

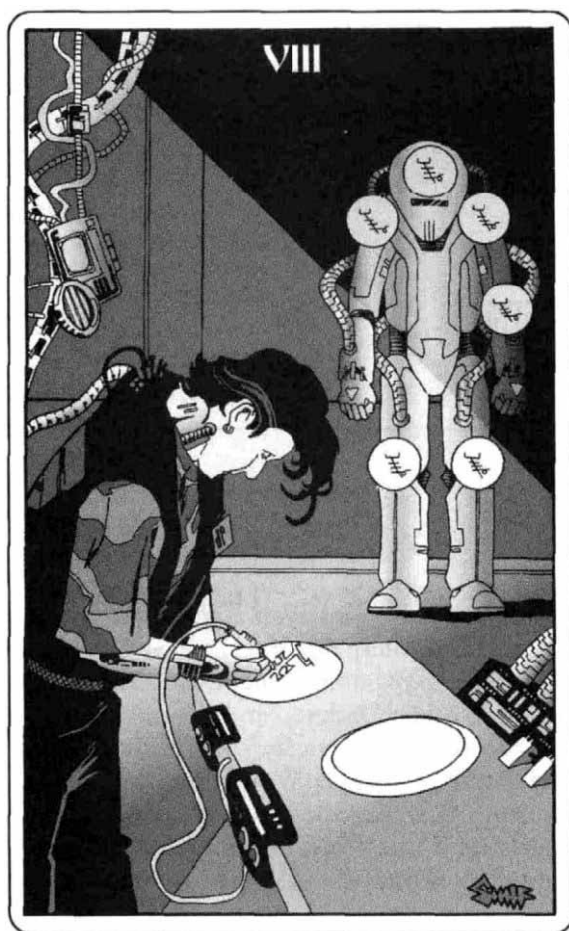
FORJADO®

Nº Fogo do Dragão



UM LIVRO DE MARAVILHAS PARA MAGO: A ASCENSÃO®

FORJADO[®] Nº Fogo do Dragão



DE KRAIG BLACKWELDER, LEONARD GENTILE E JOHN SNEAD

CRÉDITOS

Autores: Kraig Blackwelder (Prólogo, Artigos para Comércio, Grimórios), Leonard Gentile (Familiares), John Sned (Talismãs). Criador do Mundo das Trevas: Mark Rein • Hagen. Projeto do sistema de regras Storyteller: Mark Rein • Hagen.

Desenvolvimento: Bill Bridges

Editoração: Ana Balka

Direção de Arte: Aileen Miles

Arte Interna: Leif Jones, Jeff Laubenstein, Alex Sheikman

Arte da Capa: Jeff Laubenstein

Layout, Diagramação e Design da Capa: Aileen E. Miles



1554 LITTON DR.
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Nenhum

Título Original: Forged by Dragon's Fire

Coordenação Editorial: Rogue Council

Tradução:

Agente Kane X (p. 45 - 61)

Contato: kane_iterx@yahoo.com.br

Folha do Outono (Ex-Ferreiro das Almas) (p. 62 - 76, 80 - 93)

Contato: o_orador_dos_sonhos@yahoo.com.br

Kaichkull (p. 33 - 39, 77 - 79)

Contato: onneiroz@yahoo.com.br

Sacerdote de Avalon (p. 01 - 31, 39 - 43)

Contato: theawakenedmage@yahoo.com.br

Zardoz, o Oráculo do Tempo (p. 31 - 33)

Contato: zardoz_oraculodotempo@yahoo.com.br

ABRA SEUS OLHOS E DESPERTE

Esse e-book é resultado do trabalho de amigos que se conheceram apenas pela internet. Tínhamos um objetivo em mente e nos sentimos orgulhosos do resultado de nossos esforços.

Ainda assim, temos consciência de que isso se trata apenas de um jogo. Enquanto você lê esse livro, joga dados, prepara sua ficha de personagem ou incrementa sua fantasia para o próximo live action, existem pessoas que enfrentam problemas reais.

Não esperamos retorno financeiro pelo nosso trabalho. Ele foi feito porque amamos o que fazemos. O que pedimos é que você faça algo por quem realmente precisa. Deposite pelo menos R\$3,00 (Três Reais) na conta de alguma instituição de caridade à sua escolha. É um valor baixo e, tendo você um computador (provavelmente conectado à internet) através do qual possa visualizar esse documento, é esperado que muito mais possa ser feito. Só é necessário querer.

A vontade pode, de fato, alterar a realidade.

Atenciosamente,

A equipe do Rogue Council.

(www.roguecouncil.rg3.net)

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do autor é expressamente proibida, exceto para propósitos de resenhas e preenchimento das planilhas de personagem em branco, as quais podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity, Werewolf Players Guide, Hammer and Klaive, Forged by Dragon's Fire, Mage Storytellers Companion, The Infinite Tapestry, Dark Ages Mage, e Dead Magic II são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não caracteriza violação das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro utiliza o sobrenatural para a criação de cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam somente o entretenimento. Este livro contém conteúdo adulto. Aconselha-se discernimento ao leitor.

Para um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454-WOLF.

Visite a White Wolf online:

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

IMPRESSO NO CANADÁ.

FÓRUM[®] Nº Fogo do Dragão

CONTEÚDO

PRÓLOGO: APÓS O EXPEDIENTE	4
INTRODUÇÃO: ARTES & OFÍCIOS	8
ARTIGOS PARA COMÉRCIO: MARAVILHAS	14
FRAGMENTOS DA VONTADE DE SEUS CRIADORES: TALISMÃS & GRITÓRIOS	44
COMPANHEIROS DE TRILHA: FAMILIARES	76



PRÓLOGO: APÓS O EXPEDIENTE



Cara, eu sou muito foda, pensou Zero Blank consigo enquanto deslizou pelo que pensava que deveria ser alguma das mais complexas defesas mágicas já elaboradas. Zero ("Rima com arrow, não com hero," como dizia freqüentemente para quem acabava de conhecer) possuía amplas razões para estar feliz consigo mesmo. Fazia apenas um ano que havia Despertado no meio de uma pista de dança. Mas agora, passado um ano de um treinamento (mais ou menos) agressivo pelo mundo afora, ele era bom o bastante para entrar despercebidamente no museu da capela Hermética da Rua Erie, no distrito Galeria de Chicago.

Até o momento, Blank considerava a si mesmo um agente furtivo na Guerra da Ascensão, mas ele mal podia esperar o dia em que finalmente confrontaria as forças da Tecnocracia cara a cara, Efeito contra Efeito. Se ele tivesse sorte, esta visita o forneceria as ferramentas que precisava para realmente chutar algum traseiro MIB.

Ele tinha ouvido sobre o museu Hermético através da Horripilante Videira Engasgada, o perturbador moinho de rumores, ferramenta de divinação dos Vazios de Chicago. A coleção residente aqui era, inegavelmente, a versão Hermética de um museu de brinquedos. Quando ele ouviu sobre ela, ficou estupefato com o fato de que armas usáveis contra os Tecnos estavam paradas sobre almofadas de veludo dentro de redomas de vidro. Sem hesitação ele resolveu liberar alguns dos mais poderosos objetos dela para seu uso pessoal. *É usar ou perder*, pensou ele. *Sem coragem, sem glória. Carpe diem.*

Idiomas, pensou ele, *focos extraordinariamente convenientes.*

Sua rotina "Bobeou, dançou" – uma versão de componentes menos intensivos de um velho feitiço Mão da Glória que ele pegou de uma bruxinha bissexual com a qual dormiu uma vez em Berlim – o tinha feito passar pelos guardiões vivos da casa. Subseqüentemente, sua rotina "Se Eu Fosse uma Rara Coleção de Artefatos Mágicos, Onde Eu Estaria?" mostrou a ele exatamente onde a coleção estava e como chegar lá.

Estava, sem surpresa alguma, no porão, e tudo que ele teve que fazer foi passar por duas portas secretas, descer dois lances de escada fortemente protegidos e passar pela galeria Tecno-hostil. Moleza.

Dentro de segundos, ele seguiu seu caminho para a câmara da galeria. As lâmpadas, lindas Tiffany originais, iluminavam a sala o bastante para que ele não ficasse totalmente cego, mas as paredes eram feitas de madeira escura que, quase literalmente, devoravam a maior parte da luz.

Zero Blank pensou que o lugar tinha o nome errado, porque ele lembrava mais facilmente uma biblioteca do que um museu. Cada parede escura era uma estante para livros do chão ao teto. Ele ficou feliz por não ter conhecido a magia da mesma maneira que aquelas arrogantes traças Herméticas. Seus olhos teriam caído a essa altura.

Os importantes conteúdos do pequeno corredor eram inconfundíveis: Assentado sem adornos e aparentemente desprotegido em pedestais de amostra estava um estonteante arranjo de artefatos imensamente poderosos.

Enquanto se aproximava dos pedestais, ele percebeu que, como em qualquer museu, um cartão exibindo uma explicação sobre o artigo estava na frente de cada peça.

Perfeito, ele pensou. *Agora eu vou saber quais destas coisas podem foder com qualquer um e quais eu vou esquecer.*

O objeto no primeiro pedestal se parecia com um revólver projetado ao estilo de H.R. Giger. Sem dúvida que era – um revólver não poderia ter sido drasticamente alterado e ainda continuar sendo um revólver – mas suas linhas eram muito fluídas para terem saído de uma linha de montagem. Ele parecia aerodinâmico, lindo, esculpido ao invés de... *fabricado* como armas de verdade eram, seja lá como quer que isso tenha acontecido.

Foi só depois de tentar ler o cartão que ele percebeu que não estava em inglês. Ele quase xingou até que se lembrou que tinha um par de Óculos Multifuncionais Visão Garantida para Leitura do Dr. Banray em seu bolso. Os visores eram mais substanciais e dramáticos do que a variedade de óculos de sol para jardim, mas muito menos volumosos do que aquelas engenhocas estranhas usadas pelos Filhos do Éter. E as lentes, sendo perfeitamente redondas, tinham recentemente voltado à moda.

Ele as ganhou de um Etéreo maluco uma noite após uma longa série de jogos de Gamão que ele jogou em um bordel masculino em Budapeste quando deveria estar trabalhando. Apesar de normalmente ele as usar apenas na pista de dança (devido a sua aparência ser tão... única), elas também acabavam tendo alguns Efeitos ocasionalmente convenientes

se o usuário soubesse a frase de gatilho apropriada. Um destes Efeitos era traduzir línguas estrangeiras, e, felizmente, Blank sabia as palavras certas.

Olhando para os lados nervosamente (e com pequeno embaraço), ele sussurrou o encantamento baixinho.

"Cuidado, cuidado,

com aquele de olhos brilhantes e cabelo agitado!

Em torno dele, três vezes um círculo trace,

com sagrado temor, teus olhos feche,

frente a ele que sorveu o orvalho de mel

e bebeu fartamente do leite do céu"

Uma vez completa a recitação, imediatamente os cabelos de Blank foram jogados para trás e os Óculos Multifuncionais começaram a jogar um spray de faíscas azuis e roxas. As palavras do texto na frente dele ficaram perfeitamente legíveis.

REVÓLVER LARVA

Este é o único modelo conhecido destas belezas negras que pôde ser trazido das Terras do Além inteiro e funcional. Apesar de parecer ser apenas um revólver .357 bem trabalhado, a arma atira larvas carnívoras de uma polegada, que após um tiro bem sucedido, escavam a carne do alvo até o coração a partir de onde quer que inicialmente tenham se alojado. Apesar de repulsiva, esta é uma primorosa e extraordinariamente perigosa obra do ofício de um ferreiro.

Em empréstimo por Philippe Aurillón da ordem do Círculo da Romã dos Eutanatoi.

Seu impulso imediato foi pegar o revólver e jogar no bolso da suas calças, mas ele ainda não estava muito certo de que tipos de rotinas de segurança os pedestais poderiam estar se valendo – e, tendo visto *Os Caçadores da Arca Perdida* centenas de vezes quando criança, ele sabia que esta era provavelmente a parte mais perigosa. Ele supôs que o curso mais sábio de ação seria esperar até que ele tivesse visto todas as coisas e então escolhido dentre elas algo que realmente o ajudasse. Desta forma, se ele tivesse que bater em uma retirada apressada, ele o faria então com os melhores itens em sua posse.

O objeto no próximo pedestal era uma máscara de ouro minuciosamente trabalhada, porém seu aspecto era horrendo. A criatura ali esculpida parecia ter sido amaldiçoada com os piores traços de um macaco e de um tucano.

Blank direcionou seu olhar para a nota explicativa no pedestal.

A MÁSCARA ESPIRITUAL DE TALOZOZOATL

Entre os mais poderosos artefatos místicos descobertos no Novo Mundo, esta máscara espiritual, apropriadamente utilizada, poderia facilmente ter derrotado Cortez e seus Conquistadores em seu saque à América do Sul. Todavia, aparentemente, ela nunca foi usada.

