bem de sua existência. Kithain guardam esses companheiros com carinho, pois amigos e amantes humanos podem trazer um senso de objetividade à vida delas que muitas fadas precisam. Isso pode funcionar de outra maneira – um mortal pego pela política feérica pode cair em envolvimento romântico.

Também se sabe de crianças introspectivas capazes de chegar ao mundo do Sonhar facilmente. Sua inocência as protege do mal, e infantes são sempre impulsivos a vir ajudar se for necessário. Contadores de histórias, músicos, clareiras encantadas e até aliados espectrais são conhecidos por tornar isso possível. Se Lewis Carrol não tivesse ido ao jardim correto quando contou suas histórias para sua jovem amiga Alice, talvez *Alice no País das Maravilhas* não tivesse sido escrito...

Mortais tornam-se solidários uma vez que alcancem um estado de mente favorável. Geralmente, um humano com Banalidade permanente abaixo de 3 será capaz de perceber elementos do Sonhar. Quimeras surgem como alucinações, e Kithain emanam um senso de inquietação ou aura de mistério. (Afinal, esse é parte do significado da palavra “fey”!) Humanos com Banalidade 1 podem ser capazes de ver as fadas em suas verdadeiras formas, porem um teste de Percepção + Ocultismo seria necessário para entender os detalhes. Embora alcançar esse estado de graça não seja fácil, o contato prolongado com o sobrenatural pode reduzir a mundanidade de um humano. Alguns itens mágicos, como comida ou bebida das fadas, podem reduzir a pontuação humana para zero, porem isso é obviamente perigoso. Se um humano no Sonhar (ou pior ainda, em Arcádia) não for exposto à Banalidade suficiente, ele não poderá sair.







## As Fadas Outonais

Escondidas entre multidões de mundanos, existem tolos que os pastoreiam. Esses Inocentes estão tão firmes em seus credos conformistas que tem controle sobre o mundo ao seu redor. Eles não são taumaturgos ou magos; eles normalmente são mundanos com uma grande concentração de sangue feérico ou é uma fada que agora serve à estase ao invés do dinamismo. Eles são conhecidos como Fadas Outonais. Diferente dos seus primos distantes, os Dauntain, as Fadas Outonais estão completamente inconscientes dos poderes que comandam. Na maior parte do tempo, elas são bem parecidas com o Povo Outonal e até compartilham suas habilidade de espalhar Banalidade, de qualquer forma, alguns desses seres são capazes de fazer algum grau de magia feérica. Embora muitas vezes sejam usos distorcidos, mais aumentando o nível de Banalidade que criando maravilhas.

### Contraste Cômico e Encontros Mundanos

Jogar com criaturas fantásticas é fácil. Podemos imaginar como nossa vida seria se tivéssemos poderes mágicos ou habilidades sobre-humanas. Nesse jogo você deve interpretar uma pessoa normal no mundo normal. Você deve se proteger do mundo da imaginação jogando com um personagem que é perfeitamente comum. Todos nós sabemos como é fácil matar um vampiro ou vagar na terra como um

*morto-vivo. Isso não é nada comparado a declarar o imposto de renda ou pagar o seguro do carro.*

• Günter Häagen•Däaz, na Introdução de **Humano: O Protagonista** da Black Dog Game Factory

Tragédias destruidoras de corações e ataques de insanidade tem lugares no jogo, porem uma aproximação cômica aos mundanos é mais fácil e mais divertida. Embora as fadas pareçam incomuns, muitos humanos são ainda mais estranhos do ponto de vista das fadas. Qualquer encontro com um mundano pode trazer possibilidade de aventura. Enlouquecer mundanos é sempre um jeito delicioso de passar a tarde. No caso bizarro da sua crônica ficar séria demais, colocar alguns humaninhos como oposição na suas histórias é uma meio excelente de restaurar a confiança de seus heróis.

Aqui, estão seis adversários pra você começar.

O Adormecido Profundo é uma criatura relativamente inofensiva se você manter-se pouco exposto. Sabe-se que o contato prolongado com Adormecidos Profundos tem causado perigosos efeitos colaterais como dores de cabeça, perda temporária de truques, a incapacidade de esquecer músicas pop repetitivas, leve surgimento de rugas e uma afinidade por passar o dia vendo tv. Nenhum poofa sensível deveria passar muito perto deles!



## A Mãe Super-Protetora

*"Não suba nisso! O que você estava fazendo lá em cima?"*

A Mãe Super-Protetora protege sua cria das "feiúras" do mundo. Reprimindo e restringindo seu jovem do mundo, ela também o protege, inadvertidamente, da beleza do mundo. Mães Protetoras são educadoras e são conhecidas pelos infantes de todos os lugares como potenciais guardiãs em tempos de perigo, mas Mães Super-Protetoras ensinam preconceito sobre o mágico e o mítico para as crianças.

Essa espécie também é conhecida por estender suas atividades à outras crianças. Ela entra em seu típico campo de caça e busca pela presa: filhos cujas mães "obviamente" não fazem um bom trabalho como ela. Elas encontram infantes ou crianças bestiais e decidem "o que é melhor pra elas". As piores tentarão infectar sua presa com suas obsessões banais em mantê-las seguras de tudo, especialmente coisas que as mães não entendem.

Algumas mães são conhecidas por carregar seus filhos elas com coleiras ou prendê-los em carrinhos para levá-los de um lado para o outro. Se a criança está soterrada em roupas pesadas de inverno ou dentro de um carrinho elaborado, ainda pode-se identificar a tuteladora por suas ações distintivas. A mãe muitas vezes terá uma preocupação excessiva com sua face, que poderá mudar rapidamente para uma expressão de irritação ou mesmo fúria se sua sensibilidade limitada for ameaçada. Sua postura geralmente revela seu estado perpétuo de quase-exaustão.

Na selva, a maneira mais fácil de entender essa fera é perceber com que frequência ela purifica ou restringe as atividades de sua presa. Mães Super-Protetoras são conhecidas por tomar conta dos filhos de outras mães, crianças selvagens ou infantes. Embora a maioria da Mães Protetoras faça um ritual de cumprimentos quando se encontram na selva ("Oh! Ele não é precioso? Ele parece adorável!"), elas são conhecidas por entrar em concursos de dominação, onde se decide qual criança é mais precoce ou atrativa.

**Habitat:** A Mãe Super-Protetora pode muitas vezes ser encontrada em parquinhos e escolas, como em parques públicos, zoológicos e qualquer outro ponto de encontro infantil. Seu método preferido é a supervisão. Elas estabelecem pontos estratégicos do qual podem observar qualquer área onde as crianças possam, potencialmente, se divertir.

**Identificação:** A Mãe Super-Protetora muitas vezes carregará um grande número de coisas para lidar com qualquer situação perigosa que sua cria possa encontrar. Bolsa abarrotada de Band-aids, Kleenex, fita adesiva e outras substâncias exóticas de uma predadora bem abastecida.

Uma vez eu encontrei uma curiosa competição num hotel. Várias mães se encontraram para organizar um "desfile de beleza de bebês". O concurso de dominação foi o mais severo, pra dizer pouco. As crianças foram forçadas a vestir roupas exóticas e diferentes fantasias por longos períodos de tempo. Essas crianças são treinadas a sorrir excessivamente (possivelmente através do método de gratificações). Meus amigos infantes me disseram que a maneira mais efetiva de desmontar esses encontros é usar as técnicas dos "Pequenos Destinhos": prover poças de lama para manchar as roupas, distribuir refrigerante com gás para aumentar os arroto, e entregar-se aos maus comportamentos para encorajar esses comportamentos nas presas das Mães.





## A Bibliotecária Restritiva

*"Informações devem ser guardadas adequadamente. Se você se atrasar em devolve-lo, eu não poderei guardá-la, e a multa são dez centavos ao dia."*

Dentro do sistema educacional, muitos seguidores do outono tem se emaranhado com o propósito de capturar crianças e infantes imaginativos. Um tipo comum relacionado é a Bibliotecária Restritiva. Embora sua atividade primária seja a proteção do seu domínio, ela é como uma Lâmpada Anti-moscas, construindo uma exótica decepção para pegar os descuidados e ensiná-los "valores adequados".

A Bibliotecária Restritiva da crédito aos estereótipos estabelecidos. A bibliotecária deve manter-se mortalmente silenciosa, e quaisquer ruídos de infantes será confrontado com resistência. Seu campo de caça torna-se um ambiente moroso e levemente hostil, assegurando que qualquer um que esteja procurando por livros infantis imaginativos ou contos de fadas iluminados seja mandado embora. As crianças tolas que são seduzidas lá, é ensinado a falsa imagem do que bibliotecas devem ser.

**Habitat:** A Bibliotecária Restritiva não é encontrada em *qualquer* biblioteca. Você a encontrará nas bibliotecas onde tudo é organizado e guardado de acordo com as suas especificações. Isso é feito para desencorajar qualquer um que queira encontrar o livro certo sem ajuda. As prateleiras estarão cheias de livros mansos e de mínimo interesse, mas também serão mantidos livre de idéias perigosas que alguém poderia achar inofensivas para misteriosos terceiros que aparentemente estão assustados demais para falar por si.

**Identificação:** Muitas das marcas de identificação da Bibliotecária Restritiva são encontradas no seu habitat. Fêmeas da espécie adotarão muitos elementos dos trajes dos Adormecidos Profundos, incluindo poliéster, sapatos sensíveis, óculos com aro de chifre e roupas largas. No entanto, já tarde, muitos adoradores de livros tem se disfarçado de bibliotecárias normais, eficientes para desacreditar a profissão como um todo.



Uma bibliotecária do sudoeste pensou que seria melhor remover quaisquer livros que "parecessem inapropriados para crianças" de sua biblioteca local. Ela também fez a restrição a "materiais ofensivos" colocando alguns livros em partes obscuras e erradas da biblioteca para manter frequentadores com sensibilidades delicadas seguros. Um grupo de pookas infantis Unseelie se vingou após o fechamento, a atraindo para a sessão de livros infantis e a conduzindo para um Passeio de Pesadelo pela biblioteca. Tomando forma de monstros, eles pularam dos livros e a perseguiram até que ela caísse no chão de exaustão. O evento aterrorizante reduziu sua banalidade o suficiente para que ela recolocasse os livros nos seus lugares corretos.



## A Maníaca por Miudezas

*"Oh Deus. Isso é um centavo, não é? Posso ver esse centavo? Eu gosto mesmo de ver um centavo bonito e brilhante na calçada. Significa que terei um dia feliz."*

a maníaca por miudezas tem uma fascinação por assuntos que são tão triviais que nenhuma pessoa razoável se importa com tais coisas. Ela pode esmiuçar centavos para identificar onde eles foram cunhados, perguntar educadamente sobre os códigos ISBN dos livros que você está lendo ou engatinhar em um gramado identificando a maior quantidade possível de insetos. Ela é geralmente inofensiva e sempre extremamente educada. Sua excentricidade pode ser confundida com imaginação, mas o escopo amplamente limitado de seus interesses é um sinal de sua preferência por um mundo limitado.

**Habitat:** Como alguma espécie de Povo Outonal, a Maníaca é geralmente apreciadora de longas viagens de ônibus, longas noites quentes numa loja de rosquinhas e em bancos no parque. Ela também vai educadamente se apresentar para pedestres, assumindo que eles estarão tão interessados por seus assuntos quanto ela.

**Identificação:** Maníacas geralmente tem uma vasta coleção de objetos sensoriais que as ajudam em suas tarefas. Eles comumente preferem vários bolsos e são conhecidos por favorecerem lupas, carregarem livros de referência e tirarem fotos de espécimes extraordinariamente chatos.

Eu lembro distintivamente de um encontro notável com uma Maníaca numa longa viagem de ônibus para Seattle. Ela confundiu um pedaço de metal brilhante no chão com uma moeda de dez centavos. Após ir detalhadamente pelos detalhes através das lentes de sua bifocal e experimentando brevemente, ela apresentou a situação para cinco diferentes passageiros e perguntou se o objeto era uma moeda ou um pedaço de metal. Então ela começou a enaltecer as virtudes de moedas cunhadas em Denver, contra as moedas cunhadas em Washington, explicar como fazer pequenas peças de metal especialmente brilhantes e reclamar que nada realmente valioso pode ser comprado por uma moeda de dez centavos hoje em dia.





## O Chatão

*"Cara! Cerveja! Garotas!"*

Diferente da Maníaca por Miudezas, o Chatão é bem menos polido. O Grande Chatão irá, nas devidas circunstâncias, forçar o alvo de sua fascinação para todos ao seu redor e exigir que todos participem. O Menor Chatão, por outro lado, escolhe se envolver nas atividades das outras pessoas e pode mudá-las rapidamente de divertidos passatempos para oportunidades de mostrar sua falta de graça social.

**Habitat:** Seus campos de caça favoritos incluem dormitórios, jogos ruins de live-action, festas dos outros e qualquer lugar em que cerveja esteja disponível.

**Identificação:** Ser barulhento é normal entre os jovens Chatões e alguns irão aumentar sua agressividade com visual relaxado, mau-hálito e odores corporais. Chatões mais velhos muitas vezes irão favorecer a sua completa negligência pela sensibilidade dos outros pelo seu anacronismo e gosto antiquado, como sapatos de duas cores e camisas fechadas até o último botão.



Embora eu me considere um pooka modesto e sensível, eu perdi rapidamente o meu juízo com um jovem que interrompeu meu Entressonho com uma família de tamanho considerável de meus primos coelhos. No meio de minha deliciosa discussão com um coelhinho sobre a presença de dentes-de-leão na vizinhança, ele começou a gritar o quão delicioso era ver tanta "carne de coelho" por perto. Ele perseguiu o coelho, tropeçando em dentes-de-leão, e alarmando toda a família. Eu fui forçado a convencê-lo de que ele não era mais um humano, mas sim um dente-de-leão móvel. Ele ficou sumariamente aterrorizado por três coelhos que o perseguiram por toda a floresta e ameaçaram comer as suas folhinhas.



Eu só fui capaz uma vez de conversar com um vampiro. Eu tinha sido chamado para negociar um tratado entre moradores de esgotos Nosferatu e uma família Sluagh. O representante dos Nosferatu apareceu como uma criatura surpreendentemente bela ainda que pálida e vestida com alta costura Gótica. Eu me acomodei à sua moda, usando uma elegante, ainda que informal, camisa franzida.

Pouco depois de começarmos nossa discussão, nós fomos apresentados a um feioso de camiseta preta que nos questionou várias vezes se nós éramos vampiros. Foi aí que ele explicou o quão "legal" era o aspecto vampírico da vida, falando de sua devoção aos jogos da Black Dog games, nos perguntou sobre "live-actions" e nos desafiou várias vezes a um "jó-ken-pô".

Eu respondi que não era um vampiro, mas um grande coelho metamorfo que estava apenas tentando encontrar seu caminho de volta para Arcádia. Ele disse que isso não fazia parte da trama, e sumariamente foi embora à procura de alguém que pudesse lhe dar "experiência".



## Os Engravatados

*"Me sinto poderosa, e meu plano 401k está melhor do que nunca!"*

Os Engravatados são bestas insidiosas e astutas. Enquanto alguns Seelie atestam que os Engravatados Maiores podem ser identificados pela sua escolha em roupas, os pessimistas Unseelie vêem o ato de "ser um Engravatado" como uma doença: Uma praga que é difícil detectar, mas altamente infecciosa em um escritório fechado.

Engravatados são mestres da camuflagem. Alguns são pessoas de verdade que são capazes de deixar de lado seus sentimentos e ética pelo prazer de servir uma rica companhia. (Essa variedade pode ser identificada pelo tribal canto de acasalamento: **"É apenas um trabalho! É apenas um trabalho!"**) Outros são humanos altamente banais que definem sua identidade através do nome de seus cargos, definem "lealdade" como obediência inquestionável e justificam suas ações através de seus salários. Se um navio petroleiro bater no Alasca, se alguém do terceiro mundo trabalha ganhando pouco



fazendo bens baratos para a companhia, ou se algum "desajustado" na máquina da corporação foi forçado a beber pelo seu trabalho desumano, isso é problema de outra pessoa.

**Habitat:** A maioria dos engravatados se escondem na fortaleza de seus ambientes de trabalho, das 9hs às 17hs, mas ultimamente essa regra perdeu precisão. Os "workaholics" costumam ficar até tarde no trabalho, enquanto os descendentes da "escória yuppie" podem fazer suas tarefas em qualquer lugar, graças ao auxílio de laptops, telefones celulares, beeps e outros dispositivos similares.

**Identificação:** A sociedade dos engravatados requer rituais elaborados, muitos dos quais são feitos por razões sem escrúpulos. Como uma colméia de abelhas dançando em volta das outras numa colméia ou uma multidão de baratas prestando eterna adoração a uma pilha de cocô, um time de Engravatados vagarosamente fazem suas "danças" mais elaboradas conforme acumulam crédito em suas contas bancárias.

Como ele foi imprudente ao chegar em minha Propriedade Livre tão bruscamente! Ele estava vestindo um terno azul de três peças com uma super gravata e sapatos frescos de uma engraxada no aeroporto. Ele sorriu, esperando que eu fosse confiar nele. Engravatados sorriem muito bem. Ele me deu um cartão de visitas e estava ansioso para apertar minha mão. A mala que ele carregava nunca ficava longe do seu lado. Atrás dele estava seu perdedor. Escória yuppie. Latte desnatado de Baunilha tamanho-duplo e discotti nas suas mãos, a mala do laptop se prendia no seu ombro esquerdo, camisa pólo rosa, blusa amarela amarrada em seu pescoço, marcas de bronzado, migalhas de pão e um óculos de sol de aros grossos. Ele também sorria. Ou talvez estivesse apenas mostrando seus dentes.

"Sobre esse livro infantil que você escreveu" disse o engravatado. "Eu acho que nós podemos aumentar a venda de seu livro usando um marketing criativo. Quando você está no ramo do marketing a tanto tempo quanto eu, você percebe o potencial de venda-cruzada. Na troca de uma pequena porcentagem de seu lucro, essa linha de roupas infantis que nossa companhia desenvolveu é praticamente propaganda gratuita para seu livro!"

"Ah sim!" Seu perdedor acrescentou. "Nós faremos *O Oia feliz do Sr. Coelho* um clássico em pouco tempo! Nós aumentaremos a visibilidade na Reconhecibilidade do Índice, basearemos sua aparência em pesquisas de opinião e retiraremos alguns trechos questionáveis do livro. E olhe o lindo protótipo que temos das jaquetas!"

"E a costura é feita de pelo real de coelho!" o engravatado continuou. "Agora, vamos discutir isso num almoço? Eu morreria por uma mordida!" ele disse.

Então eu mordi ele.

O que posso dizer? Os clássicos sempre funcionam.





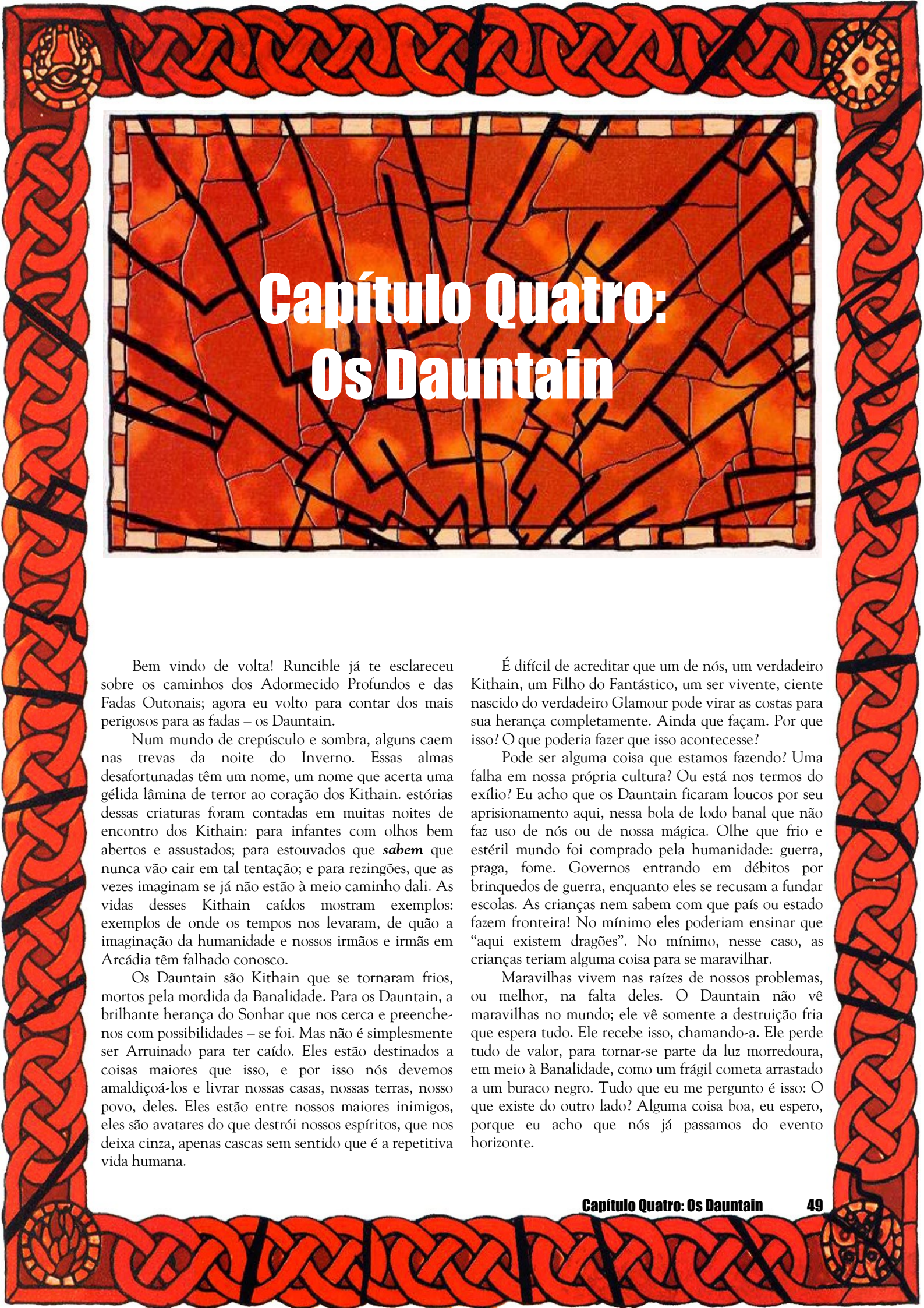
Alguns changelings mais filosóficos insistem em fazer uma distinção mais precisa entre as espécies de engravatados. Pode alguém se infiltrar num time de engravatados e ainda permanecer humano? Se alguém não receber muito dinheiro de uma corporação, ele ainda pode ser um engravatado ou apenas uma vítima? A distinção entre um “engravatado” e um “desajustado” é apenas uma questão de salário? Alguns engravatados

mostram sinais de quererem ser humanos, organizando jogos de vôlei da companhia, dançando ao som de rock oitentista ruim e bebendo cerveja barata enquanto usam as gravatas em volta da testa, ou ainda insistindo que só fazem isso para o bem de sua família. Changelings mais simplistas respondem a essa ambigüidade apenas atinando a Banalidade de um engravatado e agindo sob esse guia.









## Capítulo Quatro: Os Dauntain

Bem vindo de volta! Runcible já te esclareceu sobre os caminhos dos Adormecido Profundos e das Fadas Outonais; agora eu volto para contar dos mais perigosos para as fadas – os Dauntain.

Num mundo de crepúsculo e sombra, alguns caem nas trevas da noite do Inverno. Essas almas desafortunadas têm um nome, um nome que acerta uma gélida lâmina de terror ao coração dos Kithain. histórias dessas criaturas foram contadas em muitas noites de encontro dos Kithain: para infantes com olhos bem abertos e assustados; para estouvados que *sabem* que nunca vão cair em tal tentação; e para rezingões, que as vezes imaginam se já não estão à meio caminho dali. As vidas desses Kithain caídos mostram exemplos: exemplos de onde os tempos nos levaram, de quão a imaginação da humanidade e nossos irmãos e irmãs em Arcádia têm falhado conosco.

Os Dauntain são Kithain que se tornaram frios, mortos pela mordida da Banalidade. Para os Dauntain, a brilhante herança do Sonhar que nos cerca e preenche-nos com possibilidades – se foi. Mas não é simplesmente ser Arruinado para ter caído. Eles estão destinados a coisas maiores que isso, e por isso nós devemos amaldiçoá-los e livrar nossas casas, nossas terras, nosso povo, deles. Eles estão entre nossos maiores inimigos, eles são avatares do que destrói nossos espíritos, que nos deixa cinza, apenas cascas sem sentido que é a repetitiva vida humana.

É difícil de acreditar que um de nós, um verdadeiro Kithain, um Filho do Fantástico, um ser vivente, ciente nascido do verdadeiro Glamour pode virar as costas para sua herança completamente. Ainda que façam. Por que isso? O que poderia fazer que isso acontecesse?

Pode ser alguma coisa que estamos fazendo? Uma falha em nossa própria cultura? Ou está nos termos do exílio? Eu acho que os Dauntain ficaram loucos por seu aprisionamento aqui, nessa bola de lodo banal que não faz uso de nós ou de nossa mágica. Olhe que frio e estéril mundo foi comprado pela humanidade: guerra, praga, fome. Governos entrando em débitos por brinquedos de guerra, enquanto eles se recusam a fundar escolas. As crianças nem sabem com que país ou estado fazem fronteira! No mínimo eles poderiam ensinar que “aqui existem dragões”. No mínimo, nesse caso, as crianças teriam alguma coisa para se maravilhar.

Maravilhas vivem nas raízes de nossos problemas, ou melhor, na falta deles. O Dauntain não vê maravilhas no mundo; ele vê somente a destruição fria que espera tudo. Ele recebe isso, chamando-a. Ele perde tudo de valor, para tornar-se parte da luz morredoura, em meio à Banalidade, como um frágil cometa arrastado a um buraco negro. Tudo que eu me pergunto é isso: O que existe do outro lado? Alguma coisa boa, eu espero, porque eu acho que nós já passamos do evento horizonte.