Blank ficou impressionado, vagamente, mas ele esqueceu a máscara espiritual completamente quando ele foi para o próximo pedestal. Nele descansava leque de seda aberto, obviamente de origem Asiática; dragões Chineses entrelaçados saltavam de sua superfície pregueada. Ele já tinha visto leques de seda antes, é claro. O Instituto de Arte de Chicago proporcionou uma exibição da arte do Taoísmo alguns anos atrás e ele viu leques, seda e dragões o bastante

para deixá-lo cansado de tais coisas.

Mas este era diferente. O tempo não havia desbotado as cores vibrantes das tintas como usualmente fazia com tais tesouros. Os dragões estavam vívidos, brilhantes e ameaçadores (como *deveriam ser*, pensou Blank), e quando ele olhou mais de perto, pareceu que os inchados olhos do dragão estavam intencionalmente olhando de volta para ele.

Talvez, pensou ele, esta seja a arma que eu estou procurando. Ele achou a idéia de soltar dragões nas forças da Tecnocracia estranhamente prazerosa.

Após ler o cartão ele se encontrou desapontado, mas intrigado de outras maneiras apesar de tudo.

O INESTIMAVELMENTE AMÁVEL LEQUE ONÍRICO DAS FLORES DE AMEIXA DE MADAME ZHUN LIAO

Chamada de Princesa Pérola Perfeita da Família dos Feiticeiros Dragões, Zhun Liao é considerada uma das primeiras criadoras de Maravilhas na China do século 16 a finais do 19. Apropriadamente utilizado, o leque muda de cor, dança pelo ar em padrões hipnóticos, expela uma extraordinariamente potente fumaça de ópio e canta canções de ninar em Japonês, Hindu, Tailandês e dois dialetos diferentes do Chinês. As visões que ele entrega já foram descritas variadamente como "entorpecentes", "angelicais", e "devastadoras." Em muitas das ocasiões, pessoas de vontade fraca se deixaram arrebatar tão profundamente pela dança sonífera do leque que pereceram de inanição.

O leque intrigou Blank, mas ele estava lá para encontrar armas, não brinquedos.

Ele olhou de relance para ver quantos tesouros mais havia para examinar, mas a coluna de pedestais parecia continuar interminavelmente através do corredor da galeria. Estava ótimo para ele assim, visto que dava a ele mais coisas entre as quais escolher.

No próximo pedestal descansava um objeto muito mais sintonizado com suas necessidades.

Blank inicialmente pensou que estava olhando para uma bola de arame farpado, mas após uma inspeção mais próxima ele viu que a mesma era composta de várias esferas aninhadas de metal dentado, cada uma girando em sua própria direção. Quantas camadas dentadas giravam, uma dentro da outra, Blank não sabia dizer. Ele pôde contar oito antes que o giro constante das esferas o fizesse perder a conta. No centro oculto da esfera, algo vermelho brilhava.

A ESFERA FAMINTA DE CLEYWYDD LLYD

Tão primorosa como exemplo de artifício demente como nunca houve, a Esfera Faminta, quando utilizada, deixa em pedaços e devora qualquer coisa para a qual seu controlador a direcione. A esfera vista aqui está em sua posição de descanso, a menor, apesar de ainda haver magi vivos que se lembram da última vez que a bola foi usada em seu diâmetro completo de 3 metros durante a Marcha dos Bruxos em Caer Cleywydd Llyd. Devido a sua extraordinária resistência a magia, a esfera esteve apta a superar e devorar oito magi antes de Mestre Porthos em pessoa forçar o monstruoso equipamento à quietude.

Sua presença aqui preenche uma função secundária como cenotáfio pelos finados.

In memoriam:

Maria del Alto fuego, Hermes bani Flambeau

Miguel Peralto, Hermes bani Flambeau

*Duncan Teague, Hermes bani Flambeau
Isaac di Bruges, Hermes bani Janissary
Jack Hawthorne, bani Verbena
Gretchen aus Zurich, bani Coro Celestial
Souhir ben-Hamida, bani Alh-i-Batin
Thukpak Singe, bani Eutanatoi*

As sobranceiras de Blank se ergueram. Isto era precisamente o que ele estava procurando. Ele sabia milhares de formas de aprender frases de gatilho, e acharia uma para esta também. Com sua resistência a magia, (e presumivelmente a ciência), ela o forneceria exatamente a vantagem que ele precisava. Ele levou a mão à bola, mas uma barreira invisível parou sua mão. Ele começou a formular uma rotina "Cai logo fora do meu caminho", mas uma voz firme e seca o distraiu.

"Pare antes que se machuque."

Zero Blank rodou na sola de seus sapatos para ver quem era o intrometido, um homem de tal idade que parecia tão insubstancial e frágil como papel de arroz, quase difícil de perceber em suas longas e formais vestes Herméticas.

"Acalme-se, jovem," ele disse "Eu não tenho a intenção de machucá-lo, apesar de certamente não permitir que você leve a Esfera Faminta consigo. Ela é muito perigosa para ser deixada nas mãos de um canhão sem mira como você."

"Mais uma sílaba de Grego e eu vou vaporizar você," disse Zero em um tom hostil.

"Grego?" disse zombeteiramente o velho homem. "É com o Babilônico que você precisa se preocupar, mas, digo novamente, por favor, acalme-se. Eu desafiaria você para um *Certámen*, mas eu não creio que você duraria mais de 15 segundos, mesmo com sua magia trapaceira ajudando-o a evitar os piores efeitos disso."

"Eu farei o que for preciso para obter armas para a Guerra da Ascensão, e você não pode me parar."

"Sem querer ser argumentativo, mas, na verdade, eu posso. Porém, você está colocando toldos em moinhos, meu jovem. Nós já perdemos a guerra, não ouviste falar disso? Um entusiasmo tão precioso quanto o seu, desperdiçado, mergulhando nas valas contra a Tecnocracia, seria como um vagalume atirando-se numa luta às cegas contra um revoada de morcegos famintos, o que é, digamos... suicídio. Se você quer lutar com a Tecnocracia mesmo assim, vá em frente, mas você não levará nenhuma destas maravilhosas antiguidades com você."

"Como eu lutaria se eu não tenho arma alguma?"

"Não há nada errado com boas rotinas à moda antiga agora, há? Mas se você insiste em usar Artefatos, eu recomendo que você faça os seus próprios. Pode parecer como reinventar a roda, mas, acredite em mim, você vai se salvar de muitos problemas, para não mencionar o Paradoxo, criando itens que ecoem com sua própria era e não clamem as visões obsoletas de eras mortas."

"E como diabos eu faria isso?"

"Pare de ser tão prepotente, jovem; é impróprio. Um bom primeiro passo, se posso dizer, é ler um livro, Sr. Blank. Você já leu *A Fundação do Mundo* de Aristipé de Minos?"

"Não," o Vazio respondeu. "O que é?"

O mago balançou um dedo e um livro flutuou de seu lugar nas estantes para as mãos de Blank. "É um Grimório contendo uma introdução às artes do Primórdio. Se você quer criar armas para essa sua campanha de guerrilha, você precisará dele."

Blank fitou o velho, velho livro em suas mãos. "Eu devo comprar isso de você ou o quê?"

O velho, velho mago examinou o jovem homem de preto com um olhar de deleite pouco disfarçado.

"Não se iluda acreditando que você teria recursos para isso, Sr. Blank. Apenas leia-o e abra sua mente a seu entendimento."

"E quando eu terminá-lo?"

"Ele voltará sozinho uma vez que você o tiver terminado ou se você o deixar muito tempo sem ser estudado."

"Que viagem."

"De fato. Aristipé de Minos era um mago brilhante e um excelente professor em sua época. Mas esta é uma dissertação para meus estudantes - dos quais, aliás, você não é um. Então, obrigado por me ajudar a testar meus procedimentos de segurança. Seu estilo de magia não-ortodoxo me deu muito com o que manter minha velha mente ocupada por algumas horas. Agora," disse o velho mago, "vá para casa".

Com aquilo, a obscura luz da galeria desapareceu. A próxima coisa que Blank reconheceu foi o reflexo do ouropel que cobria as janelas de seu santuário impenitentemente Gótico. O velho e bem encadernado livro ainda descansava em suas mãos, tão pesado quanto uma barra de ouro.

Após emitir um longo suspiro de frustração, Zero Blank abriu o incunábulo em sua primeira página amarelada.



INTRODUÇÃO: ARTES & OFÍCIOS



Espadas encantadas. Varinhas mágicas. Tapetes voadores. Animais familiares. Grimórios. As coisas lendárias da feitiçaria. Isso tudo é antiquado? Desnecessário na era moderna? Impossível, então? Certamente, correr pelas ruas com uma espada gritante que devora almas é simplesmente pedir pelo Paradoxo — ou uma participação no noticiário urgente. O mesmo vale para o tapete voador — ele não parece ter cintos de segurança. Mesmo armas hipertecnológicas e hovercrafts podem atrair o Paradoxo. O que um mago moderno deve fazer? Talvez seja melhor continuar sem tais coisas, não confiando em materiais mágicos para sobreviver. Este tem sido o palpite de ultimamente. Afinal de contas, Maravilhas não são exatamente comuns, e fazê-las é difícil e toma tempo.

A magia em **Mago** geralmente é abstrata ou oculta — Efeitos coincidentes podem ser divertidos de serem realizados, mas raramente servem para imagens excitantes. Tudo bem; tais elementos dão a **Mago** seu próprio sabor especial. Mas de vez em quando, seria divertido desembainhar uma Espada do Poder ou desdobrar um automóvel nanotecnológico de seu relógio de bolso ao toque de um botão. Essas coisas são legais, e também não há

nada de errado com elas. O truque é adaptá-las ao jogo sem perder a característica essencial de **Mago** — um jogo de magos modernos que não precisam de varinhas ou livros de feitiços.

Forjado no Fogo do Dragão: Um Livro de Maravilhas é uma expansão do capítulo final do livro **Mago: Companheiro do Narrador** (o esbelto livro contendo a edição revisada do **Escudo dos Narradores**). O título deliberadamente evoca uma era mais antiga, quando as coisas mágicas eram mais comuns e valiosas do que na era moderna (**Mago: Dark Ages** descreve a queda de tal era).

Em tempos pós Acerto de Contas, os Mestres se tornaram raros. Muitos deles estavam na Umbra quando a merda acertou o ventilador e vários deles sequer conseguiram sair de lá desde então. Alguns deixaram belos objetos para trás ou os perderam na Umbra, onde estão agora para que qualquer um os pegue. Os mais novos Despertos podem muito bem arriscar partes de seus corpos e suas vidas para obter essas ferramentas — valiosas para aqueles que ainda não podem desfiar furacões com suas próprias vontades.

Perguntamos novamente: por que usar Maravilhas então? Porque, mesmo que elas possam atrair Paradoxo, elas são mais *plausíveis* para a maioria das pessoas, e, em consequência, provavelmente não vão atraí-lo tanto. Uma

magia Vulgar que claramente venha de uma coisa ou equipamento de algum tipo *pode* armazenar menos Paradoxo, mesmo quando bem à vista de testemunhas. As pessoas mais frequentemente atribuem feitos impressionantes à alta tecnologia; elas estão mais propensas até a acreditar que a magia vem de coisas mágicas do que de pessoas mágicas. Conseqüentemente, usar uma Maravilha dá ao mago uma leve vantagem nesta era moderna, que por outro lado é tão hostil à magia tradicional. Mas essa vantagem nem pode ser tão considerada. Ela não é um passe-livre em relação ao Paradoxo; ela é simplesmente um meio de evitar o açoitamento extra do testemunho e *somente sob as circunstâncias certas*. Estas circunstâncias estão descritas abaixo.

MITIGAÇÃO DE PARADOXO

Maravilhas fornecem uma potente vantagem para os artífices da vontade modernos: elas podem *mitigar* os efeitos do Paradoxo. Um mago usando uma Maravilha para realizar magia vulgar ainda receberá Paradoxo por lançar a magia vulgar, mas os Adormecidos na área podem não ficar tão chocados a ponto de responder com descrença agressiva; sem essa descrença fazendo com que a realidade aperte e esmague o mago, ele pode escapar melhor do que de outra maneira.

Note que isto só funciona com *certas* Maravilhas e em *certos* casos, e a maneira pela qual uma dada Maravilha permite ao mago se proteger varia amplamente de situação para situação. Itens portadores de poderes de invisibilidade são tão populares porque não permitem que os Adormecidos vejam *coisa alguma*, mas se o mago usando aquele cinto de invisibilidade bater com um Adormecido e for pego fazendo alguma coisa “impossível,” o Paradoxo *vai* esbofeteá-lo.

Dizem os modernos que o paradigma de nossa era altamente materialista acentua o poder e eficiência de *coisas*. Uma vez testemunhando o uso de uma Maravilha, um espectador estaria tão propenso a dizer “Eu vi um anúncio de uma dessas coisas uma vez. Cara, elas devem custar uma fortuna!” quanto a pensar, “Eu não posso acreditar que ele fez aquilo.” A reação também pode variar com os observadores. Uma gangue de rua de Nova York pode aceitar que uma arma que atire bolas de fogo seja somente uma arma com alguma munição espetacular (que eles vão procurar da próxima vez que forem a uma loja de armas), enquanto um manto de sombras obteria uma resposta como “Impossível, nem fodendo!” que acertaria o mago com o Paradoxo sórdido de magia vulgar-com-testemunhas. Igualmente, em um anoitecer de inverno em Maine quando o céu está cuspindo neve, o manto de sombras pode parecer perfeitamente apropriado, por nenhum outro motivo além de as mentes das testemunhas estarem preparadas para aceitar coisas estranhas e escuras em tal clima e ignorar tudo exceto os mais notórios abusos de tal Maravilha.

Os Inventos da Tecnocracia, assim como os dos Adeptos

da Virtualidade e Filhos do Éter, podem também oferecer o benefício da dúvida (ou o benefício da ausência de dúvida) da maioria das testemunhas desinformadas. Muitas vezes elas podem auxiliar pelo que alguns Tecnocratas chamam de “fadiga de ceticismo”, uma condição que aparece em Adormecidos que não possuem mais energia ou vontade para ficarem surpresos, chocados ou descrentes toda vez que uma nova invenção impressionante aparece. Ao invés de responder com “isso não pode acontecer,” muitos Adormecidos assumem que eles simplesmente não se mantiveram a par da mais nova onda de inovação tecnológica. “Se puderam colocar o homem na lua e criar computadores de mão, por que não botas de jato? Quem quer que as tenha feito ficará rico.”

Isto não dá aos magos uma carta branca para sair usando Maravilhas a torto e a direito esperando imunidade ao Paradoxo. Deve haver alguma coisa na circunstância, na multidão, no posicionamento ou na Maravilha em particular que conte na aceitação desta forma específica de magia. Botas de vôo à propulsão (e a maioria dos outros Inventos) não são difíceis de passar por qualquer base militar como tecnologia realmente de ponta, por exemplo — contanto você não voe na frente de um professor de física, que *sabe* que tais coisas não poderiam funcionar. Uma espada flamejante, por outro lado, encontraria uma resistência muito maior — exceto se você estivesse perto de um set de gravações ou em um teatro (“Uau, estes efeitos especiais (ou adereços) são mesmo realistas!”). De forma similar, crianças (e até estudantes colegiais) têm naturezas muito menos rígidas e estão tão propensos a responder com gritos de “Legal!” quanto de “Impossível!”

O Narrador deve decidir o quanto ou o quão pouco ele permitirá isso aos jogadores baseado em sua noção dos Adormecidos no cenário, a Maravilha em questão e o quanto os personagens estão sendo “acreditáveis” ao usar tal Maravilha.

OPÇÕES ADICIONAIS DE MANUSEIO DO PARADOXO

Enquanto a maioria das Maravilhas pode ser considerada mitigante de Paradoxo (a critério do Narrador), certas Maravilhas podem possuir meios adicionais de tratar o Paradoxo. Normalmente, só Artefatos e Talismãs podem incorporar os seguintes métodos; Amuletos e Periaptos não podem, e os Fetiches só podem incorporar a absorção de Paradoxo (veja a seguir).

O modo pelo qual uma Maravilha em particular lida com o Paradoxo varia de uma Maravilha para outra (e algumas, pela natureza de sua magia, tendem a acumular mais do que as outras), mas os magos desenvolveram quatro modelos de manuseio de Paradoxo que podem ser incorporados na criação de uma Maravilha. Os nomes desses modelos diferem dramaticamente: os Herméticos da Casa Verditius usam uma nomenclatura relativamente complexa para descrever esses modelos de dispersão do

Paradoxo, mas a maioria dos magos mais jovens (e quase todos os Vazios) usa uma linguagem de rua mais colorida para denotar o mesmo fenômeno.

Para instilar qualquer habilidade de manuseio de Paradoxo além da mitigação em uma Maravilha, um Efeito de Primórdio 5 deve ser usado durante do estágio do encantamento, ao invés do Efeito padrão de Primórdio 4, independentemente ao Sorvo utilizado.

Nota: Todos esses métodos de manuseio do Paradoxo aplicam-se *apenas* ao Paradoxo armazenado pelo uso da Maravilha, e não a qualquer Paradoxo que o mago em si adquira através de magia feita sem a Maravilha.

Exceção: Um Talismã pode armazenar o Paradoxo de seu criador mesmo quando não está sendo usado, se o mago estiver em contato com ele. O mago não pode transferir seu Paradoxo previamente acumulado para seus Talismãs; eles só podem absorver Paradoxo ganho após sua criação.

O manuseio do Paradoxo de uma falha crítica ou de outros incidentes é uma escolha tudo-ou-nada; o mago pode escolher que a Maravilha lide com todo o Paradoxo que ela gera, ou pode lidar com o Paradoxo ele mesmo. O mago deve fazer essa escolha antes dos dados de Arete serem jogados. Como resultado, uma catástrofe inesperadamente pode sobrecarregar a capacidade da Maravilha e fazê-la reagir (para Maravilhas acumuladoras) ou explodir (para Maravilhas absorvedoras). O fato de algumas segurarem até 20 ou 25 pontos de Paradoxo pode fazê-las excessivamente perigosas. Poucos magos sobrevivem a uma reação de 25 pontos de Paradoxo sem ficarem mentalmente ou fisicamente distorcidos além da possibilidade de recuperação.

MITIGAÇÃO DE PARADOXO

Como descrito acima, a maioria das Maravilhas é, por padrão, mitigante de Paradoxo. O mago absorve todo e qualquer Paradoxo gerado por usar a magia de uma Maravilha, como se ele mesmo estivesse fazendo uma rotina. Porém, como mencionado acima, em casos onde Adormecidos puderem aceitar a Maravilha como comum, a magia pode ser considerada vulgar sem testemunhas (ou até coincidente, em algumas situações).

ACÚMULO DE PARADOXO (“COFRINHO”)

Custo: Acumula 10 pontos de Paradoxo por ponto adicional no custo da Maravilha (requer cinco peças de Sorvo por ponto extra)

Maravilhas que são “cofrinhos” de Paradoxo podem ser incrivelmente perigosas ao mago, a despeito da alegria inicial de usar uma Maravilha que aparentemente não atrai Paradoxo algum. O mago nunca sabe nem quando a magia da Maravilha incorre em Paradoxo; ao invés disso, a Maravilha o armazena (o Narrador monitora o acúmulo). Quando o Paradoxo torna-se maior do que o que a Maravilha pode suportar (10 pontos por ponto extra gasto na Maravilha), a quantia inteira é descarregada, e um violento Choque de Retorno atinge o mago que estiver usando o objeto no momento.

Para adicionar a habilidade de acúmulo de Paradoxo a uma Maravilha, o artífice deve criar um Periapto de Paradoxo; isto requer cinco peças de Sorvo por ponto extra (todas da mesma Ressonância) e um Efeito de Matéria 5 para fundir o Sorvo à Maravilha. A Maravilha pode acumular 10 pontos de Paradoxo por ponto extra adicionado ao custo da Maravilha. Diferentemente dos Periaptos normais, no entanto, eles não podem armazenar Quintessência, somente Paradoxo. (Para mais informações sobre Periaptos, veja as páginas de 39 a 43).

ABSORÇÃO DE PARADOXO (“ESPONJA”)

Custo: Acumula 10 pontos de Paradoxo por ponto adicional no custo da Maravilha (requer cinco peças de Sorvo por ponto extra)

Maravilhas absorvedoras, como o próprio nome implica, simplesmente absorvem qualquer Paradoxo que geram. Uma vez que elas alcançam sua capacidade (10 pontos de Paradoxo por ponto extra gasto na Maravilha), porém, elas se quebram e perdem sua habilidade de fazer magia. Se o mago se certificar de deixar esses tipos de Maravilhas paradas por certos períodos de tempo (veja *Sangramento de Paradoxo*, a seguir), elas podem estar entre as melhores Maravilhas que um mago pode usar. Mais frequentemente do que o oposto, porém, os magos tendem a usar seu brinquedinho livre de Paradoxo repetidamente, subestimando a quantidade de Paradoxo que uma Maravilha já absorveu e a sobrecarregam, resultando na destruição do objeto. É importante notar que magos não pensam no Paradoxo como “uma Reação de quatro pontos” ou “uma Reação de oito pontos”; eles simplesmente pensam em ser picados, fritos ou esbofeteados pelo Paradoxo. Consequentemente, não há como um mago saber se uma Maravilha precisa descansar por três dias ou por 15. (Assim como para o acúmulo de Paradoxo, o Narrador monitora a quantia de Paradoxo da Maravilha).

Para adicionar a habilidade de absorção de Paradoxo a uma Maravilha, o artífice deve criar um Periapto de Paradoxo; isto requer cinco peças de Sorvo por ponto extra (todas da mesma Ressonância) e um Efeito de Matéria 5 para fundir o Sorvo à Maravilha. A Maravilha pode acumular 10 pontos de Paradoxo por ponto extra adicionado ao custo da Maravilha. Diferentemente de Periaptos normais, no entanto, eles não podem armazenar Quintessência, somente Paradoxo. (Para mais informações sobre Periaptos, veja as páginas de 39 a 43).

RANDOMIZAÇÃO DE PARADOXO

(“BORDADA ALEATÓRIA”)

Custo: +1 no custo da Maravilha

A Maravilha não armazena Paradoxo de maneira alguma e sim o descarrega imediatamente. A diferença é que as Maravilhas de randomização têm igual probabilidade de descarregar seu Paradoxo armazenado a *qualquer* indivíduo Desperto na área. O mago *pode* obter o Paradoxo por usar a Maravilha, mas este pode cair em vez disso em seu colega de cabala ou, melhor ainda, em seu

oponente. A área normalmente equivale a um raio em metros igual ao custo em pontos da Maravilha x 5, mas o Narrador pode estender essa aleatoriedade se alguém de fora da área estiver interagindo significativamente com a Maravilha (seja gritando ou usando psicocinese para agarrá-la). Já que servem para inadvertidamente engatilharem Reações de Paradoxo em amigos, magos com Maravilhas de randomização estão mais propensos a usá-las somente na solidão ou quando eles podem manter uma boa distância de seus aliados. Isso, é claro, tem seus próprios riscos...

DISPERSÃO DE PARADOXO (“COMPARTILHE O AMOR”)

Custo: + 1 no custo da Maravilha

Como a Maravilha acumuladora, acima, Maravilhas dispersoras armazenam o Paradoxo, mas quando a bolha estoura, ao invés de canalizar todo o Paradoxo para o mago usando a Maravilha, estes itens distribuem um pouco de Paradoxo para cada indivíduo Iluminado em um raio de 3 metros, com o mago que está usando o objeto ficando com a maior parte. Se a Maravilha for poderosa e necessária à situação em questão, e se o mago tiver uma grande cabala e cada membro acabar obtendo somente poucos pontos de Paradoxo, o mago pode estar apto a ter o uso de tal Maravilha autorizado, entretanto, o mago que der a seus colegas de cabala seis ou sete pontos de Paradoxo por algo insignificante terá muitas explicações a dar.

SANGRAIMENTO DE PARADOXO

Maravilhas que acumulam ou absorvem Paradoxo, apesar de potencialmente perigosas, têm uma vantagem que outras Maravilhas não têm: sob as circunstâncias certas, elas podem sangrar o Paradoxo para que, após um tempo, até mesmo um cofrinho de acúmulo de Paradoxo com gritantes 20 pontos possa se desprender de seu fardo.

Uma Maravilha sangra Paradoxo na taxa de um ponto por dia *se e somente se* ela for deixada para descansar, completamente imperturbada, em um Nodo. Em tais casos, o forte fluxo de Quintessência ao redor da Maravilha ajuda a diluir e lavar o Paradoxo do objeto.

Se o mago não tem acesso a um Nodo, a Maravilha vai sangrar um ponto de Paradoxo por mês de completo desuso.

Canalização e Ligamento de Paradoxo

Há outras maneiras de descarregar o Paradoxo de uma Maravilha. Magos com Primórdio 5 podem canalizar o Paradoxo para fora da Maravilha e ligá-lo a qualquer outro objeto que eles escolham. Itens carregados por Primórdio

com o Efeito **Encantar Objeto** de Primórdio 2 podem segurar o Paradoxo por tempo suficiente para que ele inofensivamente desapareça por conta própria. Itens não-encantados não podem segurar o Paradoxo por mais do que um dia ou dois, e então tornam-se “capacitores de Paradoxo” guardando a carga até que o próximo indivíduo aceitável (isto é, Desperto) toque o objeto ou simplesmente passe perto o bastante. Pôr o Paradoxo, digamos, onde um inimigo Tecnocrata poderá esbarrar (como no coldre de sua pistola ou na porta de seu carro) é uma grande maneira de atrapalhar um adversário.