Os Dauntain, assim como o Povo Outonal, carregam Banalidade consigo como se fosse um emblema. Eles forçam a realidade lúgubre de uma maneira que os humanos descrevem como religiosa – porém eu estou certa de que a maioria dos Dauntain são ateus. É onde sua semelhança com o Povo Outonal termina. Onde o Povo Outonal são como uma geleira, movendo certa e vagarosamente para cobrir o verde, os Dauntain são como tempestades de gelo, intensas, curtas e extremamente perigosas para aqueles pegos sem defesa. Dauntain são vistos geralmente como forças aleatórias e destrutivas que existem puramente para destruir o Glamour em qualquer forma que seja encontrado. Eles abandonaram suas ricas histórias por muitas razões depois de anos, mas por alguma razão eles ainda se agarram aos fios. Alguns podem ressentir os Kithain pelo que se perdeu, outros podem simplesmente odiá-los por serem Kithain. Não há verso ou razão encontrada para comparar um Dauntain com outro. Todos são únicos em suas jornadas individuais, mesmo na Banalidade eles correspondem ao que e o que são.

Eu considero os Dauntain tanto vítimas do Desvario quanto da Banalidade. Eles de alguma forma perdem o equilíbrio intrínseco e tornam-se assassinos insanos. Isso, infelizmente, não é uma insanidade fácil de se tratar. Em muitos casos, podemos curar o Desvario pela exposição à Banalidade. Nesse caso, tal exposição somente deixará muito pior. Muitos Dauntain aparentemente estão no terceiro estágio do Desvario, mesmo que eles não sejam obviamente loucos. Mas não é sempre assim. Eu tenho visto Dauntain que são assustadoramente sãos. De fato, eles parecem ter escolhido esse caminho por eles mesmos com pleno conhecimento de suas consequências.

## O Que São Eles?

Eu dediquei muito do meu tempo nesse anos passados aprendendo tudo o que pude dos Dauntain. Eu vi muitas coisas que te gelaria o âmago de seu ser. Eu senti o toque gelado da Banalidade alcançar o meu coração e tentar retirá-lo em pedaços ensangüentados. Eu testemunhei quimeras tão arraizadas em Banalidade que suas presenças queimavam como ferro. Eu também já vi as maravilhas de ter um Dauntain retornado ao abraço de seu kith. É como ver uma segunda Crisálida. De fato, esse é um evento raro, e difícil de arranjar.

Agora eu vou te dizer o que eu vi e ouvi. Eu acredito que você vai ouvir e aprender, para que você possa evitar essas mesmas armadilhas que aprisionaram os pobres Dauntain, pois eles são vítimas da Banalidade.

A primeira pergunta sensata é, “O que são os Dauntain?” A maioria dos Kithain parece esperar que eles sejam uma corcunda indistinta da Banalidade, vinda para destruir todos os Kithain por puro prazer. Essa visão está errada. Ah não, não se engane – eles são perigosos. Eles, no entanto, não são nenhum pouco previsíveis. O que pode ser uma bela maneira de se lidar

com um Dauntain pode nem mesmo perturbar outro. Eles são reflexos pervertidos de nossa própria espécie – Eles são Kithain. Eu vejo que isso te choca. Bom. Algumas vezes todos precisamos nos chocar. É catártico.

Eu já vi dois tipos de Dauntain. O primeiro tipo toma uma decisão consciente de se tornar Dauntain. Eles são aqueles famintos pelo poder ou pela vingança, que escolhem esse caminho para satisfazer uma necessidade pessoal. algumas vezes eu sinto que o Sonhar falhou com esses, pois se tivesse facilmente acessível, eles teriam menos razão para abandoná-lo. É fácil abandonar um lar que não se lembra. O segundo grupo são aqueles que se agarram a loucura quando essa ataca. O vir do Desvario é uma experiência devastadora que vem com frequência para aqueles que acabaram de emergir da Crisálida sem nenhum guia. Como uma pessoa se afogando, eles se agarram ao primeiro ponto de referência que eles conseguem achar. Esse é geralmente o seu ponto de vista humano pré-Crisálida. Infelizmente essa não é uma fuga real do Desvario. Privado de seu escape normal, funciona de outras maneiras. Mais comumente isso se torna um ódio extremo – as vezes fanático – de todas as coisas relacionadas às fadas.

Em ambos os casos, os Kithain não foram consumidos e Arruinados pela Banalidade que os preenche, pois eles também foram saturados com Glamour. Por várias razões, o temperamento dos Kithain é prejudicado mesmo levando em conta esse balanço, e ele cai. Muitas vezes esse defeito se manifesta com uma falta de força-de-vontade. Em outras ocasiões, se manifesta em peculiaridades e instabilidades menores.

As duas variedades de Dauntain são Kithain que foram rejeitados pela maravilha brilhante do Glamour que as cerca e infunde neles, abraçando ao invés disso os tons sem vida da Banalidade. Esses excluídos de uma raça de excluídos se acham verdadeiramente sozinhos. Nessa solidão eles atacam aqueles que existem para os alimentar e cuidar. Eles aparentemente existem apenas para destruir aquilo que os Kithain acham belo e mágico, sem se importar com as consequências ou com os danos que eles causam.

Eles são vistos como vândalos em um sentido muito real. Qualquer que seja o método que eles utilizam, eles vão continuar a reduzir changelings e seu Glamour a nada mais que poeira cinza. Esse é o único propósito deles; eles são guiados aos extremos pela Banalidade que eles seguem. Eles alcançam isso de muitas maneiras e com muitos disfarces. Alguns tentam matar seus companheiros Kithain, alguns utilizam a Banalidade de maneiras horríveis para destruir quimera e alguns simplesmente se escondem, apenas para se consumirem em medo e ódio. Alguns Dauntain não dão indicação que entendem realmente o que estão fazendo. Tipicamente eles desenvolvem alguma espécie de simbolismo em volta de suas ações que podem ou não mostrar qualquer conhecimento de Kithain ou



Glamour.

Porque os Kithain seguem essa rota ao invés de simplesmente dissolver a Banalidade que eles abraçam? Porque os Kithain são expressões de forças míticas, outras facetas do arquétipo de herói. Tudo que um Kithain faz tem uma ressonância. Se uma Kithain se vira para a Banalidade ele nem sempre vai ser Arruinado, embora esse destino eventualmente o aguarde, mas ele sempre cairá no estilo de magos caídos de lendas. É amarrado no balanço de energias que fazem o Dauntain; a Banalidade o leva a aniquilar a maravilha, curiosidade e magia sempre que possível, mas o Glamour permite que eles utilizem essas forças sem serem destruídos por elas – Pelo menos por um tempo.

Nenhum Kithain de verdade – incluindo Dauntain – nunca faz nada de um modo pequeno. Se alguém escolher cair, vai ser uma viagem espetacularmente amaldiçoada. Nessa jornada, os Dauntain vão levar tantos quanto possíveis com eles.

Apesar de aparências, a Banalidade não é nem consciente e nem maliciosa. É simplesmente um rótulo dado para a descrença de humanos normais. Para os changelings, qualquer descrença humana tem forma e poder. Descrença não é uma “crença negativa” ou “anti-crença”. É simplesmente uma crença em conceitos diferentes daqueles que dão poder aos Kithain. Isso não é mal, é apenas a evolução de pensamento conforme os humanos esquecem a necessidade de contos míticos e magia. Infelizmente, a humanidade pode não entender o que eles estão deixando para trás ao abandonar esse senso de maravilha e magia que eles tiveram quando crianças. Talvez, em um sentido muito real, o futuro dos Kithain está no coração e mentes das crianças.

## Como se tornar um Dauntain?

Está aí uma pergunta que tem intrigado nossos sábios por muitos anos; o que faz um changeling perfeitamente normal abandonar a vida, a luz e a alma do Sonhar? Porque eles se permitem virarem esses monstros? Como eles sobrevivem a transformação em uma sombra cheia de Banalidade de suas personalidades anteriores?

A resposta mais fácil é dizer que existem tantos caminhos quanto existem Dauntain. No entanto, não seria justo de minha parte te deixar com uma resposta tão simples. A seguinte sessão detalha vários Dauntain que conheci nas minhas viagens. Cada Dauntain, como todos os outros Kithain, são únicos. Sua história define sua existência, até mesmo na sua queda. Eles não são bonequinhos de gengibre, feitos a partir de um molde. Eles são (ou foram) Kithain, e isso define sua existência.

Alguns dizem que quando se torna um Dauntain, um changeling deve se enfrentar em uma luta pela sua própria alma. Essa luta as vezes se manifesta numa luta

quimérica, conforme a Banalidade cresce dentro dele. Nesses casos, o changeling pode ser confrontado por uma quimera que lembra muito ele, mas pervertido de alguma forma. Já que essa é uma personificação dos medos do changeling, pode muitas vezes ser mais forte do que ele, muitas vezes o derrotando. Essa é uma luta de pensamentos, idéias e filosofias enquanto a Banalidade do changeling vai ganhando uma medida de independência. Outros dizem que isso é simplesmente ridículo e que os Dauntain nascem, e não são criados. Eles debatem que assim como existem Seelie e Unseelie, os Dauntain são apenas Kithain que representam a Banalidade. Eles insistem que os caídos são um mal necessário, lembrando os Kithain da perda que todos eles encaram. Esse é conhecido como um argumento derrotista por vários rezingões, que temem que isso possa ser verdade. Para ser justa, eu não posso dizer que tenho provas contra ou a favor de nenhum dos lados.

Muitos acreditam que os Dauntain anunciam a chegada do Inverno, não como o único sinal, mas como um dentre vários. Apenas os mais otimistas geralmente disputam isso. Os mais hereges de todos os Kithain expõem essa visão de que os Dauntain são apenas o próximo estágio na evolução dos changelings. Eles clamam que já foi colocado como óbvio pelo fato de que os Dauntain estão começando a formar suas próprias Artes e Alçadas através da Banalidade. Com o tempo, os Dauntain vão ser em maior número que os Kithain, e isso servirá como um repositório de sua própria raça até que o Inverno passe e a Primavera chegue, trazendo o Glamour de volta ao mundo. A visão menos otimista é que eles simplesmente anunciam o fim de todos os Kithain.

## As Condenações dos Dauntain

Existem tantas maneiras diferentes para uma estrela cair, quanto existem caminhos nos céus. Então, dois Dauntain nunca serão os mesmos. Mesmo assim, assim como aqueles do mesmo kith dividem similaridades, existem variedades de Dauntain com mais em comum do que parece. Isso não quer dizer que posso categorizar todos os Dauntain que existem, eu posso, no entanto, dar uma base para descrever o método de sua loucura.

As causas comuns da queda dos Dauntain nós chamamos de Condenação, seus destinos negros. Aqui segue algumas Condenações que encontrei. Cada uma tem uma descrição generalizada de suas origens, seus jeitos, como eles aparecem para outros Kithain e como eu acredito que suas atitudes em relação a outros Dauntain seriam. Essa última é apenas uma visão possível dentro de seus motivos. Eu não estou certa se é assim que eles reagirão; é apenas mais provável.



## Os Perdidos

*"Eu sou um o que? Como é? Você está dizendo que eu sou louco porque eu não acredito nessas besteiras? Eu acho melhor termos uma conversa sobre o que é real e o que não é, agora mesmo..."*

O primeiro e mais comum meio que faz um changeling cair é a negação da sua natureza feérica. Humano um dia e Kithain no outro, ele teve sua crisálida sem nenhum Kithain por perto para guia-lo. Ele não pôde aceitar. Sua mente não pôde suportar a mudança súbita de realidades, a perda do chão firme que você acreditava ser verdadeiro. Onde ontem era uma biblioteca hoje tem um castelo de vidro brilhante, e as estatuas de leões agora são grifos vivos. Isso pode ser demais para uma mente humana lidar.

Esses Perdidos raramente são reconhecidos, a maioria deles é ignorada durante a Crisálida. Quando outro changeling encontra um, ele muitas vezes irá tratá-lo particularmente como uma perigosa Pessoa Outonal com um pouco mais de Banalidade que o normal. Quando eles são identificados, são considerados como sendo a definição de Dauntain: Kithain corrompidos pela Banalidade inclinados a destruir todo o Glamour.

Normalmente, a mudança de percepção não iria apresentar dificuldades para os kithain médios. Ele também poderia fugir em seu aspecto e esquecer ou poderia instintivamente aceitar o que viu em nível mais profundo, mesmo que reaja com descrença superficialmente. Nenhum caso ocorre com os Perdidos. Ao invés disso, em seu interior, ele rejeita o que vê como se fosse absolutamente irreal.

Ele escolhe a Banalidade. Melhor que as faces das maravilhas do novo mundo, ele prefere retirar-se para o conforto do velho. Isso não é como a fuga que induz esquecimento e o eventual re-despertar. É um abraço desejoso. Porque o Dauntain não perdeu seu conhecimento sobre o Glamour, logo, ele ainda pode vê-lo e senti-lo.

Isso torna-se um tormento, sua sanidade entra em dúvida e então ele persegue e destrói o que não consegue entender. No caso daqueles que estão cientes de sua natureza agora, eles se consideram completamente loucos, seu mundo subitamente está de ponta-cabeça. Tudo que eles conhecem não está só completamente errado, como é contradito por tudo que é visto agora. Para evitar isso, eles constroem um mundo de fantasias ao seu redor que é, ironicamente, o mais perto que a sua percepção do mundo "real" permite. O Dauntain agora acredita que se descobriu em algum tipo de loucura que ele precisa parar. Muitas vezes, esse desejo de lutar contra a loucura estende-se à qualquer Kithain que encontrar. No seu fim, ele irá até incríveis distancias simplesmente para destruir qualquer Kithain. Ele irá provavelmente desenvolver um intenso ódio por qualquer Kithain e possivelmente um complexo de vingança, acreditando que eles sejam responsáveis por ele ter sido arrastado para esse mundo horrível e irreal que ele nunca consegue Escapar.

Em outro caso, o Perdido poderá construir elaborados esquemas e auto-decepções para justificar suas ações para consigo





mesmo e os outros. Eles podem rapidamente ser Bizantinos em seus pensamentos no simples esforço de evitar a verdade do mundo ao seu redor. Possíveis terapias para os Perdidos envolvem fazê-los ver a verdade da existência, trazendo-o de volta.

### **Aparência**

Quando Perdidos têm uma aparência feérica, parecem, vítimas de miséria. A aparência não será muito diferente de seus aspectos, ainda que seja obvio que eles são desligados do que lhes dá sustento. A cada Kithain destruído, o Perdido fica mais esquelético e insalubre – até finalmente estar Arruinado.

### **Estereótipos**

**Kithain:** Pobres, tolos enganados. Eles têm que ser trazidos para a luz da razão e entender que o mundo dos sonhos no qual eles vivem é só isso: coisas de fantasia. Nossos métodos podem ser cruéis, mas eles os trarão para a sólida realidade quando nós estivermos com eles.

**Os Malditos:** Eles estão perdidos em suas próprias fantasias, como aqueles malucos que estão tentando me recrutar para o seu mundo de sonhos. A diferença é que esses são perigosos psicopatas.

**Magos Negros:** Poderosos monges auto-enganados que fazem tudo para pegar um pedaço maior da torta. Que pena que eles não entendam que estão se abraçando as nuvens.

**Nihilistas:** Isso é tolice, gastar-se com nada. O que isso traz de bom? Se você não age para aprimorar o mundo, você também é parte do problema.

**Apóstatas:** Eles jorram besteiras e fantasia. Exatamente como os outros, eles precisam de ajuda antes de espalharem suas decepções aos outros.

**Tifóides:** É muito típico de quem foi afligido com doenças mentais tentar jogar a culpa nos outros. Mas tente enterrar a culpa para ser curado. Triste.



## Os Malditos

*"Com isso, eu rogo uma maldição sobre vós e vossa casa até a última geração. vossas filhas conceberão crianças doentes e vossos filhos não casarão. O primogênito em cada geração será atacado pela sociedade Kithain sem apelações. Eu vos juro que não descansarei até que vós e vossa família sejam devorados pelas forças estéreis da Banalidade."*

Vingança pode levar qualquer um a extremos. Kithain não são exceção; de fato, eles muitas vezes levam isso mais longe que os humanos. Quando um changeling foi enganado por alguém, ou acha que foi enganado, e o erro vai além de qualquer perdão possível, ele pode fazer o maior erro da vida dele e jurar o Penhor da Ruína.

Esse Penhor é uma declaração de inimizade infinita por qualquer outro Kithain, ao ponto da morte. Na maioria dos casos, a fúria do Kithain a leva a esse extremo, ao ponto em que ele está disposto a arriscar sua própria existência e sanidade para destruir outro. Este é o Kithain que escolhe o caminho da Banalidade pela raiva ou vingança. Ele está entre os mais perigosos e assustadores de todos os Dauntain. No calor do momento, ela roga uma maldição assustadora ou um Penhor para destruir seus inimigos. Se o Penhor é proferido da maneira certa (ou errada), o Dauntain vai se achar irreversivelmente preso à Banalidade.

A conexão que ele tem com a Banalidade frequentemente não é aparente de imediato, pois ele mantém a aparência de sua natureza original. Suas diferenças se tornarão aparentes com o tempo, conforme seu aspecto começa a passar por cima das características do seu kith. Apesar dessa mudança, ele mantém todas as suas Artes e Alçadas, além de qualquer poder dado pelo poder de seu Penhor e a Banalidade a qual ele está amarrado.

Os Malditos podem escolher esse caminho por verem como o único caminho para alcançar seus objetivos, o que raramente beneficia qualquer um. Eles podem ser cegos para o preço desse caminho, mas uma vez que eles põem o pé nisso, raramente existe maneira de retornar. De fato, retornar geralmente é quebrar o Penhor que os colocaram originalmente nesse caminho.

Algumas vezes os primeiros passos desse caminho estão na estrada Unseelie; no entanto nem sempre esse é o caso. Ocasionalmente, quando confrontados com os excessos que os Unseelie estão propensos, esse tipo se encontra se alimentando do frio aperto da Banalidade dentro de seu próprio coração.

Os Malditos tendem a ser o pior tipo de Exterminadores, pois a sua pilhagem na criatividade humana aumenta a força do aperto que a Banalidade tem sobre o mundo. O primeiro sinal de sua mudança de foco é que o novo Dauntain começa a fazer Extermínio em seus companheiros Kithain para obter o seu Glamour. Eles também estão entre os mais temidos, pois eles são a





personificação viva mais visível daquilo que está destruindo o coração de fada brilhante e nobre dos Kithain. Eles são a forma e substância da Banalidade, que vem devorar a beleza e a substituir pela fria e imperdoável verdade.

A salvação deles está em fazer com que eles vejam as consequências de suas ações e convencê-los a se redimirem de suas ações.

### **Aparência**

Os Malditos são a raiva personificada. Seus olhos brilham perigosamente e seus dentes e unhas se tornam garras e caninos corrompidos. Eles sempre parecem estar cheios de uma energia violenta que o mais simples erro poderia libertar. Dentro desses, a Banalidade não é uma coisa gelada e morta. Está viva e queimando de raiva.

### **Estereótipos**

**Kithain:** Ignore-os. Eles não são nossa preocupação; nossa própria luta é nossa preocupação. Ele nos ofendeu, então ele pagará.

**Os Perdidos:** Assustadores! Como um Kithain de verdade se tornou isso? Se tornar um com a Banalidade seria como... morte... para nós Kithain.

**Magos Negros:** Guiados por uma luxúria louca, esses são os piores traidores da nossa espécie.

**Nihilistas:** Alguém desse jeito merece ser ajudado. Talvez nosso inimigo tenha feito isso?

**Apóstatas:** Inconcebível!

**Tifóides:** Evitem esses a qualquer custo. Eles são um perigo para nós, assim como o são para os Kithain.

### **O Penhor da Ruína**

**Olho por Olho, dente por dente. Nenhum desprezo passará despercebido, todo ferimento será vingado. Eu caçarei meu inimigo eterno, (nome do inimigo), pelos quatro cantos da Terra, e não descansarei enquanto eu ou meu inimigo formos completamente arruinados. Quando eu encontrá-lo, eu arrancarei seu coração com a lâmina mais afiada de ferro frio que encontrar. farei de tudo em meu poder para reduzir meu inimigo a nada e a menos que nada.**

Esse Penhor é cruel no significado. Quem faz o Penhor ganha um ponto permanente de Banalidade e precisa rolar o seu Glamour contra sua nova Banalidade como dificuldade. Sucesso significa que ela sente as consequências antes mesmo de terminar o Penhor, e pode interrompê-lo. Falha significa que ela termina o Penhor e está sujeira a ele até que se cumpra. Se o Penhor for quebrado, um ponto permanente de Força de Vontade é perdido; se é cumprido, um segundo ponto permanente de Banalidade é ganho e o teste acima deve ser rolado de novo. Este é um Penhor terrível. Decreta a destruição de um companheiro Kithain, o que apenas fortifica a Banalidade. Assim como a maioria dos juramentos, essa não é a única forma de fraseá-lo, apenas a mais popular.



## Magos Negros

*"Poder é verdade, verdade é poder. Beleza é uma ilusão, contada pelos nossos anciões para nos manter no caminho correto. Veja a verdade, verás o que é ser verdadeiramente um Kithain!"*

Eles são os menos conhecidos dos Dauntain, embora talvez sejam os mais perigosos. O Mago Negro escolheu conscientemente a fria e imperdoável trilha da Banalidade pela sua pura fome de poder. Ele não procura nada além de preencher seus próprios desejos. Ele entende que essa trilha pode e irá trazer poder através dos sonhos mais selvagens, mas seu próprio orgulho o previne de reconhecer o preço final de sua escolha.

O primeiro passo, claro, é a escolha. É aí que o Dauntain decide abraçar o poder da Banalidade. Isso pode ter vários sentidos. Imagine um Kithain que começa

a usar regularmente os poderes da Banalidade para combater os efeitos do Glamour. Em breve ele pode descobrir que

pode usar isso de diferentes maneiras, como destruir coisas de Glamour, fazer o changeling voltar ao seu aspecto mortal, remover seletivamente partes do Glamour (por exemplo, prevenir o uso de um Direito Inato, ou alterar a esfera

de efeito de um Truque) e talvez ainda mais. Nos

exemplos acima,

o Dauntain ganha

a habilidade de

usar sua Arte e

Alçada em conjunto

com a Banalidade.

Outras maneiras

de traçar esse

caminho inclui

tornar um hábito matar

Kithain, ou realmente

qualquer atividade

consciente (não apenas

a exposição) que

pode resultar no

aumento da

Banalidade.

Esse é um

caminho

amaldiçoado,

simplesmente

porque nunca

dá o que o

Dauntain procura,

e ainda sim

ele se sente

como se tivesse

alcançado seu

objetivo.

Ele quase

sempre é Arruinado

antes de chegar

no seu destino

final. Infeliz-

mente esse

Dauntain causa

grande sofrimento

para a socie-





dade Kithain antes de ser morto ou devorado pelas forças que ele branda na sua busca louca por gratificação. Ele é consumido por uma paranóia e ódio conforme sua fome o leva para caminhos mais e mais escuros. Logo que ele começa a se transformar, até mesmo o seu mais querido companheiro será um suspeito aos seus olhos. Ele vai remover qualquer ameaça em potencial ao seu poder enquanto ele avança violentamente pelo mundo.

Apesar de tudo isso, os Magos Negros são os mais épicos de todos os Dauntain. Sua busca é verdadeiramente uma anti-heróica, pois ele busca aquilo que ele nunca poderia ter e destrói tudo aquilo que ele deveria ter como precioso. Para os Magos Negros, ter sucesso é no final das contas falhar. Sua salvação está em mostrar para ele o dano que ele fez e convencer ele a renunciar sua loucura por poder.

### **Aparência**

Para os Kithain, os Magos Negros parecem sinistros e ameaçadores. Eles parecem se entrelaçar na escuridão quando as sombras se unem a ele como mariposas no fogo. Sua voz adquire um tom gélido, agourento que tende a fazer os Kithain – até mesmo os sidhe – tremer.

### **Estereótipos**

**Kithain:** Tolos, todos eles! Eles não podem entender aquilo que eles ignoram por vontade própria. Mas eles não vão me ignorar quando eu chegar na sua porta e derrubar sua propriedade livre em volta de suas orelhas pontudas!

**Os Perdidos:** Idiotas iludidos. Como eles podem realmente acreditar que são diferentes de nós?

**Os Malditos:** Eles são como crianças brincando com fósforos num posto de gasolina. Eles não sabem o poder que tem, o potencial que jogam fora.

**Nihilistas:** Esses são sem importância; não ligue para eles. Talvez eles vão embora. Afinal, isso é o desejo deles.

**Apóstatas:** São facilmente manipuláveis. Seu sistema de crenças ridículo é uma casa de cartas frágil, esperando uma mão descuidada para ruir tudo. Diga a eles que o seu inimigo é uma potencial ameaça à fé deles. As chances são, se você falar isso dentro dos termos deles, que eles não ficaram nenhum momento para discutir.

**Tifóides:** Irresponsáveis, é isso que são. Eu fico imaginando se algum deles levaria a sangue Pródigo. Ouvi falar que tem propriedades fantásticas.