Sorvimento de Paradoxo

Por fim, alguns familiares podem consumir o Paradoxo de Maravilhas. O proprietário do espírito tem que decidir se o Familiar consumirá o Paradoxo *dele* ou de sua Maravilha. Um familiar nulificador de Paradoxo pode consumir o valor de seu custo de Antecedente uma vez por semana.

ESBOÇO

Este livro aponta como fazer das Maravilhas um componente mais vital da era pós Acerto de Contas.

- **Prólogo: Após o Expediente** – Um mago encontra uma biblioteca cheia de Maravilhas e deve decidir qual delas roubar.

- **Artigos para Comércio: Maravilhas** – Uso e criação de uma porção de Maravilhas, incluindo: Artefatos e Inventos, Amuletos e Engenhocas, Fetiches e Periaptos. Inclui abundantes exemplos de muitas de tais Maravilhas.

- **Fragmentos da Vontade de Seus Criadores: Talismãs e Grimórios** – Algumas Maravilhas são imbuídas com lascas da própria iluminação de seus criadores, fazendo delas talvez o mais potente e útil tipo de Maravilhas. Talismãs têm Arete, e podem desta forma agir por conta própria, mesmo nas mãos de Adormecidos. Grimórios podem iluminar leitores sobre os segredos do universo e consequentemente fornecer a eles os meios de aumentar seu próprio Arete. Inclui muitos exemplos.

- **Companheiros na Trilha: Familiares** – Os magos não precisam prosseguir sozinhos. Além de seus colegas de cabala, um mago pode ter uma companhia ainda mais pessoal. Um familiar é um espírito possuindo uma forma material, atado a um mago e disposto a ajudá-lo em suas jornadas mágicas. Este capítulo fornece regras expandidas para sua criação.

LÉXICO

Mago usa muitos termos tradicionais de maneiras especiais; abaixo segue um glossário que explica todos eles:

Artefato: Um objeto ou ser vivo encantado com um ou mais Efeitos mágicos, de forma que um indivíduo Desperto pode utilizá-lo para executar esses Efeitos. O equivalente tecnomágico é chamado de Invento.

Amuleto: Uma Maravilha de um uso só. Cada Amuleto fornece um poder mágico apenas por um curto espaço de tempo, até sua casca material ser utilizada: a vela mágica se derrete, a bala mágica é atirada, etc. O equivalente tecnomágico é chamado de Engenhoca.

Instrumento: Ver Talismã.

Familiar: Um espírito com uma forma material permanente, ligado ao mago como um aliado mágico.

Fetiche: Um objeto que hospeda um espírito. Fetiches são feitos usando magia de Espírito.

Engenhoca: Ver Amuleto.

Grimório: Um livro ou outra forma de dispositivo de armazenamento de informação que foi imbuído com uma parte da Vontade Iluminada de seu criador e escrito (ou codificado) com tamanha perícia, que um leitor

Desperto pode aumentar seu conhecimento sobre o funcionamento interior do universo (aumentar seu Arete sem uma Procura) ou das Esferas (aumenta pontos em Esferas). Um tipo especial de Grimório denominado Primeiro pode até provocar Despertares. O equivalente tecnomágico é chamado de Principia.

Periaption: Um objeto material infundido com Sorvo, capaz de armazenar (e algumas vezes restabelecer) Quintessência (e Paradoxo).

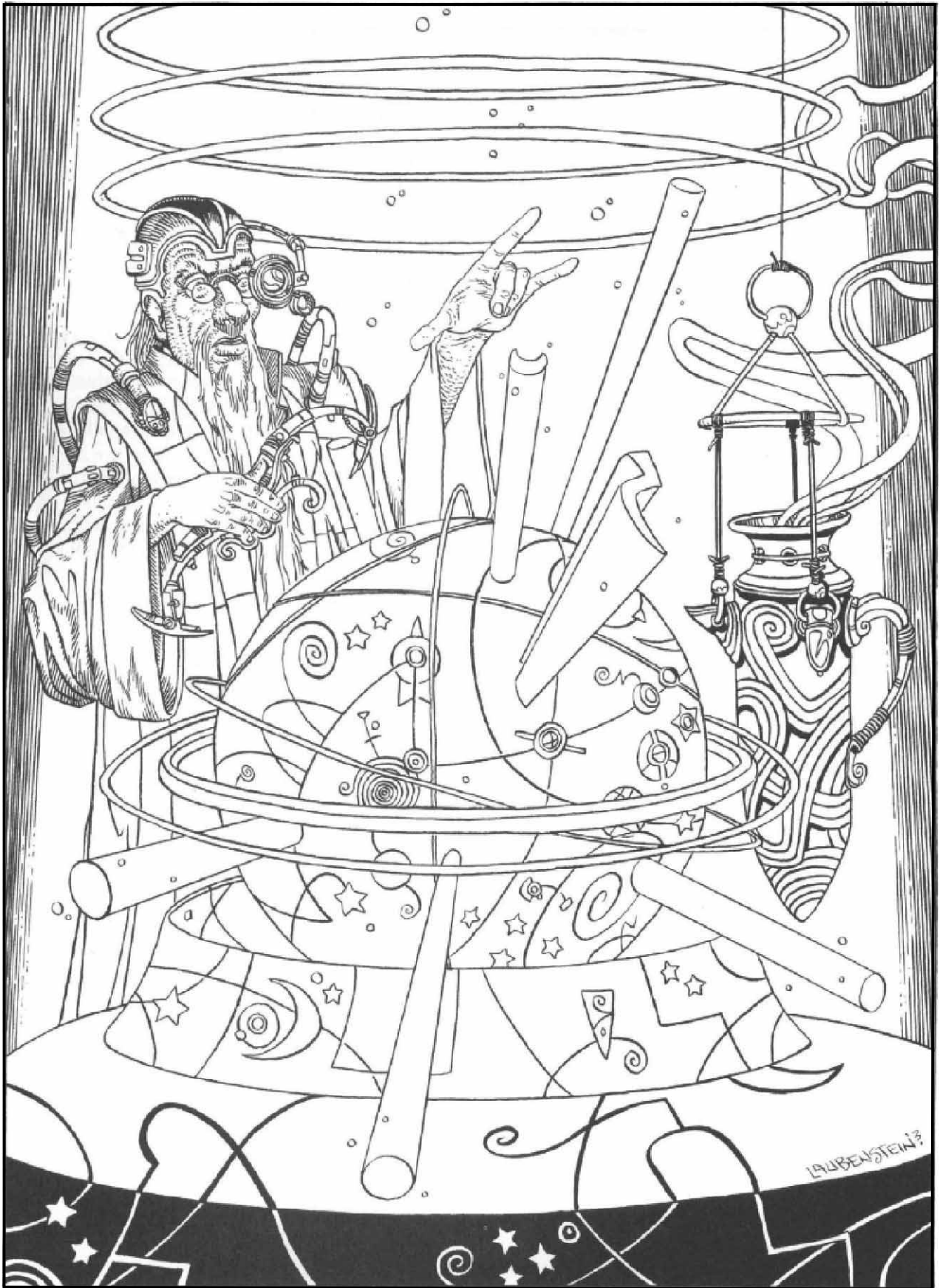
Prímiero: Ver Grimório.

Principia: Ver Grimório.

Talismã: Um objeto ou ser vivo imbuído com uma parte da Vontade Iluminada de seu criador. Talismãs têm seus próprios níveis de Arete, e desta maneira podem ser usados até por Adormecidos, sendo, fora isso, iguais aos Artefatos. O equivalente tecnomágico é chamado de Instrumento.

“Q”: Um termo de gíria para tecnomagos que acreditam muito na criação de Maravilhas.

Maravilha: Um item permanentemente encantado, um objeto ou um ser vivo. A Esfera Primórdio é necessária para a criação de muitas das Maravilhas.



ARTIGOS PARA COMÉRCIO: MARAVILHAS

ARTEFATOS & INVENTOS



Os Inventos alcançaram seu limite há muito tempo atrás, e eu não tenho esperança em desenvolvimentos futuros.

– Julius Frontinus, Século I d.C.

A espada flamejante. As botas impossivelmente furtivas. O espelho falante. Provavelmente os primeiros “itens mágicos” que as pessoas pensam (considerando que elas estejam mesmo pensando em tais coisas) são estes tipos de Maravilhas: artigos domésticos que parecem ter características que a maioria dos outros não tem. Mesmo que grande parte dessas coisas não seja realmente comum, elas são o tipo de coisa que os magos estão propensos a encontrar e, com sorte, usar, no curso de suas vidas mágicas.

A NATUREZA DOS ARTEFATOS E INVENTOS

Artefatos são objetos comuns do dia a dia que um mago acha útil criar ou aperfeiçoar com habilidades extras: uma máscara de fantasia do Carnaval Veneziano que lê mentes e diz ao mago o que as pessoas estão pensando; óculos raios-X; um livro mágico que aprisiona almas, etc. Todos parecem ser objetos perfeitamente normais até suas habilidades extras repentinamente entrarem em jogo, hora na qual se tornam tesouros valiosos.

Apesar de um vasto golfo paradigmático existir entre eles, Inventos são, em função, a mesma coisa que Artefatos, só que usando tecnomágica. Inventos parecem um pouco menos exóticos que Artefatos, especialmente para um povo ocidental que dispensa uma vasta quantia de fé a coisas fabricadas pela ciência. Além de suas respectivas formas de criação, a diferença efetiva entre a capa da invisibilidade e o traje tecido de polímeros desviantes de luz é praticamente inexistente.

Os Filhos do Éter e Adeptos da Virtualidade estão tão propensos a utilizarem uma estranha mistura de magia e ciência quanto uma ou outra dessas forças por si só. Mais surpreendente porém, é que por causa da ubiquidade da tecnologia, muitos magos das Tradições encontram-se fazendo Artefatos a partir de objetos domésticos comuns, produzindo Artefatos híbridos que a apenas uma centena de anos atrás seriam considerados tecnomágicos: televisões falantes, automóveis magicamente “aperfeiçoados”, elevadores de teletransporte e similares.

USANDO ARTEFATOS E INVENTOS

A função básica de um Artefato é amplificar as habilidades mágicas de um mago. Um Artefato é como uma rotina e um foco empacotados juntos, esperando a centelha de Iluminação do mago. Quando um mago ativa o Artefato, é o

NENHUMA DAS ALTERNATIVAS ANTERIORES

Nós tentamos dividir as Maravilhas em categorias distintas para classificação rápida e fácil, mas a realidade (até mesmo a realidade do jogo) raramente se ajusta a sistemas feitos pelo homem. Maravilhas não são diferentes.

Enquanto a maior parte das Maravilhas se encaixa a uma das categorias deste livro, há coisas mágicas e impressionantes que os personagens podem ter em mãos que desafiam classificação.

Eis alguns exemplos de tais Maravilhas “miscelâneas” apimentadas que surgem ao longo do Mundo das Trevas: Um poderoso Mestre Tanatóico pode viajar para o Mundo Inferior e voltar com um revólver larva e correntes de aço de almas. Um mago da Tradição

Verbena pode descobrir Maravilhas naturais surgindo espontaneamente em uma região deserta onde o fluxo de Quintessência irrompeu forte. Um Corista Celestial pode assistir um anjo cair em batalha e tomar sua espada flamejante de sua mão enfraquecida. Um Vazio pode se tornar beneficiário de certos itens estranhos criados por vampiros Taumatúrgos... e assim sucessivamente.

Se você é um Narrador e seus jogadores estão identificando as Maravilhas que você joga em seus caminhos muito rapidamente, tente lançar alguma dessas Maravilhas que não se encaixam neste sistema de classificação, ou extraia algo de outro dos muitos títulos da White Wolf.

Você não vai querer que eles fiquem entediados, vai?

próprio Arete do mago que é testado, mas até mesmo um único sucesso é o bastante para extrair o Efeito mágico (há uma razão pela qual os magos empregam a imensa quantidade de trabalho para se criar um Artefato afinal de contas). Artefatos com efeitos contínuos normalmente não precisam ser testados; eles estão sempre ativos, apesar do Narrador poder pedir testes adicionais de vez em quando (geralmente no começo de uma cena).

A criação cuidadosa de um Artefato permite canalizar a energia mágica muito efetivamente para um propósito particular. Mesmo que os Artefatos não sejam conhecidos por serem especificamente versáteis, o que eles fazem, eles fazem bem feito.