## Niillistas

*"Esse é o fim,  
meu amigo. Por que  
correr e fingir que  
não está aqui?"*

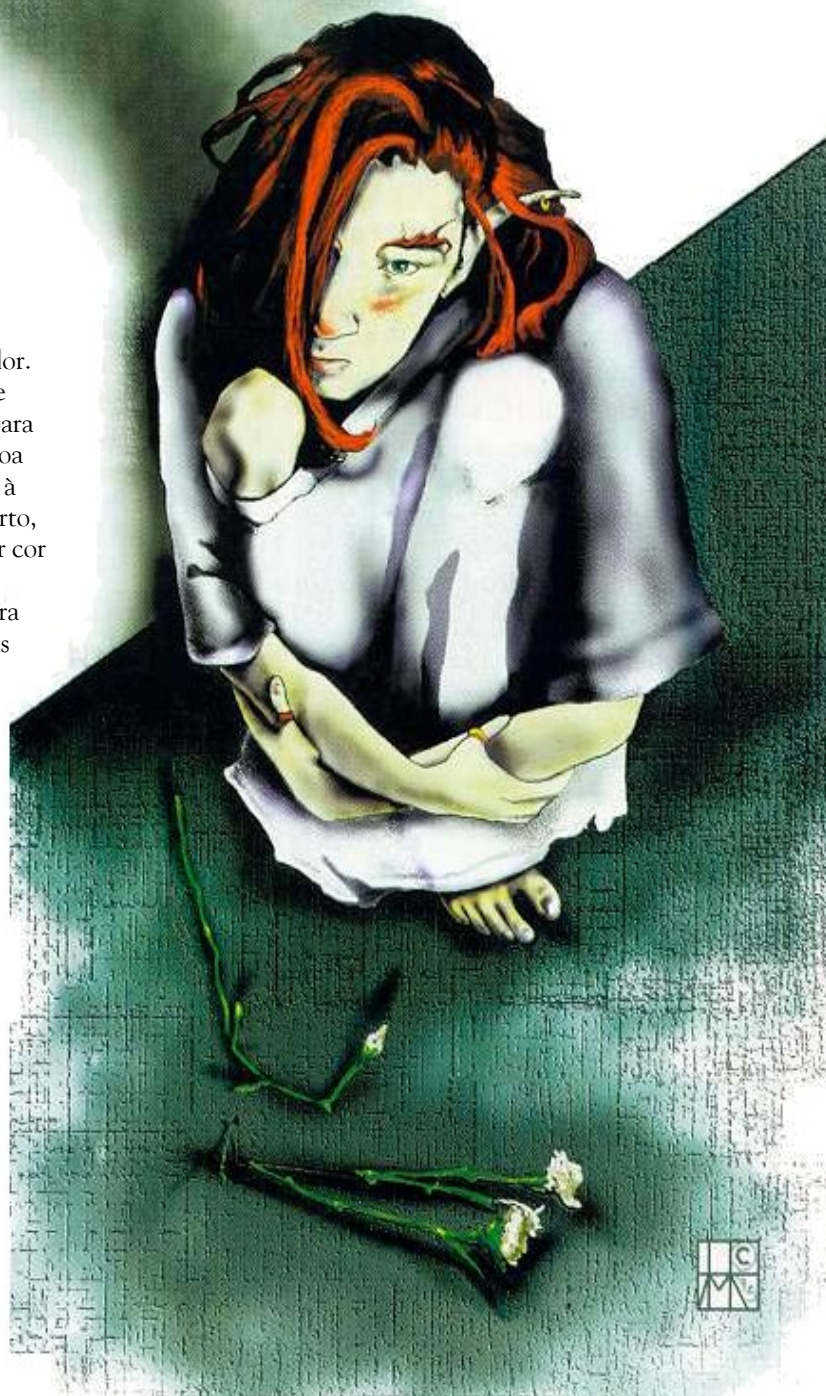
*Apenas aceite,  
será mais fácil.  
Nós não podemos  
lutar contra isso,  
você sabe."*

O caminho do Niillista é particularmente solitário, visto que começa com depressão e desespero. O Kithain vê os efeitos da Banalidade prejudicial ao seu redor e desiste de sua vontade de lutar. Ele simplesmente desiste de se esforçar para manter seu Glamour. Essa entrega ao destino muitas vezes manifesta-se como uma aura, devorando o Glamour ao seu redor. Sua casa pode parecer particularmente monótona e desinteressante, mesmo para uma pessoa normal (embora uma Pessoa Outonal possa se sentir perfeitamente à vontade). Para o Kithain parecerá morto, completamente deficiente de qualquer cor ou alegria do Glamour.

Conforme o tempo passa, essa aura se espalha e infecta as pessoas e lugares ao seu redor. O jardim que era tão belo e alegre de se estar pode repentinamente perder o senso de maravilha e de inspiração. O jovem artista faminto da vizinhança pode perceber que suas pinturas não surgem mais tão facilmente.

O que acontece com esse Glamour? O Dauntain lentamente o devora. Ele é preenchido com um vácuo doloroso o qual somente é satisfeito com a consumação de Glamour – o fato de também destruir Kithain e Quimeras é somente um bônus – ou uma maldição.

Deve-se notar que o Niillista não está ciente dos danos que está causando. De fato, ele é incapaz de perceber por si só. Deve se mostrá-lo, embora isso possa afundá-lo na sua depressão. De fato, muito





da sua própria atenção está dirigida para si mesmo, por que o mundo de fora não possui mais nenhuma atração real.

O seu resgate está na possibilidade de convencê-lo a agir apesar da Banalidade, agir para mudar o mundo, não reagir para as mudanças no mundo. Se isso for feito com sucesso sem fazê-lo afundar na sua depressão ou convencê-lo a cometer suicídio, ele pode despertar de sua sonolência.

### **Aparência**

O Niilista diminui seu aspecto. Para outros Kithain, ele parece ser inofensivo. Uma aura melancólica envolve-o, preenchendo aqueles que se aproximem com o toque gélido do desespero.

### **Estereótipos**

**Kithain:** Eles agem como marionetes num palco, sempre indo pra lá e pra cá. Eles não entendem que isso não faz diferença? Todos eles morrerão.

**Os Perdidos:** Ridículos. Eles não sabem que todos estão enganados? Alguns apenas de escondem melhor que outros.

**Os Malditos:** Realmente importa quando a poeira assenta? Não.

**Magos Negros:** Poder não é nada. É como fogo tentando se alimentar dele mesmo.

**Apóstatas:** Depois da Banalidade nos pegar, será o abençoado limbo. O que mais eles poderiam perguntar?

**Tifóides:** O que diziam mesmo sobre gatos e curiosidade?



## Apóstatas



*“Você tem que entender, eu faço isso pelo seu próprio bem. Por favor, quando ver a minha família em Arcádia, diga a eles que eu irei para casa em breve. Faça uma boa viagem.”*

O Apóstata procura salvação na Banalidade. Ele desenvolveu uma crença que de alguma forma liga a vitória final da Banalidade ao retorno à Arcádia perdida.

De alguma forma, ele determinou que a Ruína não é necessariamente a morte final da alma, mas um renascimento em sua terra feérica.

Esse é pensamento claramente herege para qualquer Kithain.

É uma completa negação de tudo que lhes ensinaram desde suas Consignações.

“Como”, eles podem imaginar, “pode alguma coisa que é a antítese de nossa força vital ser nossa salvação?”

A resposta do Apóstata é que isso não destrói, as forças do Glamour voltam para Arcádia, onde é o seu lugar.

Banalidade não é a destruição, mas sim um balanceador.

Muitos tentam converter outros para sua causa.

Para alguns, esse é o seu principal meio de difundir destruição e discórdia entre os Kithain.

Quando isso falha, eles tentarão destruir aqueles que recusam sua salvação. Esse

objetivo final é a destruição de todas as coisas do Glamour na



Terra e eles nunca perderão de vista esse objetivo, apesar do quão razoável lhes possa soar.

Apóstatas são perigosamente insanos, dedicados à sua causa com um fanatismo que é verdadeiramente assustador. Se livres num reino, eles podem e destruirão tanto Glamour quanto possível

A salvação está em aprender que o Glamour pertence tanto à Terra quanto à Arcádia.

### **Aparência**

O Apóstata tem olhos preenchidos de loucura e dor. Suas roupas são muitas vezes trapos, devido à negligência. Ele está pronto para fazer declarações excêntricas e proclamações assustadoras a qualquer momento, pense em um fanático de olhos selvagens.

### **Estereótipos**

**Kithain:** Eles acreditam que estão trancados aqui para sempre, mas nós achamos a chave.

**Os Perdidos:** Eles servem nossa causa e nem percebem isso. Como eles iriam reclamar e resmungar se eles soubessem

**Os Malditos:** Tão centrados em si mesmos. Eles deveriam concentrar seus esforços em salvar a todos, não condenar alguns.

**Magos Negros:** Egoístas. Estúpidos, Insanos. Eles serão a ruína de todos.

**Nihilistas:** Para ser capaz de aceitar ajuda, primeiro deve-se ajudar a si mesmo.

**Tifóides:** Esses devem ser despachados tão honestamente quanto possível antes que eles espalhem o que quer tenha lhes infectado aos outros.



## Tifóides

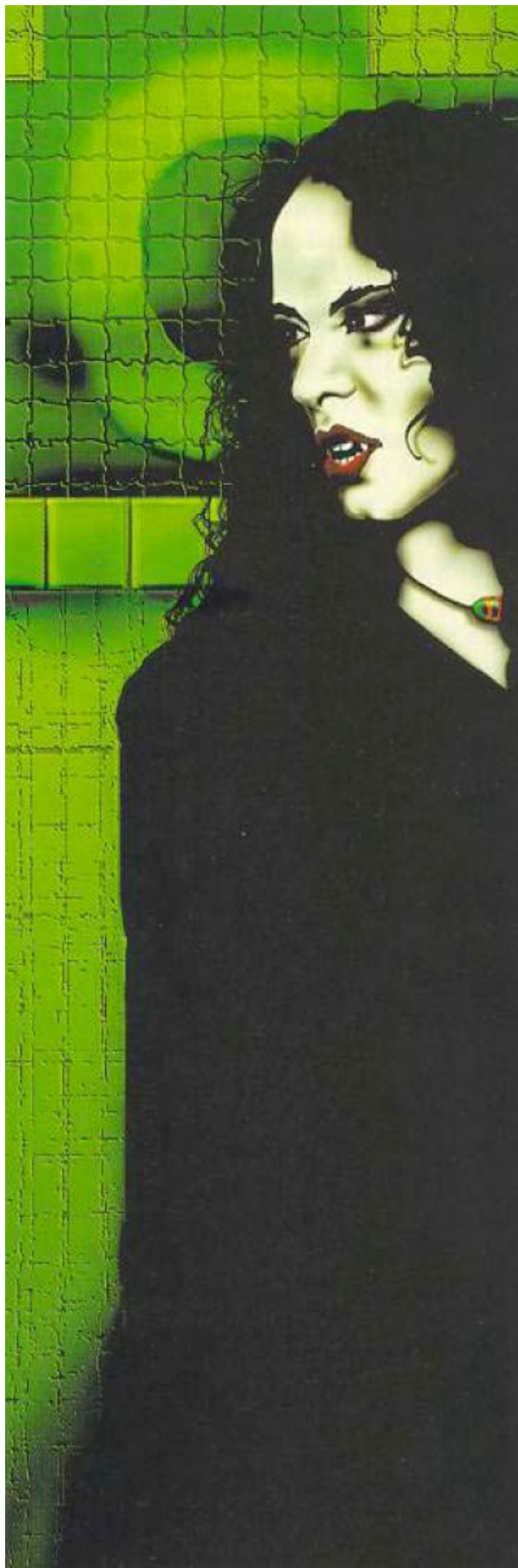
*“Onde estão as flores? Eu não as vi, florescendo na primavera. Agora é sempre gelado. Porque é assim? O sol não brilha mais?”*

Existem Kithain que muitas vezes tornam-se Dauntain através de sua própria escolha, consciente ou não. Muitas vezes, a mudança é relacionada com a ação de outros seres. Eles podem ter sido alimentados com o sangue de um vampiro, ter seu Glamour devorado por um Dauntain ou quimera, ou simplesmente ter andado pelos lugares errados. Exposição prolongada à pessoas impregnadas com Banalidade pode algumas vezes levar a isso. Como qualquer outro meio, esse não é um indicador confiável.

O mais comum meio de infecção é estar envolvido com Povo Outonal. Talvez ele seja tratado por um psiquiatra por sua “insanidade”, e ao invés disso, ele fica louco. É claro que esse não é o meio mais comum. Muitos são os Kithain que se abriram para as maravilhas e a mágica do Sonhar, e para depois voltar à suas vidas cotidianas, seus trabalhos cotidianos. Para muitos mundanos seus trabalhos são insuportavelmente tétricos. Imagine o quão pior seria para aqueles que tem sua essência feita de Glamour. Se permanecerem nessa situação insustentável, será pior, sujeitando-se a mais e mais Banalidade. Finalmente alguém cede. Existem Kithain que não sabem quando devem deixar ir. Eles preferem tentar encontrar uma maneira de viver que seja menos dolorosa para suas naturezas, mas ao encontrar algum nível de inflexibilidade, eles rejeitam.

Ninguém sabe de verdade, quem seria suscetível à essa transformação. Alguns sentem que isso é mais uma coisa de intenção que de eventos, outros acreditam que pode ser a natureza da Banalidade, a qual o Kithain é exposto. Simplesmente estar ao redor de Fadas Outonais tende a preencher a alma do Kithain com uma névoa negra. Essa também é a causa mais insídica, o Kithain infelizmente só se dá conta quando do que está acontecendo quando já é tarde demais. Na verdade ninguém sabe como essas vítimas são trazidas para os veios da Banalidade.

A salvação dos Tifóides está em alguma forma de remover a fonte de infecção.





### **Estereótipos**

**Kithain:** Eu já fui assim? Como pude ser tão ingênuo? Eu entendo tanto agora. Eu gostaria de não entender.

**Os Perdidos:** Eu acho útil saber onde eles estão. Quando necessário, eu posso usá-los contra meus inimigos.

**Os Malditos:** Gastam tanta energia inutilmente. Qual o significado dos juramentos deles?

**Magos Negros:** Nós temos muito mais em comum do que eu gostaria. Eu gostaria que eles desaparecessem.

**Nihilistas:** Você nasce, você vive, você morre. Eles simplesmente tem o hábito de fazer o último primeiro.

**Apóstatas:** São malucos que acreditam nessa besteira! Religião não tem mais significado que o que eles dão. Qual o objetivo de tentar derreter todo mundo?

### **Aparência**

De todos os Dauntain, os Tifóides são os que mais variam. Um associado com vampiros pode se tornar pálido e esquelético, com olhos vermelhos e presas, enquanto um exposto ao Povo Outonal pode parecer perfeitamente normal. Um humano normal, isso sim.

### **O Uso dos Truques**

Muitos Dauntain ainda usam truques, ainda que de uma forma alterada. Cada uma das diferentes Condenações tem diferentes crenças sobre o uso de truques, mostrados abaixo.

Ainda que muitos Dauntain possam usar truques, eles devem conformar-se com suas diferentes regras de uso. Como usual, Glamour deve ser gasto para que o truque seja conjurado. Os Dauntain, no entanto, tem a opção de gastar um ponto de Banalidade temporária para não ter que fazer a Peta. Petas são geralmente anátema para muitos Dauntain, e eles farão qualquer coisa para evitá-los. Para os propósitos de conjurar truques, Banalidade temporária deve ser registrada como Glamour temporário, nesse caso, com o número inicial Banalidade temporária igual à Banalidade permanente do personagem.

### **Ganhando Glamour/Banalidade**

Obviamente, Dauntain não recobram Glamour da maneira normal. Eles podem arrancar Glamour de artistas e Sonhadores, através de uma forma particular de Extermínio conhecida como Extorsão. Para Extorquir Glamour de um Sonhador, o Dauntain simplesmente deve identificar um indivíduo como Sonhador. Feito isso, o Dauntain deve começar uma conversa ou algum tipo de comunicação com o indivíduo. Durante a conversa o Dauntain deve fazer a pessoa depreciar seu próprio trabalho ou seu próprio valor. Isso pode ser feito com um comentário crítico ou simplesmente abusando verbalmente. Esse processo muitas vezes deixa o Sonhador completamente exausto com fortes sentimentos de dúvidas sobre si. Muitos têm sido levados ao suicídio depois de terem sido Extorquidos por um Dauntain. Note que Extorsão funciona tanto em changelings quanto em Sonhadores.

Para um Dauntain recuperar Banalidade temporária, ele deve causar Banalidade. Isso é conhecido como Entediar, e pode ser feito geralmente como a Extorsão, ainda que com maior intenção de causar ao indivíduo sentimentos de desesperanças sobre o mundo maiores que sobre si. Exemplos de Entediar podem ser expor o número de mortos causados numa guerra, discutir a atual situação dos sem-teto e da pobreza, ou qualquer outro horror o qual aflige nosso mundo. Qualquer outra ação que faça outros ganharem Banalidade também é efetiva.

**Sistema:** Para determinar se um indivíduo é um Sonhador, o Dauntain pode testar Percepção + Tino (dificuldade 6). Uma vez que o Sonhador seja identificado, o Dauntain deve tentar Extorquir com uma rolagem de sua Banalidade atual (dificuldade 7). O número de sucessos indica o número de pontos de Glamour ganho. Qualquer personagem Extorquido está em risco de ganhar Banalidade dessa experiência. A vítima automaticamente ganha tantos pontos de Banalidade temporária quanto os pontos de Glamour ganhos pelo Dauntain. A vítima pode resistir fazendo um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Cada sucesso reduz a um de Banalidade temporária. Adicionalmente, Banalidade causada dessa maneira também pode ser usada para restaurar Banalidade temporária.

Numa tentativa de ganhar Banalidade temporária através de Entediar, o personagem deve rolar sua Banalidade (dificuldade 6). Cada sucesso causa tanto ao Dauntain quanto à vítima um ponto de Banalidade temporária (a vítima pode resistir com Força de Vontade, como acima). Repare que a vítima de Entediar não precisa ser um Sonhador.



## Os Perdidos

Esses Dauntain muitas vezes não usam muitos truques, pelo menos não conscientemente. A razão para isso é que a maioria não conhece o potencial dos dons de suas heranças. Desses os que possuem Artes, usam mais para cancelar outros usos de Glamour, do que pra criar efeitos.

## Os Malditos

O Maldito irá usar truques como qualquer outro Kithain, mas ele se verá, rapidamente, trocando para usos mais “banais” de suas Artes quão possa notar sua mudança. Onde ele estiver com a Banalidade, seus truques serão focados em cumprir sua vingança de qualquer maneira.

## Magos Negros

Bem parecido com os Malditos, seu uso de truques permanece o mesmo. De fato isso raramente muda. Eles são conhecidos mais por aumentar seu poder do que por alterá-lo. Ainda assim, muitos usam sua recém-descoberta afinidade com a Banalidade, em usos bastante criativos.

## Niilistas

O Niilista pode e irá conjurar truques. Ele pode usar Chicana para fazer alguém ignorá-lo ou Andanças para fazer alguém ou alguma coisa ir embora. Niilistas também são conhecidos por ter notas do mundo ao seu redor com truques para sumir dele completamente. Eles podem não entender o que vêem da mesma maneira que nós, mas eles podem perceber e reagir ao seu redor de alguma forma.

## Apóstatas

O Apóstata prefere usar truques que podem convencer outros Kithain a participar de sua causa e abandonar seus velhos ideais. Ele também gosta de usar seus truques como meio de destruição aos Kithain. Ele não deseja causar dor desnecessária, mas simplesmente quer resgatar todos os Kithain do profundo medo da Banalidade. Se sua Banalidade aumentar como resultado disso, que seja. Ele é algo como um mártir.

## Tifóides

O Tifóide irá muitas vezes esquecer que pode usar Glamour, muito menos criar novos meios para utilizá-los. Existem, é claro, exceções. Esses são perigosos, às vezes fazem usos de uma variedade de estranhos poderes. Esses que foram alterados pela Banalidade mostram uma incrível resistência a isso, com grande facilidade eles usam seus próprios truques. E novamente, eles podem apenas ser uma estória para assustar infantes.

## Estigmas

Os Dauntain são invariavelmente marcados por suas fortes ligações com a Banalidade. Essas ligações geralmente se manifestam no seu Semblante Feérico, talvez o fazendo permanecer mais mundano ou desbotado. Em alguns, porém, esses Estigmas provêm um meio de direcionar a Banalidade para necessidades próprias. São marcas que afetam a alma mais que o corpo e muitos deles podem deixar o Dauntain tão indistinguível quanto qualquer outro humano normal. Cada Estigma possuído por um personagem subtrai um da Percepção de outro personagem em todos os testes para determinar qualquer coisa diferente sobre o indivíduo. Se a percepção chegar a zero, o Dauntain é indistinguível de um humano normal.

Um Dauntain deve ganhar um Estigma segundo a descrição do Narrador, talvez depois de gastar experiência. A única árdua e rápida regra sobre Estigmas é que quando um personagem ganha um, também ganha um ponto permanente de Banalidade. Logo, embora sejam certamente poderosos, eles aceleram a Ruína do Dauntain.

Em muitos casos, Estigmas deste tipo são raros e únicos. Nem todos os Dauntain possuem, e os poucos que possuem tem um ou dois (mais seria suicídio). Narradores são convidados a usar os Estigmas sugeridos aqui, mas é altamente recomendado que cada Dauntain tenha seus poderes únicos baseados na sua personalidade e na razão para se tornar um Dauntain.

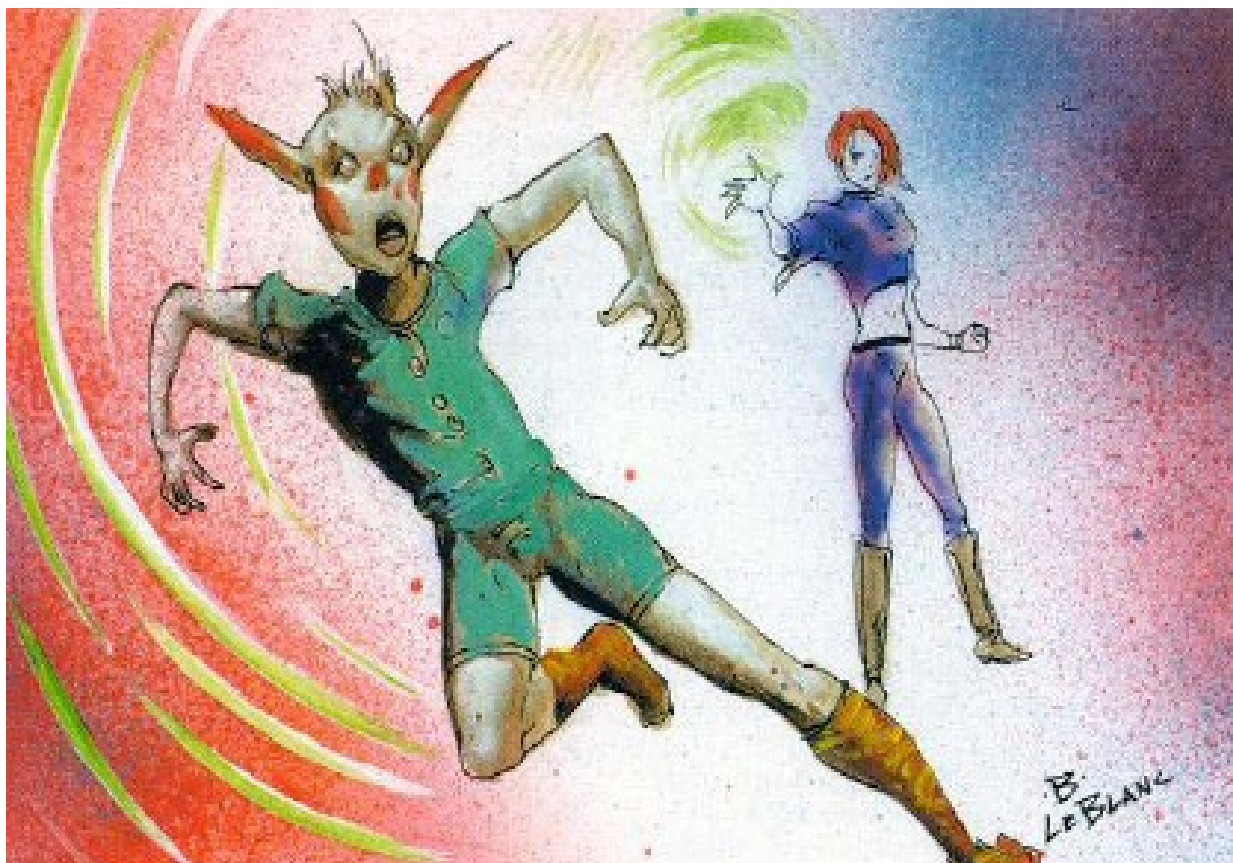
## Conversão

Este poder assustador pode transformar Glamour em Banalidade. O Dauntain rola sua Banalidade contra o Glamour do Kithain num teste oposto. Para cada sucesso, converta um ponto de Glamour temporário em Banalidade. O Dauntain ganha um ponto de Banalidade temporária cada vez que usa esse Estigma.

## Descrença

O Dauntain pode prejudicar qualquer quimera ou Glamour baseado no efeito de seu descredo em coisas das fadas. Essa habilidade não requer concentração ou pensamento, simplesmente ocorre. O Dauntain rola sua Banalidade contra o número alvo igual ao Glamour permanente do Kithain invocador. Cada sucesso remove um dos sucessos do Kithain. Isso também pode ser usado para danificar uma quimera. Uma rolagem de Banalidade contra o Glamour da quimera causa um Nível de Vitalidade de dano por sucesso até a quimera ser destruída. Essa rolagem é feita somente uma vez por cada vez que Dauntain nota o alvo (o Dauntain nem precisa saber que está ciente de seu alvo; seu subconsciente é o que manifesta o dano). O Dauntain pode escolher inibir mais truques ou quimeras (se ele conscientemente percebê-los e negar suas existências)





gastando um ponto de Força de Vontade para cada rolagem extra que deseje fazer.

### **Apagar**

O toque do Dauntain remove todos os traços de Glamour de uma pessoa, lugar ou coisa. Simplesmente por caminhar em lugar ou tocar uma pessoa, o Dauntain literalmente destrói qualquer associação com o Glamour. É bem parecido com Extermínio, só que pior. O Dauntain rola sua Banalidade permanente (dificuldade 7). Cada sucesso subtrai um de Glamour temporário do alvo. Cada uso desse Estigma subtrai um de Glamour temporário do Dauntain ou adiciona um à sua Banalidade temporária.