CRIANDO ARTEFATOS E INVENTOS

Um mago com o intento de criar um Artefato ou Invento deve encarar o processo sabendo que tais grandes atos de magia são extremamente trabalhosos. A pesquisa mágica necessária, as viagens e os preparatórios vão absorver todo o tempo e energia do mago por muitos meses. Pode sair muito caro. Pode acabar com os relacionamentos do mago, especialmente aqueles com amantes e colegas de cabala que podem estar habituados a ver o mago mais do que a criação de Artefatos permite. Qualquer mago empreendendo a criação de um Artefato levemente vai, na melhor das hipóteses, enfrentar duras provas de desencorajamento, e na pior, terminar aborrecido e sem recursos.

A criação de Artefatos, especialmente no mundo moderno, é um ato de nobreza, dinamismo e sacrifício e só deve ser empreendida por aqueles que sabem com o quê estão se envolvendo.

MATERIAIS

A maioria das Tradições tem estabelecido referências de longa data sobre o tipo de componentes físicos usados para distilar em suas Maravilhas. Há muito tempo atrás, partes do corpo de várias feras mágicas — escamas de dragão, penas de grifo, cinzas de vampiros — ocupavam partes maiores nas fórmulas de criação das mais poderosas Maravilhas. Já que essas criaturas tornaram-se mais raras, os magos tiveram que pesquisar outras opções, algumas das quais não faziam o trabalho tão bem. Algumas Tradições, como os Adeptos da

Virtualidade e os Filhos do Éter, não tiveram que se preocupar muito com isso, enquanto os forjadores de Maravilhas da Ordem de Hermes tiveram que reescrever tomos inteiros relativos à criação de Artefatos à medida que os velhos métodos tornavam-se ou impossíveis ou absurdamente difíceis. Para os Verbena, as gotas de orvalho sagradas obtidas nas horas pré-amanhecer durante o período da lua cheia ainda estão disponíveis, apesar de não tão prontamente como já estiveram uma vez.

Cada Tradição tem muitas, muitas correspondências para cada Esfera. A lista abaixo está, obviamente, longe de ser uma completa, mas ela pelo menos dá alguma pista quanto ao pensamento da Tradição no que concerne aos componentes físicos das fórmulas mágicas.

Alguns dos itens abaixo ilustram componentes dessas fórmulas mágicas; outros representam os materiais mais facilmente encantados com a magia de uma Esfera em particular.

Irmandade de Akasha

Sempre muito atenta aos detalhes, a Irmandade de Akasha sempre teve um olhar aguçado para os componentes que têm exatamente a essência mágica certa. Com a perspicácia dos recentemente aliados Wu Lung, os Irmãos de Akasha estão atualmente passando por uma pequena renascença na criação de Maravilhas.

Correspondência: Uma peça de roupa feita do pano de uma vela.

Entropia: Uma mistura de pó de ossos e pó de ouro.

Forças: Lascas de uma árvore atingida por um relâmpago.

Vida: Elixires alquímicos.

Matéria: Sinos metálicos de templos.

Mente: Tiras de papel contendo preces manuscritas aos deuses.

Primórdio: Areia colorida.

Espírito: Jade.

Tempo: Casulos de bicho-da-seda.

Coro Celestial

A magia divina dos Coristas foi uma vez usada para criação de Maravilhas muito mais do que hoje em dia. Armaduras sagradas e símbolos sagrados encantados saíram do estilo desde

então e os Coristas começaram a perder algo de sua cultura associada à criação de Maravilhas.

Correspondência: Pena da asa de um anjo.

Entropia: Restos mortais de santos.

Forças: Uma lasca da Lança do Destino (ou qualquer relíquia santa)

Vida: Sangue do açoite de um penitente.

Matéria: Hóstia consagrada.

Mente: Incensos sagrados.

Primórdio: Água benta.

Espírito: Ouro.

Tempo: Contas de rosário.

Culto do Êxtase

Cultistas do Êxtase são os menos comuns forjadores de Maravilhas, principalmente por que o próprio ato de reunir componentes e confeccionar o objeto é de alguma forma estranho ao paradigma Cultista, orientado ao momento presente. O total abandono de si para o Agora que está na raiz de poder do Culto não se mistura muito bem com o enfoque e planejamento necessários para criar Maravilhas, contudo, até mesmo os Cultistas normalmente distraídos sabem focalizar-se por tempo bastante para criar um Artefato ou dois.

Correspondência: Placa de LSD

Entropia: Papoula

Forças: Fitas de seda vermelha e amarela.

Vida: Açafraão e estames de lírios.

Matéria: Poeira do labirinto de Knossos (ou outro lugar mágico).

Mente: Cogumelos.

Primórdio: Sangue.

Espírito: Pó das asas de borboletas raras.

Tempo: Tambores ou folhas de Coca.

Oradores dos Sonhos

Artefatos não são a Maravilha de escolha para a maioria dos Oradores, que preferem criar Fetiches usando a Esfera Espírito, sua especialidade. Quando eles criam Artefatos porém, a maioria dos magos xamanistas os tece, entalha ou esculpe após longos jejuns e interpretações de visões para se certificar dos componentes certos — lâ de uma ovelha sagrada ou barro do solo de um Nodo, por exemplo.

Correspondência: Penas.

Entropia: Pedacos de ossos.

Forças: Cinzas.

Vida: Peles.

Matéria: Barro.

Mente: Cogumelos, peyote ou ayahuasca.

Primórdio: Água pura.

Espírito: Tabaco ou ovos.

Tempo: Areia ou poeira.

“ARTEFATOS” RÁPIDOS E SUJOS

Alguns então chamados “Artefatos” não são nada do tipo; em vez disso, eles são itens que simplesmente foram infundidos com Efeitos Padrão permanentes. Apesar de estes itens não serem Artefatos no sentido técnico da palavra, isso de maneira alguma diminui sua inigualável utilidade.

O mais comum acesso a tais artefatos baratos é encantar um objeto comum com um Efeito permanente de Forças ou Matéria. Esta magia simples é o bastante para fazer janelas a prova de balas, pequenos itens invisíveis (não os perca), roupas impenetráveis ou uma pequena máquina totalmente silenciosa.

Em termos de jogo, acumular o dobro do número de sucessos necessários para gerar um Efeito Padrão em particular fará do resultado permanente. (O Narrador pode burlar isso se preferir).

A natureza desses pseudo-Artefatos é geralmente simples. O objeto pode ser feito de uma ou, no máximo, duas substâncias simples e comuns — tecido, aço, papel, vidro, madeira — e o Efeito em si deve ser simples.

Os Filhos do Éter, Herméticos da Casa Solificati e os poucos remanescentes dos Filhos do Conhecimento independentes todos fazem uso comum de tal magia permanente simples. Personagens que ainda não têm o domínio necessário em Primórdio para criar Maravilhas verdadeiras podem simplesmente usar Efeitos Padrão permanentes para fazer itens realmente úteis, e os usos mais criativos disso podem resultar em itens surpreendentemente poderosos. Seguem-se alguns exemplos.

- Teias de aranha têm o maior poder elástico dentre quaisquer substâncias conhecidas pelo homem. Transmutar as fibras de algodão de um terno da União em teia de aranha faz a peça de roupa efetivamente ser impenetrável, transformando o dano agravado em letal e dano letal em contundente.

- Encantar o couro das solas de um par de botas para absorver sons irradiados num raio de três polegadas garantirá ao mago um ótimo grau de furtividade enquanto ele as estiver usando (subtraia 1 da dificuldade de todos os testes de Furtividade).

- Uma placa de aço de uma polegada tornada invisível serve como um bela e segura janela.

- Uma mochila com um Efeito de Forças anti-gravidade permanente parece leve mesmo quando carregada com barras de ouro.

- O arame de uma armadilha é muito mais eficaz quando feito invisível.

Os úteis e poderosos usos de tais Efeitos permanentes simples são infinitos; jogadores criativos farão o maior estrago com esse recurso.

Eutanatos

Magos tanatóticos tradicionalmente acreditavam apenas em sua própria magia e eram moderadamente desconfiados de ferramentas. De tempos em tempos, porém, eles aceitam que os Artefatos certos podem fortalecer e sustentar sua tutela da Roda.

Correspondência: Tiras de seda negra.

Entropia: Ossos.

Forças: Lenço de um Thugee.

Vida: Sementes de romã ou caroços de tâmara.

Matéria: Cinzas de um asceta.

Mente: Bindhis de rubi.

Primórdio: Flores sagradas colhidas à noite com uma adaga de prata.

Espírito: Objetos trazidos de volta do Mundo Inferior (ou retirados de tumbas antigas).

Tempo: Ferrugem.

Os Vazios

A escolha de um Vazio dos componentes apropriados para um Artefato é mais pessoal do que determinada pela Tradição, e correspondências por Esferas o são ainda mais. O poder dos componentes varia de perto com as expectativas do Vazio em relação àquele poder. Um Vazio pode julgar que um enorme espelho antigo sirva para ser transformado em um Artefato de algum tipo enquanto um outro pode não ver nenhuma serventia nele e possa nunca usá-lo sequer para um simples feitiço. Objetos que têm sido usados com sucesso na criação dos Artefatos Vazios incluem absinto, látex preto, sangue, fita veda-rosca, purpurina, batom, penas, tinta de spray, espelhos, cogumelos, laços, abóboras, teias de aranha e heroína de alta qualidade.

Ordem de Hermes

A única das fundações de sua abordagem à criação de Maravilhas que não mudou no último milênio foi a alquimia, e já que a Ordem tem volumes inteiros cheios de nada menos que inúmeras substâncias usáveis para o uso na criação de Artefatos, os componentes alquímicos ainda permanecem entre os mais frequentemente usados.

Correspondência: Mercúrio.

Entropia: Chumbo.

Forças: Enxofre.

Vida: Cobre.

Matéria: Terra obtida ao luar.

Mente: Vinagre ou álcool.

Primórdio: Ouro.

Espírito: Sal.

Tempo: Fogo.

Filhos do Éter

O paradigma dos Filhos do Éter parece ser um dos mais flexíveis no que se refere aos ingredientes usados em Maravilhas. Isso faz com que os Etéreos tendam a gostar de confeccioná-los e se orgulhem bastante de criar seus Artefatos a partir dos componentes básicos.

Correspondência: Mapas e globos noográficos e conchas espessas pulverizadas.

Entropia: Hidrato de Cloro ou mecanismos de relógios.

Forças: Lentes focais de cristal.

Vida: Óleo de ricino.

Matéria: Cristais transdutores atômicos ou metais especialmente derretidos.

Mente: Láudano.

Primórdio: Éter elemental.

Espírito: Uma mistura de solventes voláteis.

Tempo: Molas diminutas e engrenagens.

Verbena

Enquanto a ciência não tiver empurrado definitivamente o mundo natural para a marginalidade (e as bruxas estão bastante certas de que ela não pode), os componentes básicos das Maravilhas Verbena estarão sempre disponíveis. Os componentes da magia Verbena são herbáceos, antecedentes à humanidade e vão provavelmente sobreviver por mais tempo após ela. A única questão é o quanto o mago terá que viajar para colher essas coisas.

Correspondência: Beladona.

Entropia: Cogumelos ou ossos.

Forças: Cerejas sagradas.

Vida: Visgos ou Cicuta.

Matéria: Madeira de carvalho.

Mente: Meimendro, ferrugem de gramíneas ou peiote.

Primórdio: Salmouras.

Espírito: Madeira espinhosa ou laço de corda de seda.

Tempo: Um arranjo de folhagens de samambaia ou um punhado de sementes.

Adeptos da Virtualidade

Mesmo que os Adeptos da Virtualidade tenham tido facilidade devido aos componentes de suas Maravilhas permanecerem os mesmos, há uma questão que sempre confunde muitos dos magos desta Tradição: a freqüente necessidade de construir seus próprios componentes. Enquanto os Herméticos podem resmungar sobre gravar runas em pedras ou forjar lâminas do nada, mesmo levando em conta a constante reformulação dos rituais de criação de Maravilhas através dos séculos, os Adeptos da Virtualidade acham que os Herméticos têm facilidade e insistem que a gravação de um chip de silicone e metais raros — dois milímetros para um lado — são processos muito mais exatos. Mas o debate continua e provavelmente nunca será definitivamente respondido.

Correspondência: Cabos de conexão.

Entropia: Aleatorizantes.

Forças: Chips de CPU.

Vida: Softwares de diagnose médica.

Matéria: Silicone cru, vidro ou areia.

Mente: Drogas inteligentes ou interfaces neurais cibernéticas.

Primórdio: Correntes elétricas.

Espírito: Inteligências artificiais.

Tempo: Seqüenciadores.

A CONFEÇÃO

Uma vez que o mago tenha determinado tanto os componentes mágicos quanto os mundanos de seu objeto e se abastecido com o tipo certo de Sorvo (com a ressonância apropriada), chega a hora do processo de confecção. Para objetos simples (Maravilhas de um ou dois pontos) os

processos de confecção e encantamento podem ser um só. Para itens mais complexos, a confecção é somente uma abertura para processos mais grandiosos e complexos.

Como em todos os processos da criação de Artefatos, a confecção deve ocorrer em concordância com o paradigma do mago. Os Herméticos podem criar seus itens em certas datas baseadas no zodíaco (*nunca* faça um objeto destinado ao uso de um Efeito de Correspondência quando Mercúrio está na descendente, armas são melhores forjadas quando a lua cheia está em Escorpião, etc.), enquanto uma bruxa Verbena pode querer fazer seu objeto em certo ponto de seu ciclo menstrual. Todas as nove Tradições (e Ofícios diversos) têm seus próprios calendários e métodos para determinar datas auspiciosas para criação de Maravilhas de vários tipos, assim como lugares apropriados para fazê-lo. Alguns magos podem precisar de um pequeno exército de Acólitos presentes enquanto outros podem precisar que não haja ninguém num raio de cinco milhas.

Nesse ponto, o mago faz os testes apropriados de Destreza + Ofícios (para Artefatos) ou Inteligência + Tecnologia ou Computador (para Inventos). Um objeto que vai se tornar encantado precisa ser da mais alta qualidade, o que significa que o mago precisa acumular um total de 30 sucessos, com um teste sendo feito a cada hora de esforços dedicados do mago. Mesmo que o objeto não precise ser feito todo de uma vez, as condições certas para fazer o artigo podem ocorrer apenas uma vez dentro de muito tempo, então faz sentido que o mago queira ter a coisa pronta de uma vez.

Uma vez que a garrafa tenha sido polida, a adaga forjada, o computador ternário montado, a Maravilha nascente deve ser mantida em ambiente purificado. Itens puros e novos como estes são como imãs para espíritos de todos os tipos, que ficariam mais do que felizes em se apossar de tão bem trabalhados receptáculos. O mago deve manter a garrafa mergulhada em leite santificado, a adaga em uma bacia gravada com runas e o computador deve ser guardado em plástico e isopor em uma caixa até chegar a hora do próximo estágio do processo.

A PURIFICAÇÃO

O título deste livro refere-se a um antigo (e, por razões óbvias, não mais usado) método de criar Maravilhas de metal: forja-las em calor de fogo de dragão, um processo que tanto as purificava quanto as infundia com poder mágico bruto. Algumas Maravilhas podem ter sobrevivido de tais dias antigos ainda contendo as fagulhas do poder do dragão e, se elas sobreviveram até agora, podem muito bem ser imunes ao fenômeno tão trivial da alternância de paradigmas. Elas podem até ignorar o Paradoxo completamente, apesar de isso estar totalmente a cargo do Narrador.

Os magos que desafiaram o fogo dos dragões para criar suas Maravilhas estavam pensando a longo prazo, porém, e um mago moderno que queira que suas criações durem deve pensar nos mesmos termos. Os rituais de preparação e purificação que um mago executa sobre seu recentemente confeccionado, e em breve encantado, objeto podem interferir em sua habilidade de resistir ao teste do tempo. O que o mago precisa fazer para ver o poder a longo prazo e a estabilidade de sua criação?

Rituais de purificação são comuns. Antes de o objeto primário ir para o processo de encantamento, ele deve ser feito tão perfeito quanto a matéria o pode ser. Em termos de jogo, isso pode envolver o uso do Efeito **Encantar Objeto** de Primórdio 2

três vezes seguidas para se certificar que seu reflexo espiritual esteja levando sua forma material ao alinhamento perfeito. Cada Tradição terá seus próprios meios de fazer isso. A garrafa recentemente polida precisa ser submersa nas águas de um poço sagrado? A adaga recém forjada precisa ser banhada ao luar de três luas antes de sua tempera poder ser feita inquebrável? O anel do Corista precisa ser abençoado em um templo em Jerusalém antes de sua magia “tomar forma”?

A purificação ou preparação não é um passo necessário, apesar de destacar a natureza de muitas etapas da criação de Maravilhas. O objeto ainda pode ser encantado sem este passo, mas há consequências: o objeto não aceitará a magia tão prontamente, ou a magia não estará inclinada a aderir ao objeto. Em termos de jogo, o processo de purificação simplifica o processo de encantamento. Quanto mais complexo o ritual, mais ele diminui a dificuldade do processo. Uma purificação simples (deixar uma espada de prata absorver a luz da lua cheia por três noites seguidas) reduzirá a dificuldade em um. Um ritual preparatório moderadamente complexo (jejua por uma semana enquanto entoas preces aos ancestrais) reduzirá a dificuldade em dois, e um ritual complexo (levar o objeto em uma peregrinação para um templo submerso no meio do Pacífico ou para as Terras Espirituais em torno do Labirinto de Knossos) reduzirá a dificuldade em três.

Para os jogadores completamente viciados e duros de matar que querem de fato fazer uma enorme jornada em jogo para encontrar e desbravar os perigos de um dragão de verdade e obter o sopro dele ao seu objeto para infundi-lo com seu poder, a dificuldade diminui em três e o fogo do dragão previne desastres mágicos (falhas críticas contam como falhas comuns e o jogador pode continuar testando ao invés de começar do zero). Mas simplesmente chegar a esse ponto requer mais sessões de jogo do que as crônicas comuns duram, então o jogador precisa decidir se realmente o esforço vale isso tudo.

DEFEITOS

Maravilhas podem facilmente comer todos os seus pontos de Antecedentes se você comprá-las na criação de personagem. Defeitos não só diminuem o custo de uma Maravilha, como também a dão uma “personalidade”.

Falando genericamente, um defeito menor reduz o custo de uma Maravilha em um ponto, um defeito moderado reduzirá o custo em dois, e um defeito maior, com o qual a maioria dos magos preferiria não lidar, reduz o custo de uma Maravilha em três pontos.

Defeitos de um ponto são pouco mais do que incômodos ou estranhos. Defeitos de dois pontos representam muitos esforços ou problemas para o mago e um defeito de três pontos deve ser algo para forçar uma pausa até mesmo ao operador da vontade mais sedento por poder.

Exemplos de defeitos de um ponto incluem: Só funcionar à noite; precisar ser alimentada com 10 pontos de Quintessência antes de funcionar; ou a Maravilha dever ser imersa em alguma substância esquisita ou cara quando não está sendo usada (2,5Kg de cinzas de vampiros, a água de um lago subterrâneo ou areia do Saara, por exemplo).

Exemplos de defeitos de dois pontos incluem: Requerer o sacrifício de uma cabra ao objeto antes de todos os usos; funcionar somente quando Mercúrio está em descendência; ou a Maravilha dever ser mantida em alguma substância muito

peculiar ou cara quando não está sendo usada (vapor destilado de óleo de essência de rosas, uma pele de lobisomem ou gordura humana).

Exemplos de defeitos de três pontos incluem: Requerer o sacrifício de um ser humano ao objeto antes de todos os usos; precisar ser alimentada com 40 pontos de Quintessência antes de se ativar; funcionar somente durante luas novas e eclipses; dever ser abaixada quatro vezes ao ano nas profundezas da Fossa das Marianas; ou quando não usada por mais de quatro dias, a Maravilha dever ser guardada em algum lugar de muito difícil acesso, como a Biblioteca do Vaticano ou a câmara mais profunda de um templo em Machu Picchu.

Outros problemas também podem ser atribuídos a defeitos: uma Maravilha que só funciona esporadicamente tem um defeito de dois pontos, por exemplo, enquanto uma que leve um longo tempo para se aquecer poderia ter um defeito de um ponto — tanto que seja suficientemente inconveniente.

O custo de uma Maravilha nunca pode ser reduzido em mais do que três pontos sob circunstância alguma, mas considerando que a grande maioria das Maravilhas vale cinco pontos ou menos, isso deve ser o suficiente.

⊕ AVIVAMENTO ⊕

O processo de encantamento é comumente chamado de avivamento. É o momento no qual o artigo deixa de ser um objeto trivial e tem os fios do Destino atados a ele. Magos usando magia de Espírito Despertam o objeto nesse ponto e aqueles com Entropia tecem um poderoso Destino nele.

A essa altura o mago usa um Efeito vulgar de Primórdio 4 e insere quaisquer efeitos que queira que sua Maravilha possua. Ele deve estar apto a lançar esses Efeitos para poder tecê-los no Artefato — não poderia adicionar um Efeito de Entropia 3 se só soubesse Entropia 2.

O valor em pontos de um Artefato é igual aos níveis de Esferas de todos os seus Efeitos; dobrando esse total para Artefatos com Efeitos contínuos. Adicione quaisquer custos de manuseio de Paradoxo opcionais (veja p. 10 - 12) e subtraia qualquer desconto em Defeitos (veja acima). Se o mago tem Sorvo com a ressonância apropriada, ele pode usar um Efeito de Primórdio 3. Artefatos vivos (ou qualquer manuseio de Paradoxo além do mitigante) requerem Primórdio 5 (ou 4, se o Sorvo apropriado for usado e o manuseio de Paradoxo for apenas mitigante).

Faz-se então um teste de Arete uma vez por hora de esforço contínuo, e deve-se acumular sucessos iguais ao dobro do valor em pontos do Artefato. Ele também deve gastar um ponto de Quintessência por sucesso requerido.

RESSONÂNCIA

O temperamento do mago, o Sorvo usado na criação do Artefato, a natureza e as características do processo de encantamento, tudo isso deixa sua marca no novo artefato na forma da Ressonância. Quaisquer desses elementos podem tornar-se atenuantes da Ressonância do Artefato.

Irmãos de Akasha frequentemente se esforçam ao extremo para se certificar de que suas Maravilhas não contenham nenhuma Ressonância, para que nada no objeto em si interfira com o uso de mente limpa e racional de seus Artefatos. Outros magos deliberadamente infundem seus Artefatos com Ressonância. Os Vazios preferem Maravilhas com Ressonâncias

Entrópicas do tipo Horrenda, Sombria e Fantasmagórica. Cultistas do Êxtase, por outro lado, preferem usar itens que têm Ressonâncias Dinâmicas dos tipos Atenta, Astuta e (é claro) Extáticas. Adeptos da Virtualidade dizem que seus Artefatos são mais estáveis e confiáveis quando eles têm Ressonâncias Estáticas, enquanto os Filhos do Éter insistem que suas Maravilhas criativas funcionam melhor quando têm uma expressiva Ressonância Dinâmica.

O que não pode ser negado é que a Ressonância pode significativamente afetar como um Artefato funciona. Três magos diferentes, cada qual com uma Ressonância diferente, poderiam seguir (mais ou menos) a mesma fórmula para criar uma espada flamejante. A de Ressonância Dinâmica teria chamas quentes que estalam audivelmente, a de Ressonância Entrópica poderia ter uma chama negra fria e a espada Estática mostraria mais um puro calor branco com chamas tênues cercando a lâmina.

Um Artefato que esteja em conflito com sua própria Ressonância está com problemas, exceto se a Ressonância do usuário contrabalancear a própria Ressonância da Maravilha de alguma maneira. Uma arma com Ressonância do tipo Estática (Tranquila) poderia ser formidável, mas ela sempre sofreria uma dificuldade + 1 para acertar efetivamente. Um anel de cura com uma Ressonância Entrópica (Definhante) poderia curar o indivíduo que o usa, mas roubando níveis de vitalidade de outra pessoa próxima ou outra forma de vida. Em casos como esses, o mago faz melhor em tentar usar o objeto de uma maneira que concorde com a Ressonância que ele gostaria que o Artefato tomasse. Repetidamente usar a espada Tranquila, por exemplo, de uma maneira agressiva é uma maneira bem eficaz de infundi-la com Ressonância Dinâmica, mas isso pode levar um bom tempo. Entoar preces de cura enquanto se usa o anel Definhante pode ou não lentamente afetar sua Ressonância, mas pelo menos não vai danificar o anel.

Por fim, a Ressonância de um Artefato não só influencia nas próprias funções do objeto, mas ela também colore o como o usuário quer usá-lo. Um mago de outra forma dinâmico pode se sentir inclinado a usar um Artefato Entrópico para usos enganosos, furtivos ou questionáveis, e ele pode se tornar muito obsessivo em limpar, lustrar e tomar conta de um Artefato com Ressonância Estática. Um mago com o anel de cura Definhante poderia emprestar o anel para um aliado ferido, mas ele não estaria totalmente inclinado a isso por causa dos sentimentos que o anel cria nele.

EXEMPLOS DE ARTEFATOS

Abaixo seguem alguns exemplos de Artefatos. A tecnomágica não recebeu tratamento igual aqui, mas você pode pegar toda a tecnomágica que você quiser no livro *The Technomancer's Toybox*.

A menos que assinalado o contrário, Artefatos são considerados Mitigantes de Paradoxo: qualquer Paradoxo é adquirido pelo mago, não pela Maravilha.