### **Ódio**

O Dauntain com esse Estigma pode dirigir toda a fonte de seu ódio e danificar o semblante feérico do Kithain (não seu corpo físico). Simplesmente rola-se Banalidade contra Glamour (como na Descrença) porém o Kithain pode rolar seu Glamour contra a Banalidade do Dauntain para resistir. Cada sucesso resulta na perda de um ponto temporário de Glamour. Note que isso é muitas vezes usado em conjunção com armas de Glamour, por Malditos que raramente ficam satisfeitos em simplesmente matar seus inimigos – eles têm que Arruiná-los.

### **Pupilo de Ferro**

Alguns Dauntain são bastante resistentes ao toque do ferro frio, como se a sua separação do Glamour os tivessem dado uma forma de amortecedor. É completamente chocante para um Kithain que atravessou grandes distâncias para encontrar uma arma de ferro frio para usar num traidor que tornou-se um Dauntain, somente para vê-lo rir. Sempre que atingido por ferro frio, o Dauntain rola sua Banalidade como parada de absorção.

### **Paralisia**

Muitos Niilistas podem destruir emoções. Como a Descrença esse Estigma não é usado conscientemente. De qualquer forma aqueles que caem nesse feitiço cessam de se importar com o mundo ao seu redor. Faça uma rolagem oposta de Banalidade contra Glamour. Cada sucesso transforma um ponto temporário de Força de Vontade em Banalidade temporária.

### **Exterminar**

De alguma forma muito parecido com o Extermínio normal, mas permite ao Dauntain roubar Glamour de tudo que possa tê-lo. Ele pode roubá-los de Kithain, Quimeras, humanos, tesouros, arte, etc. Com isso ele pode até mesmo fazer com que o Kithain esqueça o que é. Se ele fizer isso repetidas vezes, a memória perdida será perdida permanentemente. Faça uma rolagem oposta de Glamour. Cada sucesso toma



um de Glamour temporário e adiciona ao total do Dauntain. Opcionalmente, com Kithain, isso pode adicionar um ponto de Banalidade temporária por sucesso. O Dauntain ganha um ponto de Banalidade temporária por uso desse Estigma, ou um de Banalidade permanente a cada vez que um Kithain é Arruinado por essa habilidade.

## Palavras Finais sobre os Dauntain

Essa é uma pergunta difícil de responder; os Dauntain existem por um simples propósito e esse propósito é geralmente o mesmo. Apesar de qualquer desculpa que possa ser dada, o que quer que o Dauntain acredite ser seus motivos, todos Dauntain existem para erradicar todas as maravilhas e mágicas do mundo. Eles são os reais avatares da Banalidade, e as glórias da criatividade e imaginação não estão apenas fechadas para eles, são anátemas. O que importa é que o caminho escolhido sempre o conduzirá à Ruína; e eles seguirão esse fim trágico. Somente alguns sobrevivem e retornam para as fileiras dos Kithain.

Eles trabalham para destruir o Glamour o tempo todo, eles farão de tudo para alcançar isso. Aniquilação de uma quimera, Ruína de Kithain; tudo para um fim definitivo. Poucos mostram poder para erradicar completamente Propriedades Livres inteiras. Esses, por sorte, são os mais raros dessa raça rara. Isso não é dizer que todos eles comportam-se como se fossem feitos na mesma forma; ao contrário, eles são individualistas e únicos como qualquer Kithain. Eles têm esperanças, medos, amores, ódios, e desejos. Esses, com mais frequência do que parece, são catalisadores para buscar refugio na Banalidade.

Isso faz deles saudáveis? Claro que não! Serial-killers humanos são normais e bem-ajustados? Toda sociedade parece ter desajustados e os Dauntain são os nossos. Infelizmente, sua própria sanidade faz deles perigosos demais para nós de jeitos que nunca esperamos descobrir. Isso é parte da tragédia de perder O Sonhar.

Um Dauntain é perigoso, mas se você pode alcançar o Kithain em seu coração e alma, você pode encontrar um meio de trazê-lo de volta ao Glamour. Os Dauntain que podem ser alcançados dessa forma, são lamentavelmente raros, e um que consegue se arrastar para fora desse turbilhão espiritual que chamamos de Banalidade é ainda mais raro. Tratar isso é mais difícil que tratar o Desvario. Os Dauntain parecem sofrer de um pouco de Desvario com sua própria aflição, e as curas normais envolvendo exposição à Banalidade fazem das coisas ainda piores.

Eu direi isso sobre os Dauntain; eles são tudo que nós não somos. Eles destróem onde criamos, eles enristecem e drenam onde inspiramos. Eles prosperam

onde sumimos e eles erodem o que nos dá vida. Essa é a triste verdade; A Banalidade nos excedeu em números. Mas os Dauntain são tão focados quanto o melhor dos kithain. Ninguém pode negar que somos focados. O que qualquer kith faria se eu os mostrasse uma zona de Glamour? Encheria o lugar com artistas, artes e beleza? Ele mergulharia por entre ela como uma mulher faminta sobre um banquete. (Para ser honesto, ele se mostraria mais comedido, mas você entendeu o que eu quis dizer.) Esses monstros cinza possuem uma necessidade por destruição que os fornece vida e sentido, que permeia sua existência e os providencia com mágica. Este certamente não é um desejo são de forma alguma. Para realizar isto, os Dauntain farão quaisquer coisas, Exterminar um artista humano até que ele esteja absolutamente drenado de alguma coisa que remotamente parece criatividade ou livre arbítrio, ou pior, associando todos o seus poderes para destruir um Propriedade Livre. Um bando já tentou até mesmo uma investida à casa do Alto Rei, embora o cerco nem conseguiu chegar próximo de um sucesso.

O Glamour alcança dentro da essência de suas criaturas, direto em seus corações. Ele toca alguma coisa que algumas vezes não pode encarar, então eles erguem um escudo contra isso, se refugiando em oposto extremo. Este extremo é árido, morto e estéril quando comparado a maravilha brilhante do Glamour. Isto irá os guiar para suas ruínas, mas isso nunca os impedirá. Para alguns, esta ruína seria uma bênção.

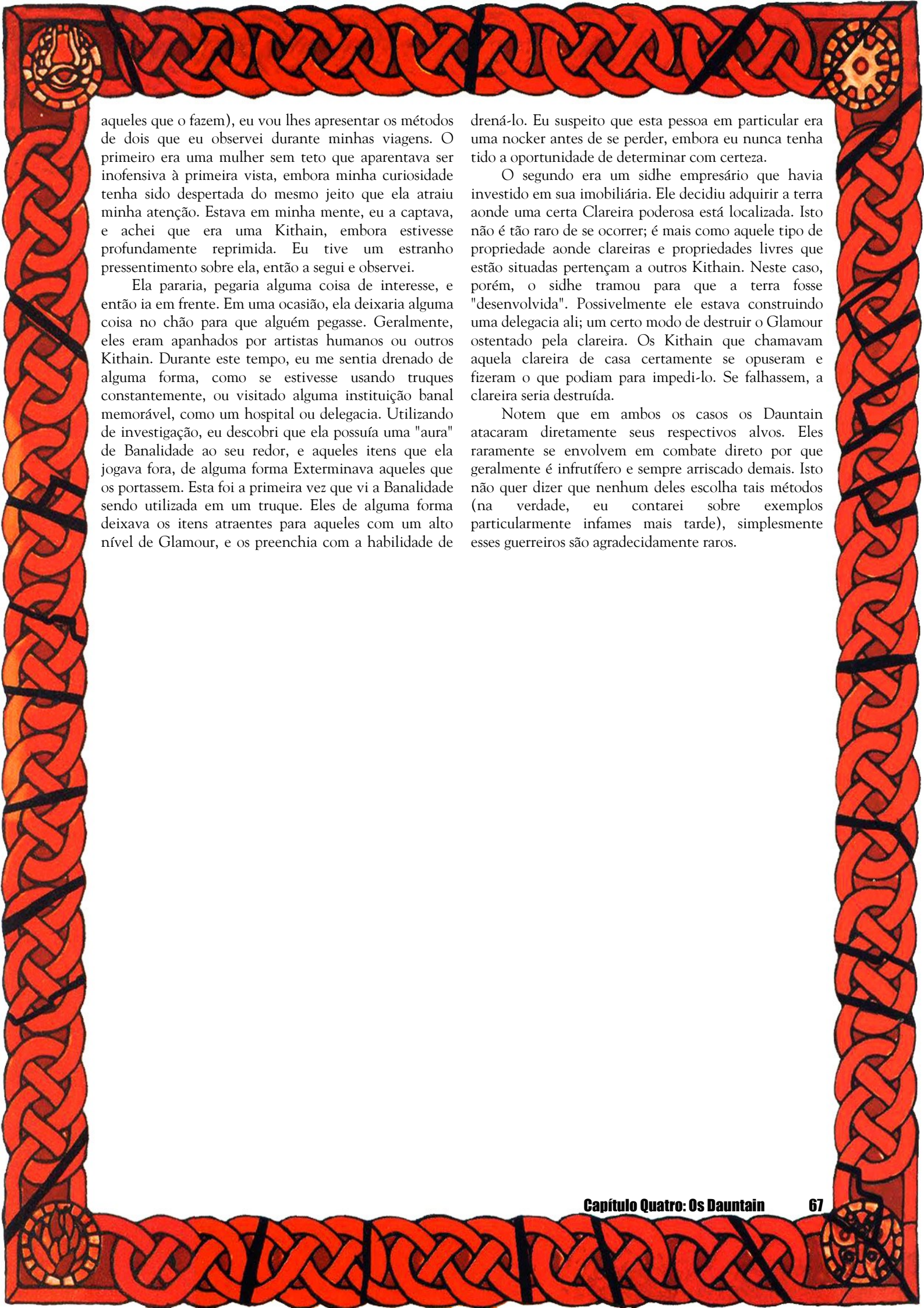
Para outros, é uma maldição. Nenhum deles acredita que isso acontecerá com eles. Bem, permita-me revisar isto; os Apóstatas anseiam por isto e os Niilistas desejam que isto ocorra logo (contanto que ocorra com todas as coisas). Eu acho realmente triste, um Dauntain que se voltou para a mancha da Banalidade apenas para descobrir que o preço é bem mais cômodo do que ele imaginava. Aqueles que encontram esta verdade estão algumas vezes em uma estrada de recuperação. Algumas vezes, porém, eles se recusam a acreditar nisso.

Eles estão mentindo para eles mesmos, eu digo. Se eles não se importassem em pagar o preço, eles não teriam feito esta decisão. É uma crença sombria, mas eu prefiro ajudar um Kithain que fez a escolha errada pelo medo do desconhecido do que alguém que apenas escolheu a rota mais barata para o poder.

Para kithain normais um Dauntain pode parecer diabólico, insano e até mesmo incompreensível. Os Dauntain existem para destruir tudo com o que nos importamos, seja por pura maldade ou por acreditar que está impedindo a enganação para com os humanos. Alguns aparentam ser extremamente normais, mas apenas dentro de termos humanos. Mesmo estes possuem um ímpeto fanático em difundir suas "normalidades" para os outros. Não, eu também não os compreendo.

Vejam que não quero mostrá-los primariamente como monstros que irromperam para assassinar seus inimigos com lâminas de ferro frio (embora existam





aqueles que o fazem), eu vou lhes apresentar os métodos de dois que eu observei durante minhas viagens. O primeiro era uma mulher sem teto que aparentava ser inofensiva à primeira vista, embora minha curiosidade tenha sido despertada do mesmo jeito que ela atraiu minha atenção. Estava em minha mente, eu a captava, e achei que era uma Kithain, embora estivesse profundamente reprimida. Eu tive um estranho pressentimento sobre ela, então a segui e observei.

Ela pararia, pegaria alguma coisa de interesse, e então ia em frente. Em uma ocasião, ela deixaria alguma coisa no chão para que alguém pegasse. Geralmente, eles eram apanhados por artistas humanos ou outros Kithain. Durante este tempo, eu me sentia drenado de alguma forma, como se estivesse usando truques constantemente, ou visitado alguma instituição banal memorável, como um hospital ou delegacia. Utilizando de investigação, eu descobri que ela possuía uma "aura" de Banalidade ao seu redor, e aqueles itens que ela jogava fora, de alguma forma Exterminava aqueles que os portassem. Esta foi a primeira vez que vi a Banalidade sendo utilizada em um truque. Eles de alguma forma deixava os itens atraentes para aqueles com um alto nível de Glamour, e os preenchia com a habilidade de

drená-lo. Eu suspeito que esta pessoa em particular era uma nocker antes de se perder, embora eu nunca tenha tido a oportunidade de determinar com certeza.

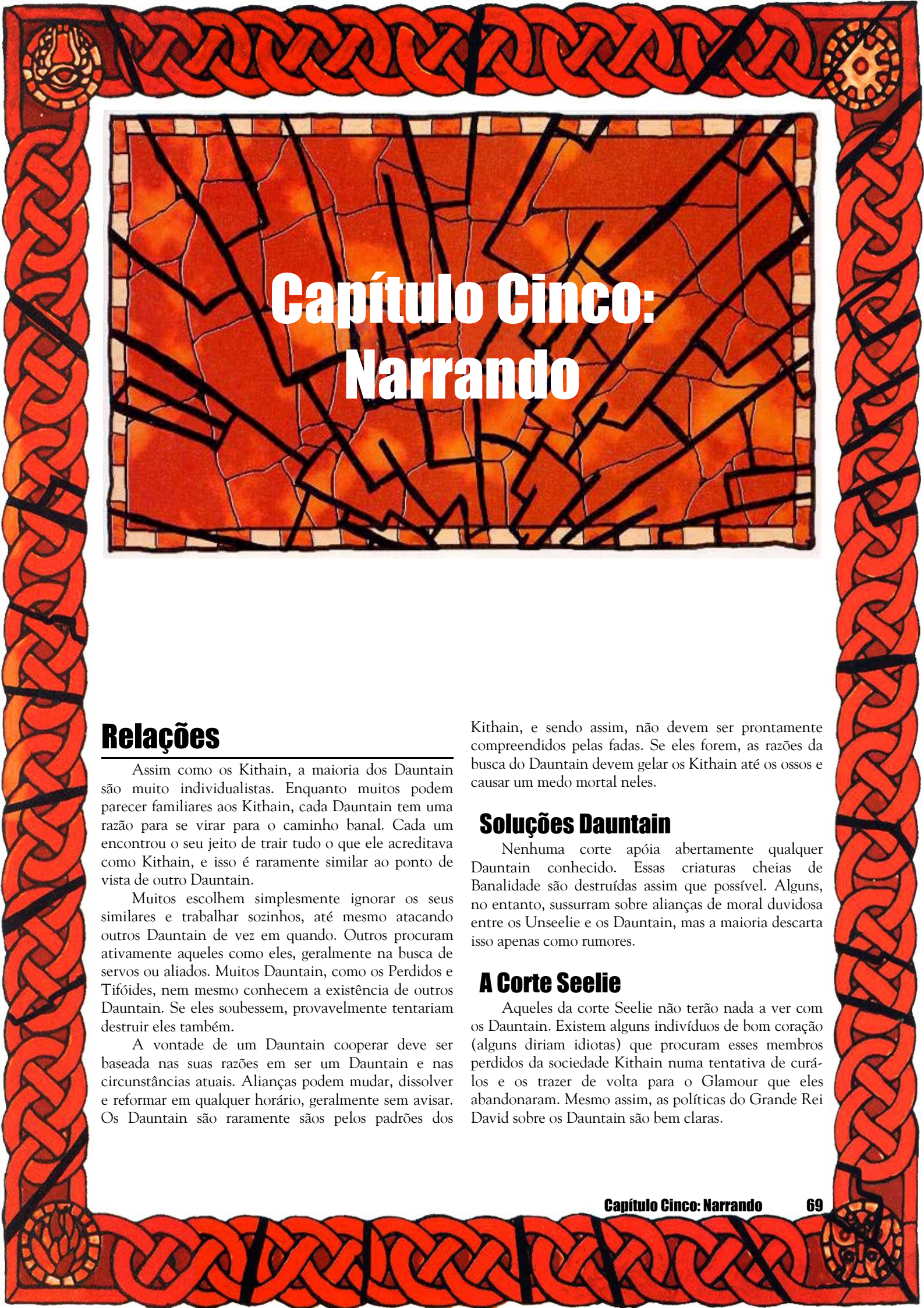
O segundo era um sidhe empresário que havia investido em sua imobiliária. Ele decidiu adquirir a terra aonde uma certa Clareira poderosa está localizada. Isto não é tão raro de se ocorrer; é mais como aquele tipo de propriedade aonde clareiras e propriedades livres que estão situadas pertençam a outros Kithain. Neste caso, porém, o sidhe tramou para que a terra fosse "desenvolvida". Possivelmente ele estava construindo uma delegacia ali; um certo modo de destruir o Glamour ostentado pela clareira. Os Kithain que chamavam aquela clareira de casa certamente se opuseram e fizeram o que podiam para impedi-lo. Se falhassem, a clareira seria destruída.

Notem que em ambos os casos os Dauntain atacaram diretamente seus respectivos alvos. Eles raramente se envolvem em combate direto por que geralmente é infrutífero e sempre arriscado demais. Isto não quer dizer que nenhum deles escolha tais métodos (na verdade, eu contarei sobre exemplos particularmente infames mais tarde), simplesmente esses guerreiros são agradecidamente raros.









# Capítulo Cinco: Narrando

## Relações

Assim como os Kithain, a maioria dos Dauntain são muito individualistas. Enquanto muitos podem parecer familiares aos Kithain, cada Dauntain tem uma razão para se virar para o caminho banal. Cada um encontrou o seu jeito de trair tudo o que ele acreditava como Kithain, e isso é raramente similar ao ponto de vista de outro Dauntain.

Muitos escolhem simplesmente ignorar os seus similares e trabalhar sozinhos, até mesmo atacando outros Dauntain de vez em quando. Outros procuram ativamente aqueles como eles, geralmente na busca de servos ou aliados. Muitos Dauntain, como os Perdidos e Tifóides, nem mesmo conhecem a existência de outros Dauntain. Se eles soubessem, provavelmente tentariam destruir eles também.

A vontade de um Dauntain cooperar deve ser baseada nas suas razões em ser um Dauntain e nas circunstâncias atuais. Alianças podem mudar, dissolver e reformar em qualquer horário, geralmente sem avisar. Os Dauntain são raramente sãos pelos padrões dos

Kithain, e sendo assim, não devem ser prontamente compreendidos pelas fadas. Se eles forem, as razões da busca do Dauntain devem gelar os Kithain até os ossos e causar um medo mortal neles.

## Soluções Dauntain

Nenhuma corte apóia abertamente qualquer Dauntain conhecido. Essas criaturas cheias de Banalidade são destruídas assim que possível. Alguns, no entanto, sussurram sobre alianças de moral duvidosa entre os Unseelie e os Dauntain, mas a maioria descarta isso apenas como rumores.

## A Corte Seelie

Aqueles da corte Seelie não terão nada a ver com os Dauntain. Existem alguns indivíduos de bom coração (alguns diriam idiotas) que procuram esses membros perdidos da sociedade Kithain numa tentativa de curá-los e os trazer de volta para o Glamour que eles abandonaram. Mesmo assim, as políticas do Grande Rei David sobre os Dauntain são bem claras.



### **A Proclamação do Grande Rei David sobre os Dauntain**

**"Não se aproxime de um Dauntain conhecido se você puder evitá-lo; suas auras danificam nosso Glamour e magia. Eles possivelmente nos infectam com a Banalidade que eles carregam dentro de si mesmos como um veneno obscuro. Alguns até mesmo dizem que eles são imunes a ferro frio. Se você encontrar um, avise imediatamente a nobreza local, pois é o dever deles livrar o reino de tais seres. Se você atrair a atenção de um Dauntain, você pode atrai-lo para o resto de nós.**

**"Se ele posar uma ameaça imediata a você e você estiver incerto de como pode ganhar dele, não hesite em fugir e contatar aqueles que você acha que são capazes. Se você e o seu grupo forem capazes de derrotá-lo, o façam. Sob nenhuma circunstância o levem a uma propriedade livre ou clareira enquanto ele estiver o rastreando.**

**"Essas criaturas parecem possuir uma capacidade sobrenatural de nos pressentir. Mantenha isso em mente se você encontrar alguém que você suspeita ser um Dauntain. Sob nenhuma circunstância tente explicar sua natureza para ele; ele não vai acreditar em você. Pior ainda, sua descrença pode queimar, até mesmo matar. Na maioria dos casos ele simplesmente vai fazer você recuar e esquecer dele por um tempo, mas aqueles que estão mais em fusão com a Banalidade, podem fazer muito mais."**

### **O Círculo Intacto**

O Rei David encarregou vários Kithain de caçar os Dauntain e ou matá-los ou os resgatar de suas loucuras. Todos provaram suas competências e lealdades para o trono e para o Sonhar, e todos foram condecorados pelo Rei David – isso quando eles já não tinham um título. Eles viajam através da América do Norte em busca de sinais indicadores de Dauntain. Quando eles acham um, eles enlistam a ajuda de Kithain locais para por um fim a essa ameaça.

Existem na atualidade quinze Kithain que foram aceitos nesse seletor grupo, dos quais seis são sidhe. Cada novo membro deve prestar um juramento diante do Rei David ao entrar na ordem. Seu lema é "Para o Rei, para o Glamour e para o Sonhar!".

Um Changeling que foi iniciado no círculo precisa primeiro virar um Cavaleiro, se ele ainda não o foi. O

Rei David então desembainha Caliburn para que o suplicante possa apertar a lâmina com sua mão direita, forte o suficiente para quebrar a pele. O suplicante segura a lâmina enquanto recita o juramento.

### **O Juramento do Círculo Intacto**

Eu, [nome], faço votos ao Rei David, ao reino de Concórdia e sobre meu sangue na espada Caliburn, para lutar contra a Banalidade onde quer que ela apareça, para resgatar todos os Kithain que caíram nas suas garras e para impedir as depredações dos Dauntain sempre que possível. Eu não vou botar em perigo outros Kithain expondo-os desnecessariamente à Banalidade excessiva, exceto quando o Kithain estiver ciente dos riscos que ele corre e esteja disposto a corrê-los.

O benefício de se tomar esse juramento é que o Kithain ganha um ponto permanente de Glamour e um de Força de Vontade, pelo tempo que ele seguir esse juramento. Ele também pode reduzir a dificuldade em todos os testes nos Atributos Sociais com Kithain, quimeras e outras criaturas de Glamour em dois.

A penalidade de quebrar esse juramento é a perda permanente de um ponto de Força de Vontade e um de Glamour. O Kithain também perde qualquer vantagem ganha por Título. O único jeito de cancelar isso é fazendo uma busca da escolha do Rei David e completar ela satisfatoriamente num período razoável de tempo.

Ser selecionado para entrar nessa ordem é considerado uma alta honra para qualquer Kithain. Muitos dos sidhe mais jovens miram indicações para esse posto, mas já que o Rei David escolhe três novos membros por ano, mais qualquer perda que venha a acontecer, não é sempre que eles são escolhidos.

### **A Corte Unseelie**

Os Unseelie tendem a seguir os acordos do Rei David. No entanto, existem aqueles que sondam as beiras da Banalidade nas suas práticas bem anti-éticas. Eu me refiro especificamente aos Exterminadores, pelos quais os Unseelie são famosos. Suspeita-se que muitos exterminadores freqüentes são na verdade Dauntain, ou aliados a eles. Mas até aí, muitas coisas são ditas sobre os Unseelie.

Geralmente, se um Unseelie puder direcionar um Dauntain para onde ele possa causar dano o suficiente para ser um incômodo (apesar que eles vão fazer o possível para evitar destruir qualquer Kithain... geralmente), eles o farão.

### **Elos com a Corte das Sombras**

Acredita-se que alguns Unseelie encorajam ativamente o uso da Banalidade para sua própria vantagem. Na verdade, as relação entre a Corte das Sombras e a Banalidade vai tão longe quanto a história da sociedade das fadas. Os Unseelie sempre foram tradicionalmente associados com as estações mais frias e escuras, quando o sol se põe mais cedo e as noites são longas.

Nos dias passados, quando o Glamour fluía





livremente e os humanos acreditavam naquilo que hoje chamam de mito, as duas Cortes tinham um acordo que era ainda mais antigo. Sob esse acordo, a Corte Seelie pegaria a coroa das fadas numa batalha de brincadeira na primavera e a manteria através do verão. Quando o outono chegava, outra batalha era travada; dessa vez os Unseelie pegariam a Coroa através dos meses de outono e inverno. Isso foi assim por séculos. De fato, não parou até que os sidhe voltaram para o Sonhar.

É interessante que nós, como um todo, consideramos as estações mais escuras como relacionadas com a Banalidade, e as estações mais claras com o Glamour. Porque isso? Onde estão as raízes dessa associação? Existe alguma relação entre os Unseelie e a Banalidade? Os Seelie e Glamour? Eu acho isso difícil de aceitar, pois os Unseelie têm tantos aspectos do Glamour quanto os Seelie.

Bem, eu já vi algumas coisas que me fizeram extremamente curiosos sobre a natureza dos Dauntain, assim como a dos Unseelie. Eu não consigo explicar verdadeiramente o que eles são, simplesmente porque não consigo apontar nada. Para explicar: Ano passado na Samhain, eu fui para uma celebração Unseelie. Em algum ponto durante a noite, eu fiquei perto de um grupo de kithain que começou uma discussão acirrada. Um se virou para mim e mandou eu ir embora. A força de sua soberania e o meu próprio estado de inebriação me deixou pouco espaço para resistir. No entanto, eu não consigo tirar a sensação de que pelo menos um daqueles kithain parecia ruim. Ele não parecia um

Dauntain, mas... ah, tagarelice idiota. Eu bebi um pouco demais naquela hora, e provavelmente foi só minha imaginação. Mas, mesmo assim...

Se o que eu percebi é verdade, as implicações são grandes: Se uma cabal de Dauntain se infiltrou na sociedade Kithain, como podemos estar seguros de suas depredações? Especialmente se eles se escondem no nosso meio?

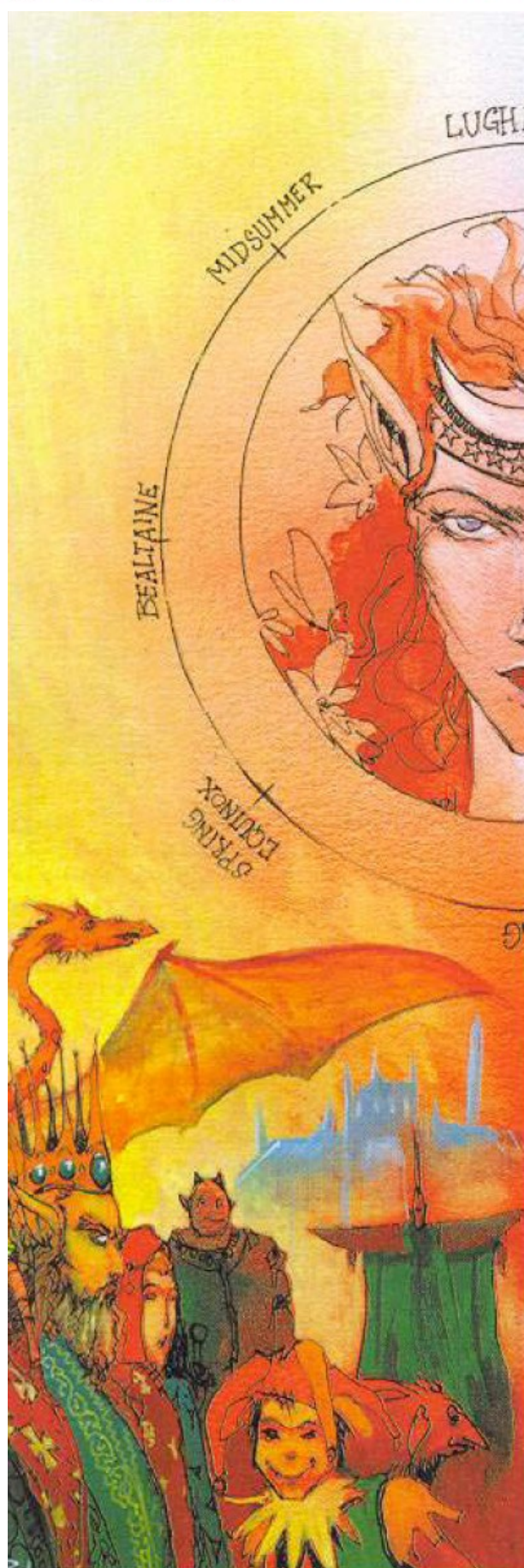
## Crônicas Dauntain

Isso não é muito recomendado, já que os Dauntain são dedicados à destruição na luz brilhante dos sonhos e da imaginação, e tal crônica poderia se transformar num constante fluxo de "Então, qual propriedade livre apagaremos essa noite?" Pode se tornar um cenário bem chato com o passar do tempo. Com essas considerações ditas, vou colocar alguns guias para criar tal crônica.

Dauntain são criaturas solitárias a maior parte do tempo. A maioria deles nem mesmo entende que existem outros como eles, e se eles entenderem, eles vão perceber que esses outros provavelmente terão objetivos diretamente opostos ao deles. Por exemplo, um Dauntain que se recusa a acreditar nos Kithain não aceitará, digamos, um Apostata que acredita que ainda é um Kithain. O apostata provavelmente passaria a mesma insanidade para o Dauntain que passa para qualquer outro Kithain.

Existem casos de cooperação. Um exemplo inclui vários Dauntain da mesma estirpe sendo recrutados por





um “mentor”, que passa a coordenar seus esforços. Um grupo desses é descrito em “A Síndrome de Quixote”, no Book of Storyteller Secrets.

Depois de decidir que você quer conduzir uma crônica desse tipo e de quantos jogadores você quer lidar, você precisa definir um objetivo para a crônica. Aqui estão algumas sugestões, cada uma baseada em uma categoria de Dauntain.

### **Órfão**

Os recém renascidos Kithain se encontram em um mundo que não conseguem entender, entre coisas que eles não querem ver. Ao invés de enfrentarem a verdade, eles escondem. Mais ou menos. Eles não conseguiram se livrar completamente do Glamour, então eles tem noção de que existe algo “lá fora” e querem que vá embora. Então eles encontram maneiras de destruir essas coisas antes que os deixe mais malucos.

Em tal crônica, Kithain e quimera são melhor descritos como uma presença desconfortável, no limiar da percepção, aparecendo numa realidade total por alguns momentos apenas para desaparecer de novo. Eles devem aparecer para perturbar e constranger os Dauntain, levando eles a atos mais maléficos para parar com as visões.

Daqui em diante, o personagem deve receber um propósito. Seria um jogo sem graça onde o Dauntain iria de um Kithain para outro, os matando para fazer com que a estranheza pare. Idealmente, os Kithain deveriam levar o personagem para eventos mais e mais estranhos, até que sua sanidade quebre ou que eles sejam Desfeitos. Mais raramente, o Dauntain pode lançar mão de suas limitações, se tornando um Kithain de verdade e sendo aceito pela sociedade.

O contraste no último caso deve ser incrível. O Dauntain saiu de um mundo frio cheio de coisas estranhas aparecendo no canto dos olhos para um mundo brilhante, colorido, cheio de maravilhas.

### **Vingança**

Esse tipo é melhor para um jogador, mas pode funcionar com um grupo. A premissa básica é que algum indivíduo ou grupo foi enganado fortemente pelos Kithain, então ele jura alguma forma de vingança horrível contra seu inimigo.

Matar um Kithain alimenta uma realidade estéril, já que mais um pedaço de maravilha deixou o mundo para sempre, então tão juramento serve apenas para aumentar a aperto banal da realidade. Sendo assim, aquele que faz o juramento serve diretamente a Banalidade. Uma vez que o juramento foi feito, ele saberá o que fez, mas não pode quebrar o juramento sem aumentar o controle da Banalidade na sua alma.

Esse tema pode durar por uma simples estória ou uma crônica inteira, quando o Kithain persegue o motivo de sua vingança. Termina, é claro, com a quebra do juramento, a morte do ofensor ou a do jurado.

Qual é o objeto de uma vingança assim? Ele merece tal vingança? Ele é tão mal quanto o mal pode



ser, ou pode ser apenas uma vítima da circunstância e manipulação? De qualquer jeito, como ele vai se defender dos ataques do Kithain enganado? Ele vai se virar para a Banalidade para se defender? Ele chamará amigos?

Falando de amigos, ele tem algum que se importa o suficiente para jurar uma vingança de sangue naquele que ousa matar o amigo? Em tal caso, um círculo vicioso pode ser criado, onde mixórdias e grupos inteiros podem ser atraídos para esse “círculo de sangue” onde os sobreviventes tentam trazer vingança naqueles que enganaram seus amigos e amados.

O clímax desse tipo de crônica ocorre quando o Dauntain está para trazer a vingança para seu inimigo odiado. Ele o faz, cumprindo seu juramento? Ele olha para os olhos assustados de sua presa e percebe que o cumprimento não vale a pena e renuncia seu juramento? Essa é a medida do verdadeiro herói, um que pode perdoar deslizes para um bem maior. Será que ele hesitaria por tempo o suficiente para que o outro pudesse escapar, começando o ciclo novamente?

No final o oponente está morto ou o Dauntain renunciou seu juramento. Se ele fez o primeiro, ganha Banalidade por matar outro Kithain. Se ela fez o último, ela pode ganhar banalidade e penalidades por quebrar um juramento. Nesse caso, o Narrador deve considerar as circunstâncias pelas quais o Dauntain rompeu o juramento. Se foi por um desejo honesto de preservar o Glamour, então a Banalidade ganha pela quebra do juramento pode ser perdida numa explosão súbita de Glamour. Outras razões podem ter outros resultados. No final, o que fizer a melhor história deve ditar a decisão.

### **Busca por poder**

Por qualquer razão, os personagens decidiram trair tudo o que importa para eles pela simples gratificação do poder. Ao invés de remover os personagens, o Narrador pode usar essa mudança para fazer uma crônica interessante e divertida.

Nesse caso, os Dauntain decidiram buscar o poder por buscar. Para isso, o poder está sempre disponível, mas por um preço. No começo eles receberão presentes pelos quais eles nem mesmo tiveram desejos antes, mas conforme o tempo passa, o prêmio consome suas almas.

Eles se encontram precisando de mais poder para fazer as coisas, até mesmo aquilo que era fácil e com isso eles dependem mais de alguma fonte que os beneficiava antes. Essa força que foi tão eficiente é simplesmente Banalidade pura. Tal coisa pode parecer contradição, mas para um Kithain cujo tudo tem algum significado mítico, ou é parte de alguma estória maior, faz todo o sentido. O Dauntain deve mudar, talvez se tornando mais frio e mais arrogante com o tempo. Outros Kithain podem fechá-los, já que a simples presença causa desconforto. A “aura” deles pode simplesmente estar “errada”. Talvez eles exibam o poder e a nobreza local decide prendê-lo ou executá-lo. Brincar com a Banalidade é o mais próximo do mal que um pode





chegar aos olhos dos Kithain.

Eventualmente, o Dauntain vai ser ou devorado pelas forças que eles buscam controlar ou acharão uma maneira de desistir desse caminho que custa tanto. Ser devorado é fácil; eles apenas precisam continuar no caminho sem mudar ou diminuir. A outra opção é bem mais difícil, pois o grupo precisa de alguma maneira se limpar desse poder que eles tem saturado. Isso é difícil, pois o Dauntain geralmente precisa ir em algum tipo de busca para purificarem a si mesmos pelos seus atos; eles não podem sob nenhuma circunstância depender de suas habilidades banais. Eles precisam depender nas suas (provavelmente limitadas) habilidades que foram reduzidas ou ignoradas ou ambas durante essa busca louca por poder.

No final, caso eles tenham sucesso em o que deveria ser uma jornada incrivelmente longa e perigosa de redenção, eles se tornarão novamente Kithain. Algumas sugestões do que eles precisam ser incluem:

- Assumir as responsabilidades pelas consequências de suas ações e fazer o que for possível para poderem reverter os danos causados ou o sofrimento infligido, ou pelo menos fazer com que eles paguem por isso.

- Destruir ou eliminar alguma ameaça grande para os Kithain.

- Criar uma maneira de trazer as maravilhas do Glamour para mais pessoas. Isso pode ser algo como escrever um RPG que estimule a imaginação daqueles que o lêem, ou apresente maravilhas que as pessoas jamais poderiam ter imaginado sozinhas.

Existe, é claro, varias tarefas possíveis que podem ser requeridas antes que o Dauntain seja redimido. É recomendado que essas tarefas seja difíceis e potencialmente perigosas.

### **Procurando o Esquecimento**

Essa é uma crônica mais psicológica (e talvez seja melhor para jogo solo), pois o Dauntain é arrastado para dentro de si mesmo e seus próprios pesadelos, sonhos e outras lutas internas. Por uma razão ou outra, ele se retraiu do mundo envolta dele e vive apenas no seu próprio mundo. Ele enfrenta seus próprios demônios diariamente e geralmente não consegue fazer um pacto com eles. Ele prefere se dobrar numa bola e se tornar nada do que enfrentar as suas racionalizações próprias.

Essa crônica deve ser um pouco bizarra e onírica, mas tudo que acontece deve ter uma forte relevância pessoal para o Dauntain. E também, muitas das coisas que vão acontecer devem ressonar com o Dauntain em um nível e devem com frequência ser algo que o deixa desconfortável, possivelmente num grau extremo. Como tal, o jogador deve ter certeza que o Narrador não ultrapasse nenhum limite e o Narrador deve deixar o jogador dar um basta se qualquer coisa for longe demais.

Por fim, essa crônica deve ser sobre a busca da alma, porque o personagem está literalmente procurando sua própria alma por algum tipo de

significado. Para encontrar significado, deve se estar preparado para enfrentar as verdades mais desconfortáveis para ele mesmo. Se ele fizer isso e se levar para fora desse retiro auto-imposto, ele não vai apenas se afastar do aperto estéril da banalidade, ele também vai se fortificar de maneiras que a maioria das pessoas nem sequer imagina. Na pior das hipóteses, esse tipo de ordenança pode dar uma profundidade enorme para o personagem. Quantas pessoas fizeram um tour pela própria mente e enfrentaram seus demônios? Muito poucas.

Esse tipo de crônica também pode ser espelhada pelo mundo de fora, enquanto os companheiros do Dauntain tentam achar algum jeito de trazê-lo de volta para a realidade. Para eles, ele está sem vida e não responde a estímulos. Talvez eles precisem encontrar algo que tem um significado muito profundo para ele e procurem alguma maneira de atrai-lo a isso. Ou talvez eles precisem achar uma maneira de entrar nos sonhos dele e mostrá-lo o caminho de volta.

Em ambos os casos, a jornada de volta vai ser tão perigosa e assustadora quanto qualquer outra viagem pelo submundo, mas quando o sucesso chegar, vai ter um gosto muito mais doce para aqueles que passaram pela provação.

### **Jornada para Casa**

Esse é um tema particularmente intenso para uma crônica, pois os personagens vão estar lutando contra crenças firmes, até mesmo com a morte. Enquanto o aspecto do personagem está dormindo, ele tem visões de Arcádia, ou pelo menos é o que parece. Isso pode continuar por um tempo, até que isso se torna cenas completas com detalhes incríveis. É simplesmente o desejo normal por Arcádia, mas para aqueles particularmente vulneráveis, parece apontar o caminho das coisas.

Cada vez que o Kithain se volta ao seu aspecto mortal para evitar os efeitos do Glamour, ele sempre acaba em Arcádia. Como resultado ele pode achar que o caminho para Arcádia está em abraçar e servir a Banalidade, e conseguir juntar uma mixórdia de fadas que pensam parecido.

Uma vez nesse caminho, é difícil voltar. O Dauntain agora tem uma missão na vida, uma cruzada. Eles irão salvar os Kithain deles mesmos e tudo o mais aparentemente destruindo eles com Banalidade. Isso, eles acreditam, vai levar os Kithain de volta para Arcádia, apesar do exílio.

Isso pode ser conduzido dos dois pontos de vista, mas esses Dauntain são melhores inimigos do que personagens. Os Kithain vão ter que parar esses lunáticos enquanto eles recrutam para a causa deles aqueles que temem a Banalidade e nunca ver Arcádia.

Finalmente, o clímax vai vir quando os Apostatas estiverem encurralados e são mostrados a destruição que causaram ou são destruídos.

No fim, a Banalidade é simplesmente uma



maldição para os Kithain, e não uma salvação...

Ou não?

### **Maria Tifóide**

Esses Dauntain foram expostos de alguma maneira à Banalidade diretamente. Talvez um deles seja um carníçal de um Vampiro que percebeu subitamente sua natureza Kithain, ou outro foi ferido seriamente por ferro frio e nunca se recuperou de verdade. Independente da causa, os Dauntain devem lidar com essa mudança.

Devido a algumas circunstâncias, os Dauntain carregam alguma forma incomum de Banalidade dentro deles que tenta sair e se espalhar para outros. (Para crônicas em grupo, é mais comum que os personagens tenham sido infectados por uma fonte, ou um ao outro.). Talvez os Dauntain gostem disso, talvez não estejam cientes disso, ou talvez procurem uma cura.

O primeiro tipo funciona melhor como um inimigo, mas os outros dois são personagens interessantes. Como descrito acima, talvez um carníçal se encontra de repente se transformando num Kithain, mas está cheia com o poder direto da Banalidade dos vampiros. Isso não é necessariamente uma coisa boa, pois esse poder vai tentar se espalhar para outros Kithain, por qualquer meio necessário. Se o Dauntain não estiver ciente disso, ela pode trazer sem conhecimento a condenação para vários Kithain, já que ele leva a infecção para cada um que ele encontra.

Se um Dauntain está ciente se sua condição, por qualquer que seja o meio, seja sangue Vampírico, uma maldição, ou talvez exposição direta a outro Dauntain ou ao poder de uma quimera, ele pode decidir tentar corrigi-lo. Nesse caso, como geralmente é necessário, ele vai precisar buscar uma maneira de se limpar, e raramente vai ser fácil.

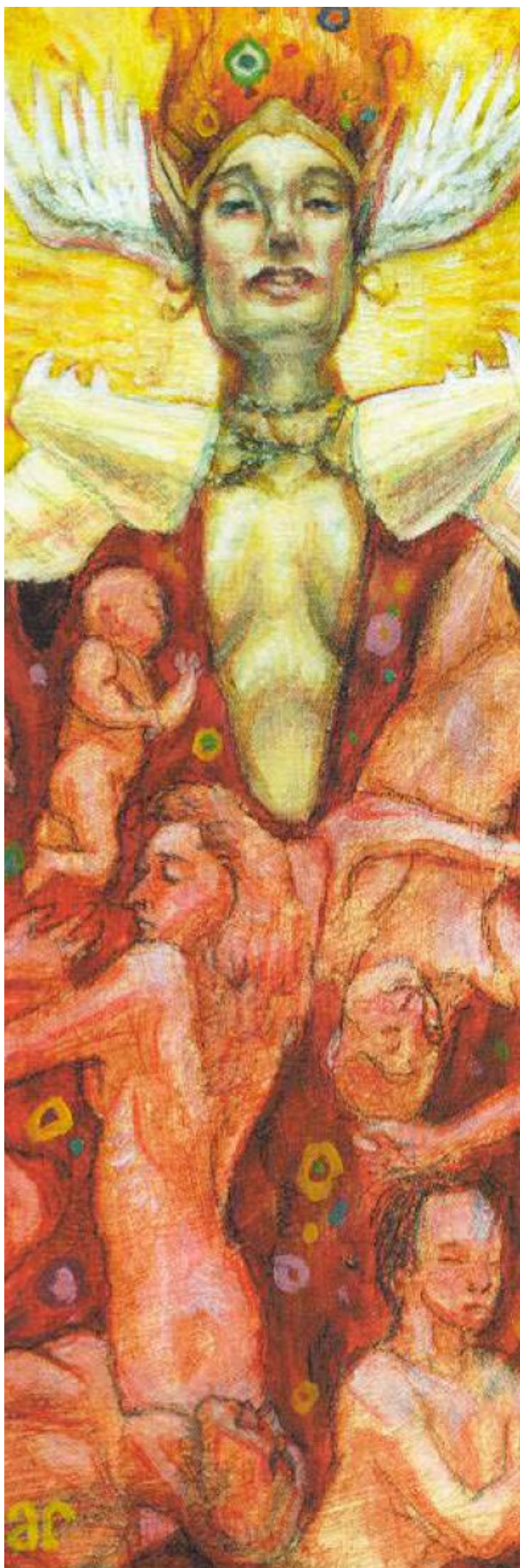
Até mesmo a contaminação trazido pelo sangue do Vampiro não vai desaparecer depois de um mês, quando o poder do sangue desaparece. A contaminação por si é a Banalidade e alcança a alma. O Dauntain precisa encontrar uma maneira de se curar dessa perigosa infecção antes que se espalhe.

Talvez exista um tesouro raro ou único, ou talvez um item quimérico, que pode trazer uma cura. Se esse for o caso, pode estar guardado por quimeras estranhas e maravilhosas ou até mesmo fadas verdadeiras que foram juradas para proteger o item de qualquer Banalidade que procure destruir suas propriedades. Esses guardiões não vão estar bem dispostos em deixar um Dauntain de qualquer tipo acessar o item por qualquer razão. O Dauntain deve provar que ele verdadeiramente procura uma maneira de se libertar do poder que amarra sua alma. E mesmo assim, o custo do tesouro deve ser considerado.

A alma do Kithain vale a possibilidade de destruir tal item valioso que poderia, no momento correto, virar a maré contra a Banalidade? Deixe que o Dauntain se justifique.







Finalmente, o Dauntain deve encontrar o tesouro e usar para se livrar. Isso pode gerar várias coisas, incluindo uma série de charadas, a possibilidade que a Banalidade dentro dele tome forma para combatê-lo, ou até mesmo um concurso de mudança de forma. Tudo depende do clima que o Narrador queira trazer à crônica.

## Notas sobre Crônicas Dauntain

Todas as sugestões de crônicas incluem uma maneira de redenção, mas não é absolutamente necessária ou até mesmo desejável em todos os casos. Dauntain podem gostar do que são e se deliciar em destruir Glamour onde e quando puderem. Existe, é claro, um preço por isso. Lembre-se que nada na vida é de graça, e os Dauntain que seguem esse caminho um dia vão ser destruídos pelas forças que eles brandem. Esse é o preço do poder.

Lembre-se que a maioria dos Dauntain nunca retornam ao estado normal anterior como Kithain. De fato, a maioria é desfeita pelas suas próprias armas quando eles tentam destruir aquilo que eles poderiam ter sido. Aqueles que alcançam algum nível de redenção são indivíduos bem raros, de fato. A estória deles será cantada pelos bardos de eras por vir, tanto em Arcádia como na Terra.

## A Transformação

Cada Kithain geralmente passa por alguns passos em comum quando se transformam num Dauntain. É uma inversão da Jornada do Herói arquetípica de Campbell. Os Dauntain são, no entanto, uma espécie de herói. Geralmente eles lutam por aquilo que acreditam, aquilo que eles crêem ser verdade. Sim, isso vai geralmente resultar na destruição daquilo que muitos Kithain tem como querido. Para muitos Dauntain, no entanto, eles estão lutando contra um inimigo que eles consideram tão cruel quanto um Dauntain é para um Kithain.

Eles são os dois lados de uma mesma moeda, mas não existe maneira de resolverem as diferenças que estão entre eles. Eles são guiados por forças mutuamente exclusivas, e a reconciliação não está escrita nas estrelas.

Agora embarcaremos na Jornada do Dauntain.

### Sendo Diferente

Para começar, algo deve diferenciar o futuro Dauntain do resto dos Kithain. Algo sobre a vida como Kithain simplesmente não se encaixa com ele. Talvez ele não consiga aceitar a existência do Glamour, ou talvez alguma emoção forte o desviou da beleza do Glamour e ele só pode achar o caminho através da verdade fria da Banalidade.

Kithain não são pessoas banais e normais. Até mesmo aqueles que passam a servir esse conceito estéril o fazem de uma maneira que serve em um ser mítico. No entanto, o Kithain rejeitou ou foi rejeitado por sua



sociedade, ou deixou qualquer chance que tinha em se juntar a ela. Ele precisa dar as costas para a magia e a beleza que faz a vida de um Kithain. Ele se rebela contra a vida e a luz do Glamour, escolhendo ao invés disso o caminho estéril da Banalidade.

O Dauntain está no processo de se tornar aquilo que nega tudo o que ele sempre foi, mas ele não esquece. Ao esquecer, ele se torna um humano simples. Em negação simples, ele se lembra de tudo que aconteceu com ele como Kithain. Ele pode não acreditar ou entender, mas ele se lembra. Essa memória é o que leva ele a cometer os atos pelos quais os Dauntain são temidos

### **Descoberta**

Nesse ponto o Kithain vai desesperadamente procurar um sentido para sua vida. Ele não tem lugar para ir, ninguém com quem contar. Sua própria mente está mostrando coisas que ele não quer saber. Nesse ponto, a maioria dos Dauntain em potencial são simplesmente desfeitos, como mariposas no fogo.

Aqueles que tem a vontade de sobreviver encontram sentido para sua vida, seja uma filosofia, um mentor ou simplesmente uma determinação gutural. Independente do meio que começa o caminho dele, isso começa a defini-lo, conforme ele reconstrói a noção de identidade em volta disso.

### **Sublimação**

Agora o Dauntain usa seu novo auto-conhecimento para enterrar por completo sua natureza Kithain. Isso é uma luta sem fim, pois para ser verdadeiramente um Dauntain ainda é necessário ser um Kithain. Uma vez que essa luta tiver sucesso, o Dauntain passa a ser apenas um do Povo Outonal.

### **Submundo**

Essas são as piores horas da vida do Dauntain, pois sua própria mente conjura seus pesadelos a partir do Glamour para interromper o seu louco deslize para a Banalidade. O Dauntain precisa lutar fortemente para se arrastar longe dessa óbvia queda na insanidade pura.

Ele deve encontrar seu caminho através desse período traiçoeiro tendo suas próprias crenças para guiá-lo. É claro, até mesmo suas crenças vão perder o significado se elas também o abaterem.

Finalmente ele vai ser despido de tudo o que uma vez significou qualquer coisa para ele ou ele sucumbirá e cairá, se tornando nada mais do que uma sombra distorcida de seu eu anterior, assombrado pelas sombras de seus pesadelos. Se ele tiver sucesso, ele ressurgirá das chamas do seu próprio inferno particular, forjado numa espada de ferro frio, pronta para atacar o coração do Glamour.

### **Renascimento**

Agora o recém-nascido Dauntain parte para o mundo, preparado para fazer o que for necessário para destruir o Glamour. Ele pode não entender exatamente o que está fazendo, ou pode ter plena consciência disso, mas nenhuma das direções realmente importa. O que faz a diferença é que agora ele tem um propósito. Esse propósito pode estar vestido de muitas racionalizações diferentes. O Dauntain pode acreditar que todos os Kithain são loucos e precisam ser curados, ou pode identificá-los como alguém que fez muito mal para ele no passado, e deseje matá-lo.