A GARRAFA DE FOGO

Maravilha de 5 pontos (Dispersão de Paradoxo, 10 pontos de armazenagem)

Uma garrafa arredondada de vidro vermelho de 10cm de altura, a garrafa de fogo parece indigna de nota até sua tampa de cobre ser removida e a garrafa virar de cabeça pra baixo (e o

jogador do usuário testar Arete, dificuldade 7). Feito isso, um líquido quente flamejante jorra da garrafa e se move a partir do usuário a uma velocidade de 30cm por turno. Enquanto se move, o fogo faz com que todos os objetos inflamáveis em seu caminho explodam em chamas. Quando o mago já tiver causado destruição suficiente, ele precisará apenas recolocar a tampa.

Criaturas vivas sofrem o dano como se este fosse de um Efeito de Forças Nível 4.

A garrafa pode sofrer muito mais agressões que uma garrafa de vidro mundana, mas um golpe realmente sólido (especialmente vindo de uma arma carregada com Primórdio) vai quebrar a garrafa de fogo, causando uma explosão que provoca 10 dados de dano agravado a todos num raio de 3 metros da garrafa explosiva.

A garrafa está preenchida com a própria essência do fogo. Também há rumores de versões Fetiches deste Artefato que prendem elementais do fogo.

AS CORRENTES DE LEVIATÃ

Maravilha de 6 pontos (Dispersão de Paradoxo, 10 pontos de armazenagem)

Mais do que a maioria dos magos das Tradições, os Vazios são inspirados pela cultura popular, por filmes de horror em particular. Quando um Vazio talentoso viu os filmes de Hellraiser no começo dos anos 90, ele se convenceu de que tinha que ter aquelas correntes chutadoras de traseiros que Pinhead usava. Após muitos anos aperfeiçoando suas habilidades em Primórdio, Correspondência e Matéria, ele finalmente as conseguiu.

Este Artefato parece ser um cinto negro com correntes pesadas conectadas por correntes menores a dois anéis. O mago que as põe descobre que quatro extensões das Correntes de Leviatã estão ao seu comando; e podem ser atiradas a partir de qualquer sombra escura na linha de vista do mago. Para acertar um alvo, testa-se Arete (dificuldade 7). Se o mago quer acertar com mais de uma corrente por turno, ele sofre uma penalidade de 1 dado em sua parada para cada corrente extra usada.

As extensões da corrente acabam em ganchos farpados de aço carregados por Primórdio que causam danos agravados (um ponto por sucesso no teste de Arete). Se mais do que três pontas acertarem um simples alvo, há uma chance de 50% de que as correntes consigam destroçar o alvo em pedaços (teste um dado de dez faces e se o resultado for seis ou mais, o alvo sofre três Níveis de Vitalidade de dano agravado para cada corrente que se prender a ele).

Usar as Correntes de Leviatã conta, sem surpresa alguma, como uma magia intensamente vulgar.

CALDEIRÃO DOS ESPÍOES

Maravilha de 4 pontos (Acúmulo de Paradoxo, 10 pontos de armazenagem)

Este caldeirão dos espíões é um Artefato Verbena por excelência. O mago somente precisa encher o caldeirão de água, leva-lo a uma fervura energética e então falar as palavras certas (testando Arete, dificuldade 7) e a



água atirará um número de morcegos (se for noite) ou gralhas (se for dia). Estes animais estão conectados ao mago telepaticamente, e tudo que eles virem, ele vê. Estas criaturas têm um alcance de vários quilômetros a partir do mago e elas duram pelo menos por 12 horas, momento no qual elas mergulham na mais próxima e mais profunda sombra e desaparecem (não podendo, portanto, serem seguidas de volta até o bruxo que as criou).

⊕ BASTÃO DIVINO DA INTERVENÇÃO FORTUITA

Maravilha de 2 pontos

Este Artefato defensivo não parece ser nada mais que um bastão de 1,20m de comprimento feito de uma madeira branca bem granulada.

Em combate, porém, o bastão divino da intervenção fortuita é magnífico de se ver enquanto gira nas mãos do mago que o empunha, bloqueando, aparando e desviando todo tipo de golpes e projéteis, incluindo flechas de besta, balas e jatos de partículas. O mago pode fazer uma ação reflexiva (“livre”) para testar Arete (dificuldade 5); cada sucesso é adicionado à Esquiva ou bloqueio de qualquer ataque próximo. O mago também pode fazer tal teste e adicionar seus sucessos a quaisquer sucessos da Habilidade Esportes.

ALGIBEIRA DO ESPÍRITO ENÍRICO

Maravilha de 2 pontos

Está bolsa ornamental está forrada de lindas contas e está cheia de areia. Quando um mago quer que alguém durma, ele simplesmente joga um punhado de areia em seu alvo. O jogador testa Arete contra uma dificuldade igual ao nível temporário de Força de Vontade do alvo; um sucesso faz com que o alvo fique sonolento, adicionando um modificador de + 2 à dificuldade de quaisquer testes. Dois sucessos fazem com que o alvo escorregue para um profundo e relaxante sono por pelo menos duas horas e quem sabe até por 12.

GRANDE INSÍGNIA PINGENTE

Maravilha de 3 pontos

Lidando com Umbróides tanto quanto eles lidam, os magos das Casas de Hermes desenvolveram, por necessidade, alguns potentes Artefatos para lhes dar o pulso firme sobre suas relações espirituais. A grande insígnia pingente é um disco de aço de 7cm de diâmetro, gravado com um glifo mágico complexo. Umbróides dentro de um raio de 3m a partir da grande insígnia pingente sofrem uma penalidade em dados de -3 em todas as suas ações.

A grande insígnia pingente funciona tanto no mundo material quanto no mundo dos espíritos. Alguns pingentes Herméticos afetam apenas espíritos astrais, apesar da maioria deles ser baseada, em algum grau ou outro, na Chave Maior de Salomão. Consequentemente, os Taftani também usam estes Artefatos, e também possuem uma versão que afeta apenas gênios.

A MÁQUINA LEITORA-DE-TODAS-AS-SORTES DE MADAME XANADU

Maravilha de 4 pontos

Ninguém sabe a quem atribuir a criação deste Artefato, se aos Filhos do Éter, aos Eutanatos ou aos Vazios, mas ele é um equipamento fascinante (mesmo que um pouco desajeitado e

deselegante).

Madame Xanadu é uma adivinhadora mecânica em uma tenda de vidro. Quando um mago coloca uma moeda na abertura do Artefato (e testa Arete dificuldade 6), Madame Xanadu se anima e diz ao consultante para que ele pense profundamente na natureza de sua preocupação. Nisso, ela diz, “Eu creio que isso funcione para você”, e um bilhete impresso sai de uma abertura com uma enigmática frase de dez palavras. O estranho é que o equipamento está sempre certo, mesmo que a resposta tenda a ser um pouco velada.

Quando aconteceu de um mago recentemente Desperto procurar Madame Xanadu depois de ter fugido de casa, seu bilhete dizia: “Controle vem com idade. Esconda seus talentos. Encontre Simon Blaze.” Simon Blaze, naquele caso, acabou sendo um mago da mesma Tradição da qual o mago nascente seria.

Para um mago lutando contra um poderoso Nefandus, Madame Xanadu poderia dizer: “Quando as trevas são atraídas até a luz, elas desaparecem”.

Madame Xanadu ficou conhecida por dar endereços e números de telefone para aqueles em necessidade (e já que ela sempre está certa, as pessoas para quem ela encaminha os magos sempre ficam surpresas ao saber de onde veio a recomendação). Já aconteceu, uma ou duas vezes em sua história, de madame Xanadu ter cuspidos uns \$100 contos enrolados no lugar de bilhetes – no caso de isso ter sido o que o consultante mais precisava. E Madame Xanadu *sempre* sabe o que seu consultante mais precisa.

SOFTWARE DE PERSONALIDADE

Maravilha de 2 pontos

Usado pelos Adeptos da Virtualidade e outros tecnomantes entendidos de computador capazes de baixar informações diretamente ao seu cérebro, o software de personalidade permite ao mago temporariamente substituir sua própria personalidade por uma armazenada. Esta personalidade temporária pode ser de um tipo genérico – por exemplo, “o professor,” “o vampiro,” “o cínico amargo,” “o filantropo gracioso” – ou um indivíduo de verdade específico – “O Homem de Branco Thomas Irving Brown”, “Sebastian Cromwell, vampiro”. O software permite ao usuário imitar exatamente os padrões de linguagem do alvo, gestos, proclividades sartórias, hábitos de alimentação e até mesmo seu senso de humor. O software de personalidade não muda a aparência da pessoa de forma alguma, mas com o vocoder aperfeiçoado com IA certo, ele poderia enganar até mesmo a mãe do alvo em uma ligação telefônica, sendo que com a magia transformativa certa ele poderia até mesmo substituir o alvo sem que ninguém soubesse.

O software de personalidade não implanta conhecimentos que o usuário não poderia saber de outra forma (por exemplo, senhas, memórias de um velho amigo ou o paradeiro da base secreta).

O principal problema com o software de personalidade, porém, é que a personalidade nativa do imitador entra em conflito com a personalidade artificial. Quanto mais diametralmente oposta à personalidade artificial, mais cedo uma colisão vai atingir a cabeça. Uma vez que a personalidade assumida fica no lugar por sua duração máxima, como listado no quadro a seguir, o imitador começa a ter enxaquecas terríveis. No dia em que as dores de cabeça começam, a Força de Vontade do

imitador começa a cair em um ponto por dia. Quando o imitador chega a Força de Vontade zero, ele acredita que é a pessoa que está imitando. As coisas pioram rapidamente a partir daí.

Similaridade	Duração Máxima da Personalidade
Muito similares / poderiam ser irmãos	1 mês
Um pouco similares	3 semanas
Um pouco diferentes	2 semanas
Muito diferentes	1 semana
Diametralmente opostas	1 dia

Tudo que é necessário para ignorar os efeitos do software de personalidade é gastar 1 ponto temporário de Força de Vontade.

Qualquer IA pode criar softwares de personalidade genéricos, mas criar um software de personalidade que efetivamente imite um indivíduo de verdade requer uma análise detalhada de muitas horas de vigilância e metragem da pessoa a ser copiada.

⊕ GLOBO MARAVILHA MECANISMO RASTREADOR DE ÉTER DO PROFESSOR GUNDERLEE

Maravilha de 8 pontos (Randomização de Paradoxo)

Um lindo modelo de mecanismo tridimensional da Terra feito de metal polido e vidro pavão-azul, o globo maravilha retrata, com pontos de luz e auras em torno da superfície do globo, o fluxo em tempo do éter e eventos meta-mágicos através da face do planeta. Mais impressionante ainda, o globo maravilha pode acelerar ou retornar para revelar onde os baixios aconteceram ou vão acontecer. Cores diferentes aparecem e fluuam sobre a superfície do globo para indicar diferentes fenômenos etéreos: o azul elétrico indica um baixio, pontos dourados representam Nodos, luzes róseas indicam um Nodo clamado pelos metamorfos, pontos cinza-prateados indicam Nodos que foram esterilizados pela Tecnocracia e pontos verde-violeta indicam Nodos que foram, por quaisquer meios, profanados ou corrompidos.

O Professor Gunderlee mantém seu globo maravilha como um segredo absoluto, apesar de doer terrivelmente a ele fazê-lo. Ele sequer o mencionou em todas as contribuições para o *Paradigma* mesmo o tendo construído há duas décadas atrás. Sua descrição não característica é baseada em dois fatores: Primeiro, se qualquer membro das Raças Metamorfos descobrisse que ele sabia o paradeiro de *cada um de seus* Caerns, eles não mediriam esforços para matá-lo e roubar (ou destruir) o globo maravilha. Em segundo lugar, o Professor Gunderlee sabe que a Tecnocracia *adoraria* ter um Invento tão impressionante (ele acabou descobrindo que eles estavam tentando construir um objeto similar há anos, mas não puderam colocá-lo para funcionar). Para ele, observar a mudança do fluxo da magia através do planeta é um passatempo, e o Invento em si é um triunfo de realização mágica e objeto de beleza. Contar para mesmo uma única outra pessoa sobre seu equipamento obra prima seria expor à raça humana os últimos vestígios de racionalidade e bondade.

No próprio núcleo do Invento está um complexo mecanismo de autodestruição que irá explodir a coisa em átomos se qualquer um de um certo jogo de eventos (inclusive sua morte) acontecer.

Muitos dos outros brilhantes, e mais marciais, Inventos do Professor Gunderlee são usados para guardar a mansão onde ele

mantém o globo maravilha.

O espectador deste impressionante Invento só precisa testar seu Arete (dificuldade 7) para ver e entender o que o mapa revela. Se o espectador falhar, ele irá simplesmente estar inapto a focalizar-se nas luzes com clareza suficiente para compreender o globo; ele terá um vago sentido das cores vibrantes e pontos, mas seus olhos parecerão não focalizar-se neles o bastante para que o objeto seja útil.