### **Confronto**

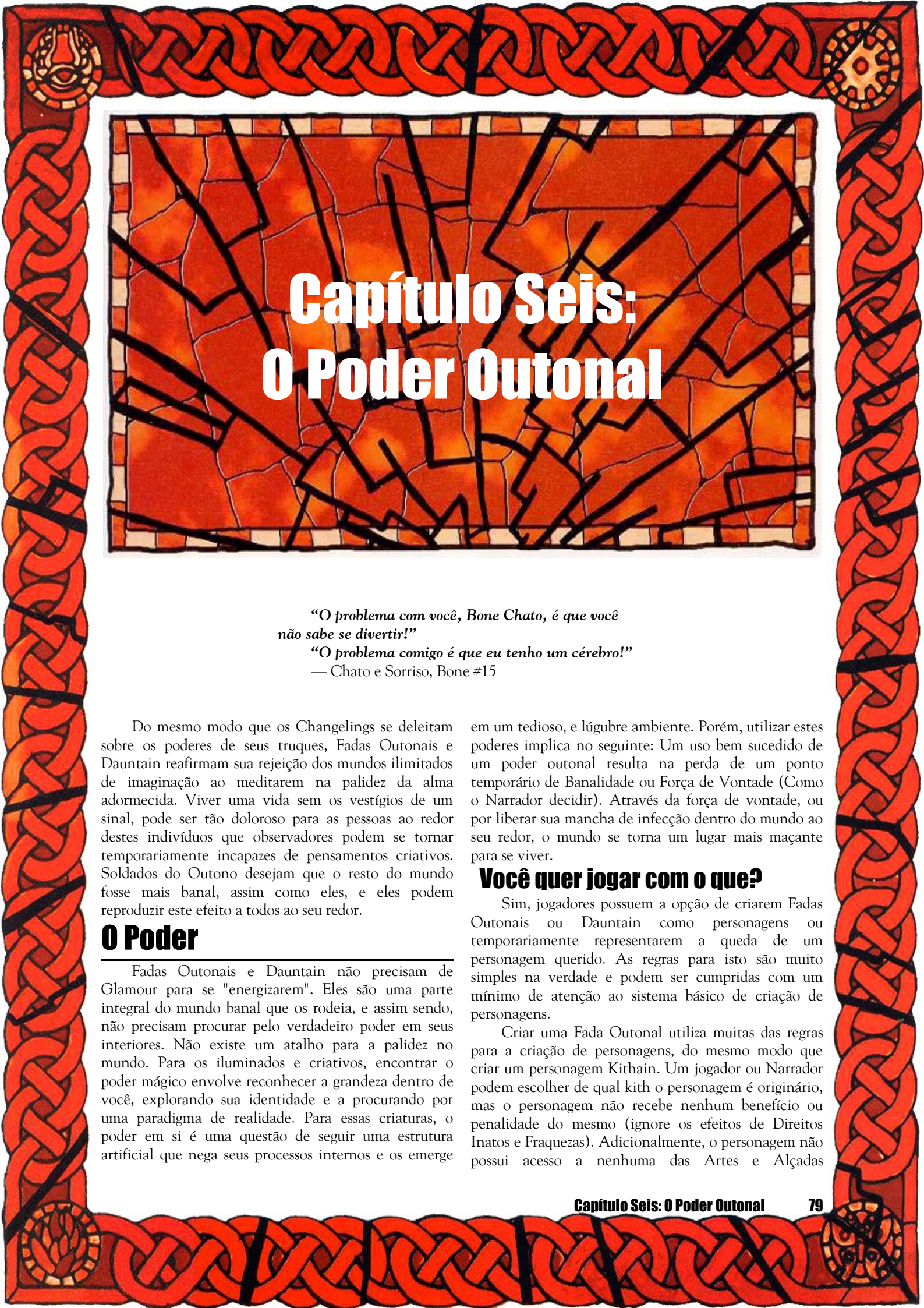
O Dauntain carrega seu conhecimento adquirido duramente e o usa para lutar contra aquilo que ele foi um dia. Ele precisa encarar e destruir o quanto ele puder, antes que ele também seja clamado pelas forças com que se alia e ache um lugar na normalidade humana.

Uma vez que o Dauntain tenha alcançado esse objetivo, o peso da Banalidade na sua alma pode se tornar muito grande, ou geralmente ele deixa a Banalidade o desfazer. Ou talvez ele ache outro que está começando o mesmo caminho em que ele se encontrava a muito tempo atrás, e o guia na linha de frente dos Dauntain.









# Capítulo Seis: O Poder Outonal

*“O problema com você, Bone Chato, é que você não sabe se divertir!”*

*“O problema comigo é que eu tenho um cérebro!”*

— Chato e Sorriso, Bone #15

Do mesmo modo que os Changelings se deleitam sobre os poderes de seus truques, Fadas Outonais e Dauntain reafirmam sua rejeição dos mundos ilimitados de imaginação ao meditar na palidez da alma adormecida. Viver uma vida sem os vestígios de um sinal, pode ser tão doloroso para as pessoas ao redor destes indivíduos que observadores podem se tornar temporariamente incapazes de pensamentos criativos. Soldados do Outono desejam que o resto do mundo fosse mais banal, assim como eles, e eles podem reproduzir este efeito a todos ao seu redor.

## O Poder

Fadas Outonais e Dauntain não precisam de Glamour para se "energizarem". Eles são uma parte integral do mundo banal que os rodeia, e assim sendo, não precisam procurar pelo verdadeiro poder em seus interiores. Não existe um atalho para a palidez no mundo. Para os iluminados e criativos, encontrar o poder mágico envolve reconhecer a grandeza dentro de você, explorando sua identidade e a procurando por uma paradigma de realidade. Para essas criaturas, o poder em si é uma questão de seguir uma estrutura artificial que nega seus processos internos e os emerge

em um tedioso, e lúgubre ambiente. Porém, utilizar estes poderes implica no seguinte: Um uso bem sucedido de um poder outonal resulta na perda de um ponto temporário de Banalidade ou Força de Vontade (Como o Narrador decidir). Através da força de vontade, ou por liberar sua mancha de infecção dentro do mundo ao seu redor, o mundo se torna um lugar mais maçante para se viver.

## Você quer jogar com o que?

Sim, jogadores possuem a opção de criarem Fadas Outonais ou Dauntain como personagens ou temporariamente representarem a queda de um personagem querido. As regras para isto são muito simples na verdade e podem ser cumpridas com um mínimo de atenção ao sistema básico de criação de personagens.

Criar uma Fada Outonal utiliza muitas das regras para a criação de personagens, do mesmo modo que criar um personagem Kithain. Um jogador ou Narrador podem escolher de qual kith o personagem é originário, mas o personagem não recebe nenhum benefício ou penalidade do mesmo (ignore os efeitos de Direitos Inatos e Fraquezas). Adicionalmente, o personagem não possui acesso a nenhuma das Artes e Alçadas





## Duração

A não ser que uma duração em particular esteja listada, a duração de uma Pauta depende do número de sucessos. Para estas três Pautas, a duração é a seguinte:

| Sucessos | Duração                                                |
|----------|--------------------------------------------------------|
| 1        | Um minuto (tempo de jogo ou tempo real)                |
| 2        | Um minuto (tempo de jogo) ou uma cena (tempo real)     |
| 3        | Cinco minutos (tempo de jogo) ou uma cena (tempo real) |
| 4        | Um dia                                                 |
| 5-6      | Uma sessão                                             |
| 7-8      | Uma história                                           |
| 9        | Uma crônica                                            |
| 10       | Permanente até ser revertida                           |

Se dois tempos estiverem listados, escolha o de maior duração. Se o efeito for "permanente", ele não pode ser revertido até que a memória do alvo sobre o evento seja apagada ou ocorra um evento na história que afete drasticamente a personalidade do personagem (como um Seelie se tornar Unseelie).

normais - Fadas Outonais não podem executar truques. E finalmente, uma Fada Outonal pode escolher um nível de Pauta.

Se criando um personagem Dauntain, siga as regras exatamente como se fosse criar um personagem Kithain. Escolhas as Artes e Alçadas normalmente, embora dependendo da Maldição do personagem, ele pode ou não possuir acesso a elas. O personagem pode escolher três níveis de Pautas em adição a qualquer Arte que possua.

Nem Fadas Outonais nem Dauntain podem possuir o Antecedente Quimera ou o Conhecimento Gramática Mágica. Também deve ser notado que Pautas podem ser compradas com pontos bônus ou aprimoradas através de experiência, como se fossem Artes.

## Jogando dados!

Para que uma Pauta seja bem sucedida, o jogador precisa rolar dados. Cada descrição da Pauta detalha qual teste deve ser realizado. A dificuldade para este teste será sempre igual ao Glamour ou Força de Vontade do alvo (o que for maior).

## Combustão

Idealistas conquistam os corações e mentes daqueles ao seu redor, mas a mais fria das almas pode bloquear sentimentos e pensamentos para minar a vontade de um indivíduo. Quando tentando utilizar qualquer desses poderes desta Pauta, o personagem precisa testar Manipulação + Empatia.

### • Bloqueio Mental

O alvo se tornará incapaz de pensar sobre um tópico à escolha do adormecido. Por exemplo, um sátiro pode ficar incapaz de pensar sobre sexo ou um trovador



pode esquecer como tocar seu alaúde.

### •• Coração Atado

O alvo se tornará incapaz de sentir uma emoção positiva à escolha do usuário. A dificuldade da execução pode ser aumentada se a emoção for particularmente forte. (Não sentir alegria pode ser uma rolagem padrão; porém, a dificuldade em se impedir um Amor Verdadeiro pode ser aumentada em três).

### ••• Obsessão

O alvo se tornará obcecado com pensamento de uma atividade banal e tentará incessantemente perseguir a atividade em questão até ter coberto todo e qualquer ínfimo detalhe. Isso é algumas vezes comumente invocado para que o alvo fique exausto até desistir. ("Não se esqueça de pagar seus impostos! Não se esqueça de pagar seus impostos!").

### •••• Aquisição

O alvo se tornará obcecado com a aquisição de amostras de um tipo de objeto. Por exemplo, o alvo pode subitamente se tornar encantado com a idéia de procurar por brilhantes moedas ou colecionar revistas em quadrinhos de super heróis fajutos.

### ••••• Dar de Ombros

O alvo perde todo o interesse em algo que ele possuía um profundo afeto e assume um novo hobby banal. Sua mudança de personalidade é tão severa que todos os testes envolvendo interação social são aumentadas em 2. ("Sim! Eu te amo! Deixe-me tocar minha última balada de amor para você em meu novo acordeom!").

## Invalidez

Esta Pauta possui a finalidade de alterar a percepção que o alvo possui do mundo. Se ele for profundamente ligado com um aspecto excessivamente mundano, ele adquirirá uma percepção superior quando lidando com procedimentos analisadores e processos de desconstrução. Quando utilizando este poder o personagem precisa rolar Percepção + Liderança.

### • Tinta Fresca

O alvo reexamina qualquer tópico que ele desprezara previamente e instantaneamente enxerga valor nele. Ele irá falar repetitivamente sobre o assunto de um modo positivo e tentará convencer os outros de sua mais nova descoberta. ("Os Três Patetas não eram de todo ruim. Nunca imaginei o quanto me identificava com Larry.") Fadas Outonais ou Dauntain com pelo menos três pontos em Computador podem executar esta Pauta pela Internet criando "emoticons" cheios de sorrisos [ :- ) ] e ::abraços::.





### •• Impulso Tedioso

O alvo realizará apenas uma tarefa tediosa e inofensiva repetidamente de acordo com a duração desta Pauta. Esta atividade primária se tornará a coisa mais importante no mundo para ele. Exemplos incluem lavar um carro, limpar um apartamento, ou lavar suas mãos repetidamente. Ele pode realizar outras atividades, mas ele irá resistir fisicamente a qualquer um que o tente impedir de realizar sua tarefa primária. ("Eu sou o centro para o bom funcionamento disso tudo, e ninguém vai me impedir!").

### ••• Conversão

O alvo é afetado por um Impulso Tedioso, mas ele também tentará fazer com que outros compartilhem de sua rotina. Se o usuário permanecer pelas redondezas, ele recebe um dado extra para cada pessoa adicional que a vítima converter (em um máximo de três dados adicionais). Se o usuário obter cinco sucessos ou mais, o efeito envolverá idéias e lealdades ao invés de simples atividades.

### •••• Vício de Conduta

O alvo irá examinar uma atividade de uma certa maneira que ele precise analisar todos os seus pormenores. Atividades normais levam o dobro do tempo normal para serem realizadas. Se o usuário obtiver pelo menos três sucessos, o alvo precisa recitar cada passo conforme ele realiza o feito.

### ••••• Micro-Gerenciamento

Este é um procedimento similar ao Vício de Conduta, mas o alvo irá criar procedimentos para tudo. Ele então tentará ensinar essas procedimentos para outros. Se for bem sucedido, porém, seus "alunos" podem aprender uma nova Habilidade com um custo de experiência reduzido! (Reduza o custo para aprender a habilidade em dois pontos, mas não a reduza em menos de um ponto).

## Tecelagem da Rede

A força da conformidade e estagnação é a força da Weaver. A falta de empatia pela criatividade, as forças da Weaver atam a realidade em sua teia brutal e sem vida. Quando utilizando este poder, o personagem precisa testar Inteligência + Ciência.

### • Tecelão da Teia

O usuário deste poder pode tornar uma substância mais forte. Ele tem sua atenção tão incrivelmente focada sobre uma substância que sua mundanidade é aprimorada. Para cada sucesso, a substância irá infligir um nível de Dano a mais (se puder ser brandida como uma arma) ou recebe um nível de extra de Vitalidade (se não puder ser usada como uma arma). A duração é de uma sessão. O termo "Mundanidade Esmagadora" acaba de adquirir um novo sentido.







### •• Abalo Devastador

O usuário se torna dolorosamente tedioso, e pode causar a perda de um nível de Vitalidade de um alvo próximo por um abalo e avassaladora enxaqueca. Para cada sucesso adicional, o usuário pode afetar um alvo adicional. Isto é particularmente efetivo em reuniões de diretoria.

### ••• Curvar Vontade

A atividade do usuário é colocar aqueles ao seu redor em um purgatório de tédio e aborrecimento. Para cada sucesso, o usuário reduz a Força de Vontade temporária ou o Glamour temporário de cada pessoas ao seu redor em um ponto. Isto pode ser usado uma vez por sessão.

### •••• Percorrer seu Caminho

O usuário eleva as complicações de qualquer processo de tal forma que outros não conseguem

compreender precisamente o que ele está fazendo. Qualquer um que estude o que o indivíduo está fazendo se torna tão facilmente distraído por coisas mais fascinantes (como árvores ou rochas), que isso aumenta sua dificuldade de cada teste em um para cada sucesso no Tédio (máximo de +3). Por exemplo, este poder pode afetar testes de Rastrear e Investigação.

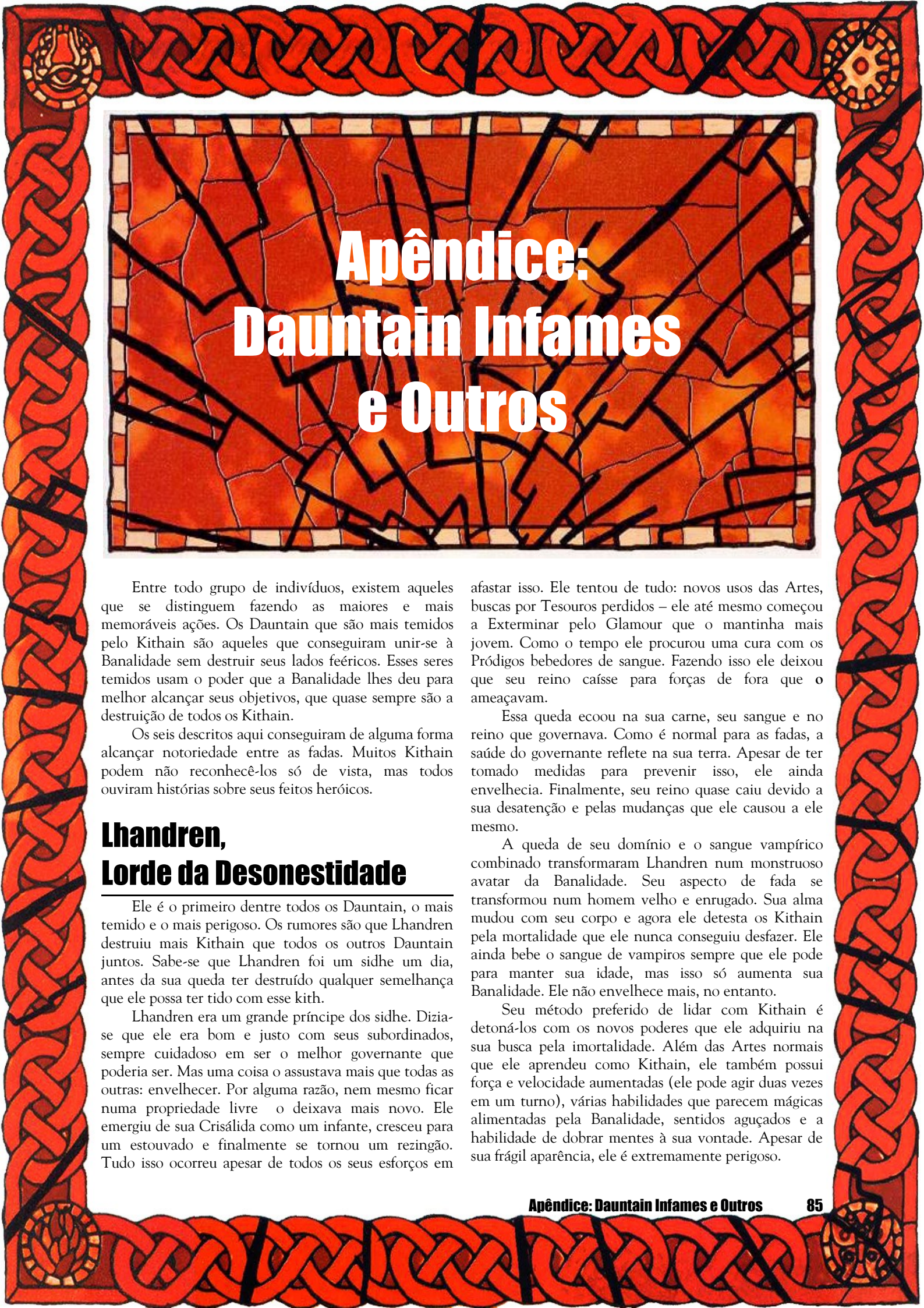
### ••••• Uivo da Trama

O usuário invocará um espírito da Weaver. O nível de poder espiritual da entidade depende do número de sucessos obtidos. Para mais detalhes sobre espíritos da Weaver, consulte Lobisomem: O Apocalipse, Segunda Edição ou Mago: A Ascensão, segunda edição. Exemplos incluem Espíritos do Paradoxo da Esfera da Mente, Aranhas-Padrão e Rastejantes Nexus. Isto é extremamente perigoso, e mostra a natureza destrutiva da estagnação vindoura.









# Apêndice: Dauntain Infames e Outros

Entre todo grupo de indivíduos, existem aqueles que se distinguem fazendo as maiores e mais memoráveis ações. Os Dauntain que são mais temidos pelo Kithain são aqueles que conseguiram unir-se à Banalidade sem destruir seus lados feéricos. Esses seres temidos usam o poder que a Banalidade lhes deu para melhor alcançar seus objetivos, que quase sempre são a destruição de todos os Kithain.

Os seis descritos aqui conseguiram de alguma forma alcançar notoriedade entre as fadas. Muitos Kithain podem não reconhecê-los só de vista, mas todos ouviram histórias sobre seus feitos heróicos.

## **Lhandren, Lorde da Desonestidade**

Ele é o primeiro dentre todos os Dauntain, o mais temido e o mais perigoso. Os rumores são que Lhandren destruiu mais Kithain que todos os outros Dauntain juntos. Sabe-se que Lhandren foi um sidhe um dia, antes da sua queda ter destruído qualquer semelhança que ele possa ter tido com esse kith.

Lhandren era um grande príncipe dos sidhe. Dizia-se que ele era bom e justo com seus subordinados, sempre cuidadoso em ser o melhor governante que poderia ser. Mas uma coisa o assustava mais que todas as outras: envelhecer. Por alguma razão, nem mesmo ficar numa propriedade livre o deixava mais novo. Ele emergiu de sua Crisálida como um infante, cresceu para um estouvado e finalmente se tornou um rezingão. Tudo isso ocorreu apesar de todos os seus esforços em

afastar isso. Ele tentou de tudo: novos usos das Artes, buscas por Tesouros perdidos – ele até mesmo começou a Exterminar pelo Glamour que o mantinha mais jovem. Como o tempo ele procurou uma cura com os Pródigos bebedores de sangue. Fazendo isso ele deixou que seu reino caísse para forças de fora que o ameaçavam.

Essa queda ecoou na sua carne, seu sangue e no reino que governava. Como é normal para as fadas, a saúde do governante reflete na sua terra. Apesar de ter tomado medidas para prevenir isso, ele ainda envelhecia. Finalmente, seu reino quase caiu devido a sua desatenção e pelas mudanças que ele causou a ele mesmo.

A queda de seu domínio e o sangue vampírico combinado transformaram Lhandren num monstruoso avatar da Banalidade. Seu aspecto de fada se transformou num homem velho e enrugado. Sua alma mudou com seu corpo e agora ele detesta os Kithain pela mortalidade que ele nunca conseguiu desfazer. Ele ainda bebe o sangue de vampiros sempre que ele pode para manter sua idade, mas isso só aumenta sua Banalidade. Ele não envelhece mais, no entanto.

Seu método preferido de lidar com Kithain é detoná-los com os novos poderes que ele adquiriu na sua busca pela imortalidade. Além das Artes normais que ele aprendeu como Kithain, ele também possui força e velocidade aumentadas (ele pode agir duas vezes em um turno), várias habilidades que parecem mágicas alimentadas pela Banalidade, sentidos aguçados e a habilidade de dobrar mentes à sua vontade. Apesar de sua frágil aparência, ele é extremamente perigoso.





Lhandren é parte Carniçal e inteiramente Dauntain. Seu desejo de destruir outros Kithain é apenas excedido pelo seu desejo por vida eterna. Ele espera encontrar uma maneira mais permanente de adquirir imortalidade no futuro e ouviu rumores de uma cabal de seres que são verdadeiramente imortais; eles não podem nem mesmo serem mortos. Essa informação chegou a ele através de um pedaço raro de uma escrita antiga egípcia que ele adquiriu por contatos dentro da Arcanum. Esse manuscrito é a única razão pela qual ele ainda não se rendeu ao abraço vampírico (o que pare ele indicaria a verdadeira falha). Se ele tiver sucesso na sua busca louca pela imortalidade verdadeira, não há como dizer que horrores ele poderia levar aos Kithain em todos os lugares.

**Condenação:** Tifóide

**Corte:** Unseelie

**Legados:** Pavão/Regente

**Casa:** Eiluned

**Aspecto:** Rezingão

**Kith:** Sidhe

**Físicos:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5

**Sociais:** Carisma 1, Manipulação 5, Aparência 1

**Mentais:** Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

**Talentos:** Prontidão 3, Esportes 2, Esquiva 4, Intimidação 3, Tino 4, Lábria 3

**Perícias:** Condução 2, Etiqueta 4, Armas de Fogo 3, Liderança 4, Armas Brancas 5, Sobrevivência 3

**Conhecimentos:** Enigmas 3, Investigação 4, Lingüística 3, Gramática Mágica 3, Ocultismo 4, Política 4

**Antecedentes:** Contatos 3, Mentor 3, Recursos 4, Séqüito 3

**Agendas:** Combustão 5, Invalidez 3

**Artes:** Princípios 5, Soberania 4, Andanças 2

**Alçadas:** Fada 5, Cena 4

**Estigma:** Descrença

**Glamour:** 6

**Força de Vontade:** 9

**Banalidade:** 8

**Equipamento:** Lhandren muitas vezes carrega uma espada muito funcional com uma lâmina de ferro frio (dificuldade 6, Força + 3)

**Imagem:** Lhandren parece ser um humano normal, no meio da casa seus 20, mas o seu Semblante Feérico é o de um homem bastante antigo, com cabelo despenteado e aspecto esquelético. Apesar disso, ele é extremamente forte e durável, e ele move-se com uma enganosa agilidade. Suas roupas favoritas, são bastante conservadoras.

**Dicas de Interpretação:** Você é amargo por causa do seu envelhecimento precoce e você espera ser Desfeito à qualquer momento como resultado. Você fará qualquer coisa que puder para evitar esse destino, mesmo a ponto de Exterminar tanto humanos quanto Kithain dentro de seu raio de pesquisa. Você não se esqueceu da perda do seu lugar na Sociedade Kithain por isso. Por sua rejeição, você jurou vingança à todos



os kiths até o fim do Glamour. De fato, se você puder trazer isso, você será feliz.... somente se alcançar sua vingança.

**Observação:** Se você tiver **Vampiro: A Máscara**, Lhandren é carnçal de um poderoso Tremere que deseja estudar os Kithain. Dê a Lhandren o seguinte: Auspícios 1, Rapidez 1, Dominação 2, Potência 1, Taumaturgia 2, Linha da Corrupção 2, Taumaturgia Espiritual 1.

## Tenente Karen Croyd, SFPD

As aventuras de Karen começaram quando ela fugiu de casa; ela tinha 13 anos de idade e era bem capaz de se cuidar e tomar decisões importantes. Ela não conseguia ver porque seus pais não entendiam ela ou suas necessidades. Não ajudou quando, durante sua primeira noite fora de casa, ela teve uma série de pesadelos vívidos arrasadores de almas que ameaçaram tirar sua sanidade. E ajudou menos ainda quando ela acordou e viu uma das criaturas de seu pesadelo se curvando na sua cama. Desapareceu quase imediatamente, mas o medo dela não.

Os sonhos voltavam todas as noites sem falta. Ela de algum jeito descobriu que eles continuariam vindo até que ela “os deixasse ir”. Então ela o fez. Ou melhor, ela desenhou eles, pintou eles, os deu vida de alguma forma no papel. Ela descobriu que cada pesadelo que ela desenhava enfraquecia. Enquanto mais vívida a imagem, mais fraco era a visão conturbada.

Ela conseguiu de alguma forma chegar em São Francisco apesar de vários problemas, e conseguiu fazer um lugar para ela entre os outros garotos de rua. Um em particular a atraiu fortemente, um rapaz chamado Rob. Ele era sabido, sempre sabia das coisas mais legais e realmente amava a arte dela. No início, tudo estava bem para Karen. Então as dores de cabeça começaram. Eram pequena... ela fazia um desenho quando uma delas atingia, então ela não conseguia mais desenhar por um dia ou dois. Infelizmente as dores de cabeça ficaram mais fortes. E também, sem os desenhos, os pesadelos voltaram. Quando a dor de cabeça (que resistia a todos os remédios que Karen tentou) finalmente passava, ela desenhava num frenesi para livrar sua cabeça de todas as imagens que ali habitavam.

Uma noite, quando os pesadelos estavam piores, ela acordou e viu Rob pairando sobre ela, com um brilho malicioso no seu olho e um traço cruel no seu sorriso. Ela agarrou o item mais pesado a vista – uma lanterna – e bateu nele repetidamente. Ele fugiu dela, amaldiçoando seu nome à noite sem olhos. Suas palavras deixaram ela com calafrios na espinha que nunca foram embora.

Não foi muito depois disso que a polícia pegou Karen e a entregou ao Serviço Social. Ser pega não fez muito bem para seu estado mental, mas moldou suas ambições para o futuro. Karen odiava a idéia de que





qualquer um tinha mais poder sobre sua vida do que ela mesma e ela projetou esse sentimento no policial que a pegou. Ela decidiu que a melhor maneira de controlar seu próprio destino seria se tornando uma policial.

Não ajudou o fato dos pais dela decidirem que eles não a queriam de volta com eles, então o Serviço Social da Califórnia controlou seu destino - mas apenas porque a polícia a havia entregado. Ela não se importou em tentar fugir das casas de caridade que ela foi jogada. Ela simplesmente seria pega novamente e Karen não suportava a idéia de estar sempre trancada. Ao invés disso, ela trabalhou pela excelência nos seus estudos para maximizar as suas possibilidades de aceitação no ensino médio.

Ela se formou com honrarias e foi para a academia de polícia com um forte propósito. Ela não estava nisso para servir e proteger, exceto para proteger a si mesma. Ela estava com o controle de seu próprio destino e destruiria aqueles que a trouxessem pesadelos. Ela nunca disse para ninguém que estava convencida de que Rob estava trazendo esses pesadelos e roubando algo precioso dela. Outras pessoas também emitiam agora uma aura estranha, a lembrando de Rob. Ela os observava cuidadosamente, certa de que eles iriam trazer pesadelos a qualquer momento. Por sorte, os pesadelos nunca voltaram.

O ponto de virada na vida de Karen veio no seu primeiro dia na força policial. Ela viu Rob no meio de alguma coisa (obviamente) ilícita, então ela mandou ele parar. Ele, é claro, não parou. Ela o perseguiu, apenas para dar uma chance dele lançar os pesadelos.

Essa foi a gota d'água para a Oficial Croyd. Ela não tinha nenhum desejo de se tornar o brinquedo de Rob de novo. Ao invés de sucumbir, ela lutou através das visões loucas e se jogou nele. Seu ódio parecia tomar uma forma tangível. Ela perdeu o controle e o atacou. Cada soco era como um martelo; ele não conseguia nem revidar. Quando ela terminou, ele estava em coma.

Ela o deixou deitado na sarjeta. Quando Karen voltou para seu parceiro, ela disse que o infrator havia fugido. No entanto, o encontro fez algo para sua determinação. Ela sabia que podia identificar os monstros como o Rob, monstros que estuprariam a mente de uma garota pelos seus sonhos. Então ela decidiu caça-los e fazer com que eles pagassem pelos seus crimes. Ela nem mesmo considerou a possibilidade que nem todos os seres assim são capazes disso. Ela acredita que eles são monstros que invadem mentes e destroem a sanidade pelo simples prazer disso.

Desde que ela começou ela foi promovida para tenente e recebeu vários prêmios. Karen começou a suspeitar que o povo de Rob formam uma sociedade das sombras que vivem junto, mas não dentro, da sociedade humana. Eles se escondem para devorar melhor os sonhos, mas eles não são humanos. Ela nunca disse a ninguém de sua vendeta. Ao invés disso ela usa sua posição de tenente no SFPD (Departamento de Polícia de São Francisco) para organizar algumas operações

contra os monstros, os mantendo fracos. Ela os caça mais diretamente em suas horas de folga. Ela percebeu que quando ela ataca uma dessas criaturas, elas reagem como se queimando. Até mesmo um tapa na cara faz com que eles agonizem como se uma chama estivesse perto deles.

Até pouco tempo, a tenente Croyd nunca viu mais de um desses seres de uma vez só. Desta vez, no entanto, ela achou um pequeno grupo deles. Através de seus contatos ela descobriu que eles preferem congregar em uma cafeteria chamada "The Toybox (A Caixa de Brinquedos)". Seu próximo plano é organizar alguma espécie de batida policial - talvez sob o pretexto de tráfico de drogas - para os deixar fracos. Então ela vai caçá-los.

**Condenação:** Perdida

**Corte:** Seelie

**Legados:** Paladino/Selvagem

**Aspecto:** Estouvado

**Kith:** Desconhecido

**Físicos:** Força 2, Destreza 4, Vigor 3

**Sociais:** Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

**Mentais:** Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Talentos:** Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 2, Manha 3

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 4, Liderança 2, Armas Brancas 3, Furtividade 2

**Conhecimentos:** Computador 1, Investigação 3, Direito 2, Lingüística 1, Medicina 1

**Antecedentes:** Contatos 4, Recursos 2

**Agendas:** Tecelagem da Rede 4

**Artes:** Nenhuma

**Alçadas:** Nenhuma

**Estigma:** Pupila de Ferro

**Glamour:** 3

**Força de Vontade:** 8

**Banalidade:** 7

**Equipamento:** Distintivo, uniforme, tonfa, Pistola Magnum .357 (não padrão, mas ela consegue passar despercebida de alguma forma).

**Imagem:** Karen é uma mulher alta, de olhos frios, corpo atlético e com um cabelo negro severamente cortado. Em serviço, ela está sempre de uniforme. Fora dele, ela veste roupas confortáveis que permitam maior liberdade de movimentos e que ocultem as armas que ela escolhe. Kithain que consigam superar a Banalidade o suficiente para atinar seu kith verão que seus olhos, dentes e unhas são de ferro e seu cabelo tem um brilho metálico.

**Dicas de Interpretação:** Você é uma mulher impulsionada por uma necessidade de satisfação. Você não vai abandonar sua missão até você sentir que a negociou olho por olho. Isso não vai acontecer tão em breve; você culpa os Kithain por sentir sua alma destruída pela Banalidade. Você não ataca um Kithain à primeira vista, prefere observar e atacar depois quando tiver maiores informações. Na maior parte, tudo o que



você faz é despir alguns Kithain de seu Glamour temporário e mandá-los rapidamente para atenção médica (de qualquer tipo que usem). Você certamente deseja um meio final para lidar com esses monstros.

## Brand, a Fúria Flamejante

Brand era o mais novo de quatro irmãos. Ele não era bem tratado pelos seus irmãos mais velhos, que o consideravam nada mais que um saco de pancadas para descontar frustrações. Seus primeiros anos na escola não foram muito melhores; ele era uma dessas crianças que atraía abusos. Talvez fosse seu tamanho pequeno, ou seu cabelo vermelho brilhante. Na verdade era tudo isso e mais. Quando ele estava velho o suficiente (para ele pelo menos) e tudo se tornava muito para ele lidar, ele ia a um lugar especial que ninguém sabia, onde ele podia sentar por horas e sonhar acordado de nações, pessoas e criaturas que ele queria que fossem parte da vida dele.

Quando sua Crisálida começou, ele não ficou exatamente surpreso. Ele não estava esperando, mas certamente estava querendo isso. Era uma jornada milagrosa para um mundo mágico que ele sabia todo esse tempo que estava lá. Uma pequena mixórdia observou sua Crisálida (dois dos quais eram infantes e companheiros na escola em que estudava) e o levaram para ensiná-lo sobre o Glamour.

Por um tempo, tudo estava bem. Ele tinha amigos e uma família que o aceitavam pelo o que ele era e ele podia finalmente se defender de seus atormentadores (um pequeno truque ajuda bastante). Ele estava bem até que se tornou um estouvado, quando ele ficou muito inseguro da sua capacidade de fazer qualquer coisa. Todo o tormento de infância tiveram um efeito em sua auto-estima, e isso misturado com a puberdade e a transição ao estado de estouvado não o fizeram bem nenhum.

A chegada de Reyna, uma pooka raposa, fez pouco para ajudar. Ela atormentava Brand sem piedade, aparentemente se divertindo com todos os erros dele e pregando as peças mais cruéis que ela podia imaginar. Na verdade ela não o tratava diferente de nenhuma outra pessoa. Ela tinha acabado de sair de sua Crisálida e estava simplesmente se divertindo. Uma noite, depois de uma brincadeira particularmente cruel envolvendo arame farpado, fósforos, uma picape e uma truque de Andanças, Brand estourou. Seu Legado Unseelie veio a frente e ele perdeu seus sentidos completamente. Quando ele voltou a si, Reyna estava morta aos seus pés.

Ele sentiu duas sensações distintas enquanto olhava para o corpo. A primeira era o frio congelante da Banalidade tomando conta de seu corpo e alma. A segunda era uma emoção pela noção de poder que matar deu a ele. Ele procedeu em se livrar das evidências da melhor maneira que ele conhecia; ele comeu os restos





de Reyna. Enquanto ele comia, ele sentia um pouco do poder de Reyna passar para ele, e isso o deixou ainda mais excitado.

Brand queria experimentar esse sentimento de novo, então ao invés de voltar para a propriedade livre (onde ele sabia que o questionariam sobre Reyna), ele seguiu outro Kithain que ele não gostava muito; um sluagh que de acordo com todos, nunca tinha falado. Brand o achou, matou e o comeu. Nessa ocasião ele tirou um tempo para saborear sua refeição; obviamente, ele sentiu o toque frio da Banalidade. Devorar o sluagh consumiu muito tempo no entanto. Esse era apenas o começo para Brand; precisava de pouco para ele estourar, e muito para saciar seu apetite. Ele descobriu que não ganhava nada de humanos normais, e que ele podia tomar o poder de um Kithain sem o matá-lo primeiro. O sabor da dor era mais puro que o sabor da morte deles.

Se passaram três anos desde que Brand devorou Reyna. Nesse tempo, ele matou e devorou pelo menos uma centena de Kithain para satisfazer sua fome insana. Aqueles Kithain que tentam rastrear as atividades dos Dauntain acreditam que sua fome cresceu muito recentemente.

**Condenação:** Maldito

**Corte:** Unseelie

**Legados:** Fora-da-Lei/Dandi

**Aspecto:** Estouvado

**Kith:** Redcap

**Físicos:** Força 4, Destreza 3, Vigor 5

**Sociais:** Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

**Mentais:** Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 2

**Talentos:** Prontidão 2, Briga 5, Esquiva 2, Intimidação 4, Tino 2, Manha 3

**Perícias:** Ofícios 2, Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 4, Segurança 2, Furtividade 2.

**Conhecimentos:** Enigmas 1, Investigação 3, Medicina 2, Gramática Mágica 2, Ocultismo 1

**Antecedentes:** Contatos 2

**Agendas:** Invalidez 3, Tecelagem da Rede 1

**Artes:** Chicana 2, Prestidigitação 2

**Alçadas:** Natureza 3, Fada 3

**Estigmas:** Exterminar

**Glamour:** 6

**Força de Vontade:** 7

**Banalidade:** 7

**Imagem:** O aspecto de Brand é de um adolescente pequeno e musculoso, com o seu nariz, lábios, sobrancelhas e várias outras partes do corpo com piercings. Ele prefere usar roupa de couro de motociclista coberta de cravos. Seu aspecto de fada é na sua maior parte de um redcap normal, mas é distorcido pela raiva e frustrações que o leva a devorar seus companheiros Kithain.

**Dicas de Interpretação:** Você sabe que todos os Kithain que você conhece estão aí para te atormentar. Se você os atormentar primeiro, eles não podem nunca

te machucar. Você também teme que se você perder o suprimento de Glamour que você ganha devorando os Kithain, você vai se perder para a Banalidade para sempre. Além disso, você simplesmente adora o gosto da carne infundida com Glamour.

## Sylva, a Passiva

Os pais de Sylva sempre a encheram de atenção, muito mais que o suficiente para satisfazer qualquer criança, e Sylva gostava disso – no começo. Conforme ela envelhecia a atenção começou a dar nos nervos. Sylva começou a sentir que sua vida era impossível, que ela não podia fazer nada sem que seus pais aparecessem para ver o que estava acontecendo. A única razão para ela continuar com eles era o dinheiro. Seus pais eram muito ricos e Sylva com certeza se beneficiava disso.

Sua vida continuou assim até o seu 16º aniversário, quando seu mundo virou de cabeça para baixo e do avesso. Vários “convidados” estranhos apareceram na sua festa, e ninguém questionou a presença deles. Eles a levaram para seu quarto e observaram. Quando terminou, eles a receberam na sociedade Kithain. Esse era o mundo que Sylva queria viver; um mundo de magia e sonhos. Era também uma coisa que seus pais não podiam fazer parte, e isso deu a ela um pouco de satisfação.

Essa satisfação não durou muito tempo no entanto, pois parecia que todas as tarefas que Sylva fazia estava fadada ao fracasso. Ela não conseguia fazer nada certo, e eventualmente ninguém estava disposto a lidar com ela nos termos dela. Ela deixou o seu grupo de changelings e se mudou para um apartamento onde ela podia fugir de todos. Esse foi o primeiro passo que a conduziu para sua queda vertiginosa. Outros passos seguiram; cada um retirava um pouco de sua habilidade de se importar com o mundo ao seu redor. Em certo ponto ela chegou ao fundo e perdeu toda a preocupação por qualquer coisa. Ela caiu em uma depressão catatônica pela qual ninguém foi capaz de chegar perto dela. O síndico do prédio a achou nesse estado após três dias e a levou para um instituo psiquiátrico para se cuidar. Apesar de nunca ter saído de sua catatonia, ela começou a usar truques inconscientemente para sair e explorar o seu meio. Então ela começou a Exterminar sistematicamente todos os pacientes por todo Glamour que podia pegar. Enquanto mais Glamour ela absorvia, mais consciente ela ficava do seu ambiente. Infelizmente, ela também se afundava mais para dentro dela. Ela era incapaz de afastar sua loucura. O instituto era um mundo de sonhos para ela, um lugar que ela visitava na mente dela – certamente não era real. De fato, nada era real para Sylva.

Seu Extermínio lentamente se transformou em algo mais sutil e perigoso. Sylva começou a drenar Glamour subconscientemente de todos que chegavam perto dela. Aliás, todos que estavam no mesmo prédio





eram alvos válidos desse roubo de espírito. Enquanto mais perto alguém chegava, mais drásticos eram os efeitos. Os médicos atribuíram essa mudança de humor a vários fatores, fazendo notas sobre “depressão induzida pelo encarceramento” e “síndrome de identificação”. Qualquer Kithain que aproximava os domínios de Sylva sentiam alguma perda. Quando eles penetravam ainda mais na sua zona de influência, eles eram abatidos por duvidas pessoais, desapontamentos e arrependimentos. Eles sentiriam o peso de todas as suas falhas, reais e imaginárias, vindo com tudo como se fossem fardos físicos que eles precisassem carregar. Ela de algum jeito tira a auto-estima e confiança de suas vítimas, assim como ela tira o Glamour.

Um Kithain que fica tempo o suficiente, ou chega muito perto, está em real perigo de ser Desfeito. O duque local está consciente da existência de Sylva e seus efeitos nos Kithain, então ele declarou o instituto como proibido para todos os Kithain, exceto para tentar acabar com a ameaça da existência de Sylva.

Uma solução precisa vir logo, pois a influência de Sylva está expandindo para fora dos limites no prédio e pode em breve se espalhar para cobrir áreas grandes o suficiente para ameaçar os Kithain. Ela afeta humanos também, e com a Banalidade aumentada destes, eles podem afetar Kithain.

**Condenação:** Tifóide

**Corte:** Unseelie

**Legados:** Miserável/Flor

**Aspecto:** Estouvado

**Kith:** Nocker

**Físicos:** Força 2, Destreza 2, Vigor 1

**Sociais:** Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4

**Mentais:** Percepção 1, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Talentos:** Empatia 1, Expressão 4, Tino 2, Manha 2

**Perícias:** Ofícios 1, Condução 3, Etiqueta 2

**Conhecimentos:** Enigmas 3, Lingüística 1, Gramática Mágica 1, Ocultismo 1

**Antecedentes:** Recursos 5

**Agendas:** Combustão 2, Tecelagem da Rede 1

**Artes:** Chicana 1, Vaticínio 3

**Alçadas:** Ator 3, Fada 2, Cena 5

**Estigmas:** Apagar

**Glamour:** 3

**Força de Vontade:** 4

**Banalidade:** 8

**Imagem:** Sylva normalmente seria uma jovem muito atrativa, se não fosse pelo fato de sua catatonia ter deixado suas marcas nela. Mesmo assim, ela tem uma beleza trágica. Para os Kithain, parece que ela está morrendo, enquanto o kith dela vagarosamente se desfaz em nada.

**Dicas de Interpretação:** Você simplesmente jaz catatônica na sua cama; você não faz realmente nada. Se você fosse acordar, você teria um sério problema com auto-confiança e não acredita que consiga fazer nada certo.



## Joseph van Nocenti III

Joseph tem sido um rezingão por tanto tempo quanto ele é conhecido. Ele apareceu primeiro em Agosto de 1969 na Praia de Daytona. Joseph era um morador de rua na época, mas qualquer um que pudesse ver seu aspecto real o conheceria pelo que ele era: um nobre da Casa Liam. Ele era conhecedor das coisas do Sonhar e seu conjunto de truques era bem impressionante. Parecia que ele não estava muito preocupado com a Banalidade, o que é bem estranho para um sidhe. Rumores circulavam de que ele era um dos Síocháin, mas Joseph nunca confirmou isso. Ele permaneceu neutro durante a Guerra da Concórdia e ajudou a mediar as diferenças entre plebeus e nobres mais pacificamente sob a direção do Rei David. Depois disso ele foi conselheiro do rei no Reino das Areias Brancas.

Ele adorava viajar e sempre aproveitava a oportunidade para ir a qualquer lugar, qualquer hora. Na suas pesquisas ele achou muitas referências à velhas propriedades livres nos cantos longínquos do mundo e suas viagens certamente eram direcionadas para achar alguns desses fragmentos perdidos do Sonhar. Ele teve pouco sucesso, o que foi mais do que ele esperava. Um dos seus sucessos o levou para sua queda derradeira. Ele passou semanas viajando na floresta, procurando pistas que o levariam ao seu destino. Ele suspeitava que uma grande concentração de Glamour existia aquele lugar, protegido dos mal tratos da Banalidade por séculos.

Ele encontrou. De fora era uma fortaleza de grande esplendor, com uma beleza sem rival no mundo mortal. Com muita empolgação ele conseguiu entrar com ajuda de truques. Ele tentou chamar a atenção das fadas de dentro, mas não obteve resposta. Já dentro ele viu que a propriedade livre estava arruinada. Algo tinha matado as fadas que lá habitavam e destruíram muito do Glamour que lá havia. Todo o dano era quimérico, obviamente não era serviço de humanos.

Ele usou sua habilidade em Vaticínio para falar com as fadas mortas. A história revelada o assustou ao extremo. Uma das fadas ficou louca com o confinamento e quis sair para achar o Sonhar, o mundo humano, fazer algo. Ele teve que ser trancado pelos seus companheiro simplesmente para manter sua sanidade, e eles não permitiriam que ele morresse. Infelizmente para eles, a loucura deu poder para ele. Ele usou esse poder para destruir todos, mas descobriu que não conseguiria escapar – uma das fadas havia colocado trancas mágicas contra a sua fuga. Essas teriam funcionado perfeitamente, e ainda estariam se a propriedade livre estivesse segura.

Joseph imediatamente deixou a propriedade livre para encontrar e parar essa fada louca e obscura. Essa busca levou a uma batalha que se travou na floresta e até mesmo numa cidade perto, onde Joseph conseguiu ajuda para afugentar o louco. Isso aparentemente foi um

sucesso, pois ele voltou para casa sem nenhum problema – pelo menos por um tempo.

Na lua nova seguinte, atacou de novo, danificando as formas quiméricas e vários membros da corte e resistindo todas as formas de afugentarem ele. A batalha durou até a polícia vir investigar a perturbação. Normalmente a polícia não é uma visão bem-vinda para os Kithain, mas nesse caso, já que eles afastariam as fadas, a corte estava feliz em vê-los.

Esse evento deu a Joseph uma idéia. Já que a Banalidade não afetava ele da maneira que afetava a maioria dos Kithain, ele chegou a conclusão de que poderia usá-la facilmente contra a fada. Ele tentou descobrir jeitos para focar a Banalidade em coisas de Glamour para destruir elas. Levou um tempo extraordinariamente curto para que ele desenvolvesse essa técnica, e não muito tempo para testá-la. As quimeras que ele destruiu não eram importantes.

Ele foi para destruir a fada, mas sua atitude era mais fria, mais perigosa. Antes ele era um pesquisador e um explorador, agora ele era um destruidor. Sua tentativa de destruir a fada louca foi um sucesso e ele ganhou um baronato como recompensa. Isso não era o suficiente para ele no entanto. Ele desejava mais. De fato ele desejava o trono das Areias Brancas. Para conseguir isso ele afiou o seu novo poder até se tornar uma lâmina afiada. Ele praticava em qualquer quimera ou Kithain que pudesse encontrar. Com o tempo ele descobriu que podia fazer ainda mais coisas se unisse Banalidade e Glamour em seus truques. Ele podia fazer de tudo, desde a absoluta destruição do Glamour até neutralizar aspectos dele. Joseph descobriu que ele gostava do poder que havia descoberto.

Por um tempo ele usou os seus poderes a serviço da Coroa, já que ele ainda não se sentia forte o suficiente para dar o passo final. Não demorou muito, pois quando tal poder é alimentado, demanda cada vez mais para manter a fome saciada. Ele finalmente fez sua tentativa de tirar o trono do rei. Foi uma batalha épica, quando quimera e Kithain lutaram dos dois lados em uma terrível guerra civil. As mortes eram muitas e misericórdia era uma coisa rara. Joseph chegou muito perto de conseguir, com o velho rei na ponta de sua espada de fada e ferro-frio e aliados prontos para matarem outros membros da corte do rei. Ele se moveu para decapitar o rei, quando o Grande Rei David Ardry e um séquito de seus paladinos entrou. A batalha mudou de maré rapidamente, com as pessoas de Joseph sendo derrubados pelas armas quiméricas que os paladinos possuíam. Joseph começou a invocar o seu poder para uma última rajada, para destruir todos os Kithain na sala. De repente, a fada louca, aquela que ele havia corrompido para destruir chegou e o levou para locais desconhecidos.

O Rei David e seus oráculos não conseguiram determinar se Joseph ainda vive ou onde ele possa estar, mas existe um título a ser ganho para quem conseguir capturá-lo ou matá-lo. De fato, apenas a casa Liam quer



que ele seja Desfeito mais que o Rei David. Eles dizem que ele é uma violação viva de tudo que a Casa representa. Até mesmo os Unseelie concordam com isso.

Joseph já fez planos para seu próximo movimento; ele pretende assassinar os verdadeiros tomadores de decisão da nobreza sidhe até chegar ao Rei David. Seu objetivo final não é governar os Kithain, mas destruir eles. Ele também conseguiu pessoas que o apóiam nisso. A fada que resgatou ele das espadas quiméricas dos paladinos já sumiu de novo, mas isso não importa para Joseph. Ele precisa vingar sua derrota pela nobreza e isso toma prioridade sobre todo o resto.

**Condenação:** Mago Negro

**Corte:** Unseelie

**Legados:** Esfinge/Sábio

**Casa:** Liam

**Aspecto:** Rezingão

**Kith:** Sidhe

**Físicos:** Força 2, Destreza 3, Vigor 3

**Sociais:** Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 6

**Mentais:** Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5

**Talentos:** Prontidão 4, Esquiva 3, Empatia 3, Expressão 5, Intimidação 4, Tino 5, Manha 3, Lábria 3

**Perícias:** Ofícios 2, Condução 3, Etiqueta 4, Liderança 4, Armas Brancas 4

**Conhecimentos:** Enigmas 5, Investigação 3, Lingüística 4, Gramática Mágica 5, Ocultismo 5, Política 3

**Antecedentes:** Contatos 3, Posses 4, Recursos 5, Séqüito 3, Título de 1 para propósitos de Soberania

**Agendas:** Combustão 3, Invalidez 2

**Artes:** Princípios 5, Vaticínio 4, Soberania 5, Andanças 3

**Alçadas:** Ator 5, Fada 4, Natureza 3, Acessório 3, Cena 4

**Estigmas:** Apagar, Ódio

**Glamour:** 8

**Força de Vontade:** 10

**Banalidade:** 8

**Imagem:** Joseph é um homem cinicamente belo que aparente estar no meio de seus 30 anos. Ele aparenta ter essa idade desde que apareceu em 1969. Isso dá credibilidade a idéia de que pelo menos um dia ele era um Síocháin.

**Dicas de Interpretação:** Você é charmoso e perspicaz quando está entre outros, especialmente se você quer os convencer do seu ponto de vista. Suas palavras apelam para o mais básico ódio que muitos plebeus sentem pela nobreza, e o seu charme natural faz com que seja incrivelmente simples que as pessoas pensem do seu jeito. Quando você coloca sua mente em uma tarefa, você *vai* terminar ela. Algumas vezes, no entanto, você sente o peso dos sacrifícios que você fez e deseja ter tomado um caminho diferente. Esses são os dias que você se retira do mundo em volta de você e medita. Não demora muito tempo para justificar suas ações novamente.





## Terrence Devereaux

Antes de sua Crisálida, Terrence viveu uma vida destituída de significado e esperança. Seu pai gostava de descontar as frustrações da vida em sua esposa e filhos, e Terrence tinha medo de revidar. Na escola ele fez bem o suficiente, mas isso gerou desprezo em seus colegas. Por essas razões, Terrence fez poucos amigos até o segundo grau. Mesmo assim, os poucos amigos que fez ele mantinha a uma distância segura. Ele compartimentava sua vida, então a escola era uma parte sozinha e o trabalho outra. Ele nunca discutia os aspectos de sua vida com ninguém; não discutia sobre família com amigos e discutia sobre escola na sua casa.

No dia de sua Crisálida seu pai estava o espancando. Ele estava suportando a surra quando a coisa mais incrível aconteceu; ele foi transportado para um lugar onde tudo era perfeito e belo. Havia outros lá, e eles o receberam com braços abertos e o falaram sobre sua herança como um exú e como um Kithain. Ele quase chorou por causa da beleza do lugar. Quando ele retomou seus sentidos, ele olhou para seu pai, sentado na frente da televisão com seis latinhas de cerveja e atravessou a porta, para nunca mais voltar.

Ele nunca teve problemas em ir de um lugar para outro. Parecia que cada passo do caminho estava sendo colocado em sua frente para ele ver... e tomar vantagem. Ele sabia que esse era um direito inato dele como exú e como Kithain, então ele não questionava isso. Infelizmente, por mais que ele tentasse com afinco, seus talentos com caminhos e trilhas não o levavam para essa terra de sonhos. Ele via outros como ele, mas os evitava para não desviar de sua busca. Ele era levado de um lugar para outro simplesmente para achar um portal que ele sabia que estava lá.

Após um ano de viagens, ele encontrou sua primeira quimera. A coisa era um monstro horrendo com cheiro de cerveja. Trouxe tantas memórias que ele instintivamente se escondeu ao invés de lutar. Quando ele fez isso, ele se viu de volta ao seu lar perdido. Ele eventualmente acordou dos seus sonhos para se encontrar vivendo novamente na sua casa, apenas com lembranças vagas e distantes de seus sonhos para o guiar. Mais uma vez, ele foi embora. Essa vez ele buscou outros como ele, outros que poderiam desejar encontrar esse local secreto que fugia dele.

Terrence conseguiu encontrar um caminho para a sociedade Kithain. Afinal de contas, é um dom do exú estar onde ele precisa estar na hora certa. Ele aprendeu tudo o que podia sobre a vida das fadas, para poder entender melhor suas visões. Ele aprendeu muito, inclusive que a Banalidade é inimiga de todos os Kithain e como alguns são Desfeitos, para nunca retornar. Ele percebeu em um raio de iluminação que o caminho para seu verdadeiro lar estava bem diante dele, e sempre esteve.. Estava em ser Desfeito. Ele chegou a conclusão que ser Desfeito não era a destruição final





para seu aspecto de fada, mas na verdade a Banalidade estava forçando as fadas para fora de um mundo que eles não pertenciam.

Armado com essa idéia, ele começou uma cruzada de evangelização para levar os Kithain de volta para o lar espiritual deles, Arcádia. Para melhor implementar isso, ele usou os seus poderes incríveis de persuasão para trazer outros para seu modo de pensar. Ele deixava o mais claro possível a importância em ser Desfeito na salvação dos Kithain da Banalidade e do exílio.

Ele está apenas esperando o momento correto para fazer sua cruzada para liderar seu exército de Dauntain hereges em uma guerra para destruir os reinos dos Kithain na Terra. Ele acredita fortemente que isso é necessário para restaurar a ordem natural das coisas. Ainda sim, os Kithain se recusam a reconhecer tal verdade, lutando ao invés disso para sobreviver em um mundo obviamente hostil.

Terrence é carismático, sincero e totalmente sociopata. Ele acredita que o seu jeito é o único jeito; alguém que acredita no contrário está obviamente errado. Muitas vezes se passa por um cavalheiro exú amigável, mas está entre os mais perigosos Dauntain por um motivo. A pior coisa sobre sua cruzada não é o que ele pretende fazer, mas o fato de que ele não crê de verdade. Ele deseja crer, mas isso ainda não aconteceu.

**Condenação:** Apóstata

**Corte:** Seelie

**Legados:** Santo/Fatalista

**Aspecto:** Estouvado

**Kith:** Exú

**Família/Mixórdia:** A Luz Guia

**Físicos:** Força 2, Destreza 3, Vigor 2

**Sociais:** Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3

**Mentais:** Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Talentos:** Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 3, Expressão 4, Tino 3, Lábia 4

**Perícias:** Condução 2, Etiqueta 1, Liderança 4, Performance 4

**Conhecimentos:** Computador 1, Enigmas 3, Investigação 2, Gramática Mágica 1, Política 3

**Antecedentes:** Título 2 (não ganhou, mas tratado como tal)

**Agendas:** Invalidez 5, Tecelagem da Rede 3

**Artes:** Chicana 5, Vaticínio 3, Soberania 3, Andanças 3

**Alçadas:** Ator 2, Fada 3

**Estigma:** Paralisia

**Glamour:** 8

**Força de Vontade:** 6

**Banalidade:** 7

**Imagem:** Terrence é um jovem bonito e sociável. Prefere se vestir muito confortavelmente; seus trajes geralmente são jeans, camisetas ou blusas e tênis. Como um exú, seus olhos são ainda mais peculiares. Eles parecem planos, como se ele tivesse olhado para a fonte do universo e não tivesse achado nada lá.

**Dicas de Interpretação:** Você é charmoso, sociável e de ações corretas. Tome seu tempo para observar outros Kithain para ver se eles são do tipo que você recrutaria. Se eles forem, aproxime-se do alvo gentilmente para medir a reação deles. Você achou ter encontrado o significado uma vez, mas desviou de você. Você está procurando desesperadamente por ele de novo, dessa vez trazendo uma convicção religiosa para aqueles que precisam dele. Talvez os levando para isso, você pode encontrar algo para acreditar também?

## Alex Hayward

Alex nasceu Gótico. Por toda a sua vida ele foi incrivelmente taciturno, muitas vezes sendo levado a reflexões sombrias. Ele diria que a coisa mais mórbida simplesmente para ver que tipo de reação ele podia provocar. Isso tudo veio naturalmente; ele viu o mundo como um lugar decadente e sombrio com poucas esperanças ou necessidades para sobreviver. Com essa visão, certamente veio um pouco de resignação.

Foi natural que ele encontrasse outros como ele, outros que viram o espinho do coração da rosa. Eles formaram uma banda que dividia sua dor e melancolia com o mundo, batizando-a "Exquisite Agony (Agonia Primorosa)". Eles cantaram o lado negro do espírito humano; morte, desespero, medo, perda, desesperança e tudo o mais eram grãos para o moinho catártico deles.

Alcançaram um moderado nível de sucesso. Entraram em turnê pelo país, atraíram grupies e tinham alguns contratos independentes. Essa vida continuou por algum tempo. Cada show ficava um pouco pior conforme o dinheiro diminuía, o cachê sempre apenas o suficiente para os custos. Alex ficou com uma das grupies e encontrou nela uma ouvinte notável e simpática. Ela o ajudou a cristalizar algumas idéias, escrever algumas músicas novas e pôr a banda de volta na linha.

Logo, eles foram contratados. Não foi uma grande gravadora, mas o melhor que podiam ter. Agora o mínimo que eles poderiam fazer era tirar proveito de seus esforços, bem como da fama moderada. Fama não era importante para Alex. Sua visão era importante. Melinda, a grupie, o ajudou a ter essa visão, ajudou-o a trazê-la à público em, pedaços sangrentos e decadentes.

Exquisite Agony alcançou um nível maior de estrelato enquanto seguiam sua turnê e vendiam mais discos. Sua música chegou no top na parada, o que tornaria o próximo ano mais trágico. Na noite do Dia das Bruxas de 1994, a tragédia aconteceu. Depois que um show acabou, os membros do Exquisite Agony retiraram-se para os camarins para relaxar por alguns minutos antes das usuais festas pós-show começarem. Melinda e várias outras grupies, todas que os seguiam desde o começo, esperavam a chegada da banda.

Alex não se lembra exatamente do que aconteceu a seguir nessa noite. O que ele sabe é que o restante da banda cometeu suicídio e que as grupies da Melinda





foram responsáveis. Elas drenaram as almas da sua banda ou algo do tipo e eles perderam a vontade de viver. Ele também lembra da face de Melinda. Não da que ela mostra ao mundo, mas sua face **real**. Isso o persegue em seus pesadelos agora. Mas, nos dias atuais, a vida tem sentido.

A banda de abertura também foi atacada, todos menos um, sobreviveram. Eles compararam observações e decidiram que Melinda e suas amigas eram algum tipo de vampiro psíquico. Eles juraram encontrar Melinda e descobrir o que ela era... então matá-la.

A Atitude de Alex mudou completamente após ser Exterminado por Melinda. Viu que sua vida era fútil e apesar da fama e dinheiro, seguiam a lugar nenhum. Ele preferiu mudar e tentar algo que faria uma grande diferença. Decidiu caçar monstros como Melinda. Ele e seus novos companheiros acabaram por encontraram Melinda, depois de duas semanas de caçada. Eles a pegaram, interrogaram-na sobre sua natureza e por fim a mataram com uma adaga de ferro frio.

Alex não estava totalmente despreparado para a existência de criaturas sobrenaturais. Sua avó (uma strega – bruxa em italiano – verdadeira) o ensinou como amaldiçoar para se defender quando ele era mais jovem. Ele carrega esse conhecimento em sua caçada e as vezes o usa para efeitos surpreendentes.

Alex e sua banda Dauntain barra-pesada, agora procuram por mais Exterminadores para matar. Sua maior força está no conhecimento, ele sabe da Banalidade e do ferro. Do que mais eles precisam?

**Legados:** Paladino/Selvagem

**Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 3

**Sociais:** Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

**Mentais:** Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Talentos:** Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 3, Expressão 3, Intimidação 2, Tino 1, Manha 3

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 2, Liderança 2, Armas Brancas 1, Performance 4, Furtividade 2

**Conhecimentos:** Investigação 2, Gramática Mágica 2, Ocultismo 2

**Numina:** Cursing 3 (veja *The Quick and the Dead*, página 57)

**Antecedentes:** Contatos 5, Recursos 3

**Força de Vontade:** 6

**Banalidade:** 4

**Equipamento:** Instrumentos de ferro afiado .45 automática, Espingarda calibre 10, rabecão.

**Imagem:** Alex é alto, pálido e tem um longo e liso cabelo negro. Ele gosta de vestir roupas andróginas com cores escuras, com renda ou couro. Algumas vezes ele usa maquiagem, como um profundo batom vermelho e pó para parecer mais pálido ainda.

**Dicas de Interpretação:** Você só tem uma faceta de sua existência, que é destruir os monstros que devoraram seus amigos. Você tem desistido de muito de seu estereótipo Gótico, viver um destino mórbido, não é mais tão legal. Fale tranquilamente, estale seus dedos sempre, e nunca esqueça. Nunca.



# Povo Outonal

Nome:  
Jogador:  
Crônica:

Corte:  
Legados:  
Casa:

Condenação:  
Aspecto:  
Kith:

## Atributos

### Físicos

Força \_\_\_\_\_ 00000  
Destreza \_\_\_\_\_ 00000  
Vigor \_\_\_\_\_ 00000

### Sociais

Carisma \_\_\_\_\_ 00000  
Manipulação \_\_\_\_\_ 00000  
Aparência \_\_\_\_\_ 00000

### Mentais

Percepção \_\_\_\_\_ 00000  
Inteligência \_\_\_\_\_ 00000  
Raciocínio \_\_\_\_\_ 00000

## Habilidades

### Talentos

Prontidão \_\_\_\_\_ 00000  
Esportes \_\_\_\_\_ 00000  
Briga \_\_\_\_\_ 00000  
Esquiva \_\_\_\_\_ 00000  
Empatia \_\_\_\_\_ 00000  
Intimidação \_\_\_\_\_ 00000  
Tino \_\_\_\_\_ 00000  
Persuasão \_\_\_\_\_ 00000  
Manha \_\_\_\_\_ 00000  
Lábia \_\_\_\_\_ 00000

### Perícias

Ofícios \_\_\_\_\_ 00000  
Condução \_\_\_\_\_ 00000  
Etiqueta \_\_\_\_\_ 00000  
Armas de Fogo \_\_\_\_\_ 00000  
Liderança \_\_\_\_\_ 00000  
Armas Brancas \_\_\_\_\_ 00000  
Performance \_\_\_\_\_ 00000  
Segurança \_\_\_\_\_ 00000  
Furtividade \_\_\_\_\_ 00000  
Sobrevivência \_\_\_\_\_ 00000

### Conhecimentos

Computador \_\_\_\_\_ 00000  
Enigmas \_\_\_\_\_ 00000  
Gramática Mágica \_\_\_\_\_ 00000  
Investigação \_\_\_\_\_ 00000  
Direito \_\_\_\_\_ 00000  
Linguística \_\_\_\_\_ 00000  
Cultura \_\_\_\_\_ 00000  
Medicina \_\_\_\_\_ 00000  
Política \_\_\_\_\_ 00000  
Ciências \_\_\_\_\_ 00000

## Vantagens

### Antecedentes

\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000

### Danças / Artes

\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000

### Alçadas

Ator \_\_\_\_\_ 00000  
Fada \_\_\_\_\_ 00000  
Natureza \_\_\_\_\_ 00000  
Acessório \_\_\_\_\_ 00000  
Cena \_\_\_\_\_ 00000  
Tempo \_\_\_\_\_ 00000

### Direitos Inatos /

### Fraquezas

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Limiar de

### Extermínio / Inspiração

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Estigma

### Glamour

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Banalidade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Vitalidade

|                   | REAL / QUIMÉRICO                                     |
|-------------------|------------------------------------------------------|
| Escoriado         | 0 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
| Machucado         | -1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Ferido            | -1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Ferido Gravemente | -2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Espancado         | -2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Aleijado          | -5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Incapacitado      | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>    |

### Experiência

\_\_\_\_\_



# Povo Outonal

## Qualidades e Defeitos

| Qualidade | Tipo | Custo | Defeito | Tipo | Bônus |
|-----------|------|-------|---------|------|-------|
|           |      |       |         |      |       |
|           |      |       |         |      |       |
|           |      |       |         |      |       |
|           |      |       |         |      |       |
|           |      |       |         |      |       |
|           |      |       |         |      |       |

## Outras Características

|       |  |       |  |       |
|-------|--|-------|--|-------|
| 00000 |  | 00000 |  | 00000 |
| 00000 |  | 00000 |  | 00000 |
| 00000 |  | 00000 |  | 00000 |
| 00000 |  | 00000 |  | 00000 |
| 00000 |  | 00000 |  | 00000 |

## Identidades

Mortal

Changeling/Dauntain

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Conjuração

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

## Combate

| Arma/Manobra | Dificuldade | Dano/Tipo | Alcance | Cadência | Pente | Ocultabilidade |
|--------------|-------------|-----------|---------|----------|-------|----------------|
|              |             |           |         |          |       |                |
|              |             |           |         |          |       |                |
|              |             |           |         |          |       |                |
|              |             |           |         |          |       |                |
|              |             |           |         |          |       |                |
|              |             |           |         |          |       |                |

Armadura

Classe: \_\_\_\_\_

Nível: \_\_\_\_\_

Penalidade: \_\_\_\_\_

Descrição: \_\_\_\_\_

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |



# Povo Outonal

## Antecedentes Expandidos

Contatos

Séquito

Mentor

Sonhadores

Quimeras

Tesouros

Recursos

Título

Outro ( )

Outro ( )

## Equipamento

Itens (Carregados)

Itens (Possuído)

Locais Mais Frequentados

Veículos

## Posses

Localização

Descrição



# Povo Outonal

## HISTÓRIA

### Prelúdio

## DESCRIÇÃO

### Mortal

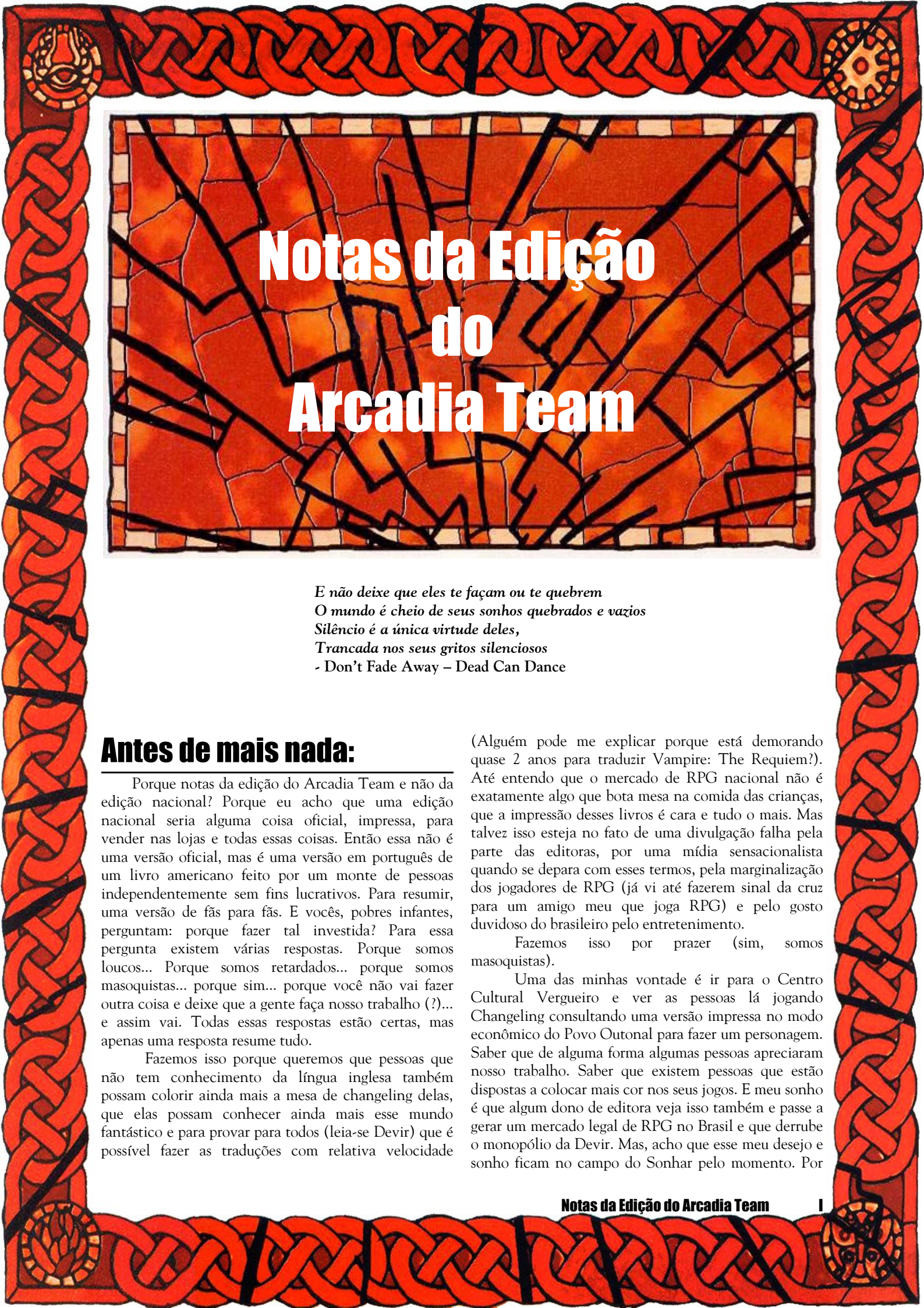
### Changeling/Dauntain

## VISUAL

### Relações do Círculo

### Esboço do Personagem





# Notas da Edição do Arcadia Team

*E não deixe que eles te façam ou te quebrem  
O mundo é cheio de seus sonhos quebrados e vazios  
Silêncio é a única virtude deles,  
Trancada nos seus gritos silenciosos  
- Don't Fade Away – Dead Can Dance*

## Antes de mais nada:

Porque notas da edição do Arcadia Team e não da edição nacional? Porque eu acho que uma edição nacional seria alguma coisa oficial, impressa, para vender nas lojas e todas essas coisas. Então essa não é uma versão oficial, mas é uma versão em português de um livro americano feito por um monte de pessoas independentemente sem fins lucrativos. Para resumir, uma versão de fãs para fãs. E vocês, pobres infantes, perguntam: porque fazer tal investida? Para essa pergunta existem várias respostas. Porque somos loucos... Porque somos retardados... porque somos masoquistas... porque sim... porque você não vai fazer outra coisa e deixe que a gente faça nosso trabalho (?)... e assim vai. Todas essas respostas estão certas, mas apenas uma resposta resume tudo.

Fazemos isso porque queremos que pessoas que não tem conhecimento da língua inglesa também possam colorir ainda mais a mesa de changeling delas, que elas possam conhecer ainda mais esse mundo fantástico e para provar para todos (leia-se Devir) que é possível fazer as traduções com relativa velocidade

(Alguém pode me explicar porque está demorando quase 2 anos para traduzir Vampire: The Requiem?). Até entendo que o mercado de RPG nacional não é exatamente algo que bota mesa na comida das crianças, que a impressão desses livros é cara e tudo o mais. Mas talvez isso esteja no fato de uma divulgação falha pela parte das editoras, por uma mídia sensacionalista quando se depara com esses termos, pela marginalização dos jogadores de RPG (já vi até fazerem sinal da cruz para um amigo meu que joga RPG) e pelo gosto duvidoso do brasileiro pelo entretenimento.

Fazemos isso por prazer (sim, somos masoquistas).

Uma das minhas vontades é ir para o Centro Cultural Vergueiro e ver as pessoas lá jogando Changeling consultando uma versão impressa no modo econômico do Povo Outonal para fazer um personagem. Saber que de alguma forma algumas pessoas apreciaram nosso trabalho. Saber que existem pessoas que estão dispostas a colocar mais cor nos seus jogos. E meu sonho é que algum dono de editora veja isso também e passe a gerar um mercado legal de RPG no Brasil e que derrube o monopólio da Devir. Mas, acho que esse meu desejo e sonho ficam no campo do Sonhar pelo momento. Por



enquanto me atendo a esse PDF que vai estar na mão de todos que o quiserem gratuitamente.

Chega de enrolação! Ao que interessa!

Em relação aos termos. Traduzimos Agenda como Pauta. Muitas pessoas estão acostumadas com Agenda mesmo (já que existe uma palavra em português com a mesma grafia), mas depois de uma vasta procura pelos dicionários da vida, chegamos a conclusão que o termo correto seria algo como Padrão. Depois de mais pesquisas, cheguei a conclusão que Pauta era ainda melhor por unir as duas coisas e ser um termo muito mais “banal”. As condenações dos Dauntain ficaram na sua forma mais próxima do original (Tifóide, Apóstata, etc..) para manter essa forma rebuscada do original. Na maioria dos termos tentamos ser o mais fiel possível ao termo em inglês, sem perder a fidelidade aos termos traduzidos pela Devir (como o caso de Entediar, o novo método de ganhar Glamour, onde o Rod fez a tradução começar com E).

No capítulo 6 original havia um erro grave, onde uma das Pautas ficou completamente de fora e o início do capítulo se repetia. Mais tarde no livro **Player's Guide** eles fizeram uma errata e nós a incorporamos no Povo Outonal para facilitar a vida de todos. Mérito do Lipídios!

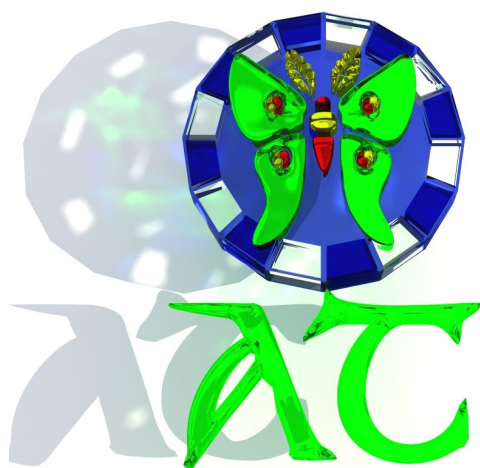
O Folha fez também um bônus para todos ao

fazer uma ficha de 4 lados para o livro. Isso não existe no original, mas acho que é uma adição muito bem-vinda!

Tivemos (e temos) grandes problemas com os termos originais. Muita discussão sobre a diferença entre os termos da Devir e o que não eram. Poucas pessoas (tá, admito, quase nenhuma) ajudaram a encontrar esses termos, e alguns termos não tive como comprovar com certeza qual era o correto. Arruinar e Desfazer (tradução para o termo Undoing) foi uma coisa que ficou comigo até o fim de toda a tradução, e só no final da revisão geral é que me dei conta da confusão que fiz... oops... Então não reparem se algum Desfazer escapou. O termo Penhor (ao invés de Juramento para a tradução de Oath) foi me falado como correto por 2 pessoas e como errado por 1... Então ficou penhor mesmo.

Não contamos com a ajuda de muitas pessoas para finalizar esse livro. Muitas vezes tive que fazer as coisas por minha conta porque ninguém da comunidade se interessava em realmente fazer alguma coisa. Bom, se isso ocorrer no próximo projeto, o Povo Outonal será o primeiro e último projeto a ser realizado pelo Arcadia Team. Então, se você está lendo isso daqui e quiser ajudar a colocar outro livro na sua mesa de jogo, se ofereça! Precisamos de gente!

Sonhe sempre e até um próximo sonho!





# Povo Outonal

## A Escuridão Vindoura...

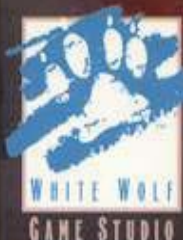
O mundo é um lugar muito hostil para as fadas, e acabou de ficar um pouco pior. O Povo Outonal está em todos os lugares. Eles são seus professores, banqueiros, donos de padarias, contadores, qualquer um que traga a monotonia e o tédio para o mundo. Havia uma época em que eram raros, mas eles estão aumentando. A própria existência deles devora Glamour, destruindo tanto quimeras quanto changelings, os levando para as Brumas.



## Não Há Onde Se Esconder...

Criaturas de magia e Glamour anteriormente, agora sombrias e pervertidas - eles caçam aquilo que não aceitam. Esses são os Dauntain: Aqueles que viraram as costas para o mundo das fadas. Alguns sussuram que esse pode um dia ser o destino de todos os changelings.

- Detalhes completos para incluir tanto o Povo Outonal como os Dauntain na sua crônica.
- Novas magias, lidando com as forças da Banalidade.
- Dauntain famosos para incluir na sua crônica.



SUITE 100  
780 PARK NORTH BLVD.  
CLARKSTON, GA 30021