CANETA SERPENTE

Maravilha de 7 pontos (Acúmulo de Paradoxo, 10 pontos de armazenagem)

Canetas Serpentes são ferramentas de assassinato para se usar contra indivíduos que são de alguma forma muito bem protegidos. Estes Artefatos se parecem com canetas verdes ou douradas, mas além dessas também há muitas variedades delas. Algumas têm um padrão ornamental de escamas ao longo do tubo enquanto outras são relativamente planas.

A caneta é de alguma forma colocada no bolso ou bolsa da vítima. Quando ela tiver esquecido a caneta, ela se transforma em uma pequena e altamente venenosa cobra, e morde o alvo quando ele estiver dormindo, causando gritantes 6 Níveis de Vitalidade de dano agravado. Uma vez que o objetivo da caneta tenha sido alcançado, ela se perde e em poucos dias (quando as coisas tiverem se acalmado um pouco) faz seu caminho de volta até seu mestre.

Mesmo que os Eutanatos não usem canetas serpentes muito hoje em dia, houve um tempo em torno do meio do século 20 em que elas eram consideradas uma arma maior do arsenal dos magos da morte.

ESCOR-REX, O REI DOS LUBRIFICANTES

Maravilha de 1 ponto

Um item indispensável na caixa de ferramentas de quase todo Filho do Éter, o Escor-Rex vem em uma lata simples à moda antiga com um rótulo amarelo e azul. Qualquer superfície tocada pelo Escor-Rex torna-se completamente sem atrito. Qualquer um que esteja de pé vai imediatamente perder seu equilíbrio, e uma vez no chão, não conseguirá levantar-se enquanto não tiver meios de sair da superfície escorregadia.

Quando a lata de Escor-Rex (a lata é que é o Artefato) começa a esvaziar, o mago (geralmente um Filho do Éter) simplesmente a recarrega com um óleo qualquer (óleo de bebê, azeite de oliva, Penzoi 40 pesos) e testa Arete (dificuldade 4), transformando o óleo em Escor-Rex, o Rei dos Lubrificantes.

Filhos do Éter empreendedores já fizeram um tipo similar de Artefato na forma uma arma de graxa, e ela pode ser recarregada com qualquer coisa desde graxa de eixo até Óleo Soya.

INTERFERENTE ESPACIAL

Maravilha de 1 ponto

Como mestres da Correspondência, os Adeptos da Virtualidade conhecem uma coisa ou duas sobre vigilância. Uma coisa que eles sabem é o como é fácil monitorar a superfície terrestre a partir de satélites espíões. Interferente Espacial é o nome dado a um Invento que impede satélites de captar qualquer coisa em um raio de 3m a partir da unidade de pulso em que é carregada. Os Adeptos explicam que a unidade do Interferente faz o que faz ao amplificar a interferência ambiental natural ao seu redor, mas o resultado é que todas as câmeras de vigilância ficam desfocadas, tortas e completamente inúteis para



qualquer propósito. O tipo de interferência que ela gera é até relativamente comum, então os Tecnocratas podem nem necessariamente assumir que haja um mago em um lugar onde eles encontrem esse tipo de interferência.

ARMADURA ESPÍRITUAL

Maravilha de 10 pontos

Combate definitivamente não é a especialidade dos Coristas Celestiais (embora os Templários estejam mais propensos a usar este Artefato como Coristas), mas há horas em que ele torna-se necessário. O mago coloca essa bela armadura de malha antes de ir para a batalha e recebe um número de benefícios por fazê-lo:

- A armadura espiritual fornece três dados extras de absorção sem causar penalidade em movimentos.
- Enquanto usando a armadura, ele irradia uma tênue luz solar dourada. Para a maioria dos magos isso é só uma questão de conveniência, mas quando o mago está lutando contra vampiros, esse brilho é equivalente à luz solar direta para essas criaturas e causa danos a tais oponentes que estejam a até 12m de distância.
- Sua Força de Vontade é efetivamente aumentada a 10 para propósitos de todas as magias de controle de mente.
- Ele ganha 5 sucessos automáticos em todos os testes defensivos contra ataques de Umbróides.
- Ele ganha cinco dados *adicionais* a sua parada de dados de

Esquiva.

O principal problema com a armadura espiritual é o brilho, que, na maioria das circunstâncias, estará propenso a atrair o Paradoxo ao usuário.

A armadura espiritual só pode ser consertada em um lugar de grande santidade, como uma Catedral ou um Nodo consagrado.

TAMBOR DO TRASE

Maravilha de 2 pontos (Randomização de Paradoxo)

Usado principalmente por Extáticos, o tambor do transe permite que qualquer um que esteja familiarizado com estados de transe entre logo em um após algumas batidas do tambor. Tambores de transe têm um som oco, ressonante e profundamente prazeroso para aqueles que o batem e efetivamente facilita ignorar o pensamento consciente por quanto tempo a pessoa estiver tocando.

Qualquer mago que precise alcançar um estado de transe pode fazê-lo com uma dificuldade de 3 enquanto o tambor estiver sendo tocado. Os magos das Tradições que normalmente se beneficiam deste Artefato são os Cultistas, os Oradores dos Sonhos e os Verbena. Alguns magos de Ofícios (incluindo os do vodu Bata'á e kahunas Polinésios) também se beneficiarão do tom pulsante do tambor do transe. A magia daqueles destes paradigmas é executada com uma dificuldade -1 enquanto o

tambor do transe estiver sendo tocado.

Adormecidos (e outros não-magos) ficam mais suscetíveis a sugestões e Lábia na presença de um tambor do transe sendo tocado, e testes do tipo (assim como todas as magias de Mente feitas em tais alvos) são feitos com -2 na dificuldade.

Um tocador do tambor com três ou mais pontos em Performance pode manipular uma audiência com um destes Artefatos. Um ritmo lento e sensual irá seduzir uma pequena audiência (15 ou menos pessoas) a uma orgia no espaço de tempo de uma hora, enquanto uma batida agressiva vai resultar em lutas violentas irrompendo em igual período de tempo.

TALA SUPORTANTE DE FERIMENTOS

Maravilha de 4 pontos (Acúmulo de Paradoxo, 10 pontos de armazenagem)

Suportantes de ferimentos vêm em um número de diferentes formas (incluindo pingentes, faixas de braço, cintos e anéis); talas são apenas a forma mais frequentemente encontrada desse Artefato.

Uma vez comum entre magi Celtas e Nórdicos, suportantes de ferimentos absorvem os 10 primeiros Níveis de Vitalidade de dano que um mago receber em batalha e (assumindo que o mago sobreviva à batalha) lentamente os devolvem ao mago na taxa de um por dia, a começar pela próxima manhã.

Se outro mago remover a tala de seu usuário e colocá-la em si, a tala vai imediatamente ordenar todos os ferimentos remanescentes para o novo usuário de uma vez.

AMULETOS & ENGENHOCAS



A NATUREZA DOS AMULETOS E ENGENHOCAS

No caminho para aprender os segredos da criação de Maravilhas mais miraculosas, a maioria dos magos com uma afinidade para criar vão começar com o tipo mais simples de Maravilha: Amuletos (chamados de Engenhocas pelos Tecnomantes).

Amuletos são Maravilhas simples de uso único, relativamente baratas e de fácil efêmera mística que, apesar de usáveis apenas uma vez, podem ter um imenso poder e, sob as circunstâncias certas, sendo exatamente o que um mago precisa.

A maioria dos magos vê os amuletos como objetos que estão do lado oposto aos Talismãs na escala das Maravilhas. Eles não são tanto objetos físicos imbuídos com qualidades místicas para todo o tempo quanto são Efeitos mágicos presos temporariamente em seu lugar por uma âncora física. Alguns magos “prendem” um feitiço usando as Esferas Tempo ou Entropia, enquanto outros “prendem” seus Efeitos em objetos físicos, processo pelo qual o objeto torna-se um Amuleto. Quando o material da casca do Amuleto é destruído, através da queima, quebra, digestão ou outra forma de destruição, o Efeito é perdido para o mundo. O Efeito mágico preso a uma vela encantada, por exemplo, lentamente se liberta de sua âncora de cera pouco a pouco enquanto a vela queima, enquanto um Amuleto de traque solta sua magia em um simples estalo. O processo de digestão ativa elixires mágicos, enquanto simplesmente a exposição ao ar é o bastante para libertar a magia de ungüentos, óleos e pomadas.

Amuletos podem ser indispensáveis para um mago precisando de apoio mágico. Alguns magos (notavelmente os magos da Casa Hermética Solificati e seus irmãos mais independentes, os Filhos do Conhecimento) fazem grande parte de sua magia através de Amuletos, na forma de pastilhas mágicas, elixires, pós e pomadas. Fazendo toda sua magia com antecedência (durante o processo de criação do Amuleto), estes magos têm meios de rapidamente acessar uma forma confiável de magia que é menos suscetível às vicissitudes do destino.

Alguns objetos são fortemente receptivos à magia – eles a prendem anormalmente bem, ressonando com uma energia mística em particular, ou podem até ser peças de Sorvo em si, mas muito frágeis ou pequenos para serem transformados em Talismãs

em sua forma própria. Porém, mesmo que estes objetos possam não possuir a durabilidade ou substância necessária para um Artefato ou Talismã, eles são perfeitos para Amuletos e Engenhocas.

MAGIA VENCIDA

A magia é escorregadia. Amuletos só podem manter seus Efeitos por algum tempo, e passado este, a mesma começa a enfraquecer-se. Enquanto um mago pode saber que tipo de durabilidade ele colocou em seus próprios Amuletos, aqueles que seu mentor deu para ele ou aqueles que ele achou em um baú embaixo das escadas deveriam ser suspeitos.

Amuletos que começaram a envelhecer podem ter apenas uma fração de seu poder comum, enquanto aqueles que perderam sua magia completamente não vão funcionar de maneira alguma. A maneira como isso se manifesta está nas mãos do Narrador, mas é um bom jeito de evitar que os jogadores fiquem complacentes.

Um mago tem completo controle sobre a estabilidade dos Amuletos que cria. Quando estiver criando um Amuleto, o mago pode dispensar sucessos extras ao objeto para fazê-lo prender seu Efeito mais firmemente.

Note que magos que pretendem usar imediatamente os seus Amuletos recentemente desenvolvidos definitivamente não precisam se preocupar com isso. Mesmo sem gastar quaisquer sucessos extras em durabilidade, um Amuleto irá segurar sua carga por pelo menos três meses.

Dizem que, muitos dos Amuletos que um mago pode encontrar, especialmente na Ásia, onde os Amuletos são mais populares que no mundo Ocidental, podem estar no fim de seu prazo de “validade” e sejam suspeitos.

Sucessos	Validade do Amuleto
-	3 meses
1	1 ano
2	5 anos
3	10 anos
4	25 anos
5	100 anos
6	Nunca vence

Exemplos desses tipos de objetos incluem velas encantadas, caixas de fósforos mágicos, flechas mágicas, um buquê de flores encantadas, uma romã cheia de sementes mágicas, uma mandíbula repleta de dentes encantados, uma cesta de ovos mágicos (talvez contendo almas roubadas no Mundo Inferior que serão libertas quando o ovo for quebrado e lutarão por seu criador) e Maravilhas pequenas similares.

A regra geral para a criação de Amuletos e Engenhocas é que é melhor usar objetos que têm fortes ressonâncias mais que são muito delicados ou efêmeros para que sejam transformados em Maravilhas. Isto também adiciona variedade aos tipos de Maravilhas em seu jogo e mantém o vigor destes materiais de poder.

Filhos do Conhecimento e membros da Casa Solificati não são os únicos magos que se especializam em magia pré-fabricada. Usuários de Amuletos e Engenhocas podem facilmente ser julgados como uma subdivisão inteira de magos. Um herborista Verbená poderia carregar por aí garrafas de pomadas, cozidos e tinturas enquanto o agente da Iteração X poderia ter uma maleta só-para-casos-de-emergência completa com uma grande variedade de Engenhocas utilitárias.

Ligados como eles são aos Focos, Tecnocratas são os mais propensos a se beneficiar do uso amplo de Engenhocas. Sua magia é simplesmente tão boa quando suas ferramentas, então eles têm mais motivação para fazer o melhor uso possível dos objetos disponíveis.

Magos das Tradições, por outro lado, não trabalham sob as mesmas limitações, mas Amuletos os fornecem acesso a magia relativamente rápida e confiável que, especialmente para magos com Arete baixos, pode ser um grande salva-vidas.

USANDO AMULETOS E ENGENHOCAS

Há tantas maneiras de se usar os Amuletos quando há tipos de Amuletos em si. O mago dispara a bala mágica, queima a pastilha ou as unta em si com o unguento. Os Efeitos mágicos do Amuleto podem começar tanto imediatamente quanto no turno seguinte, a critério do Narrador.

Amuletos e Engenhocas são únicos entre as Maravilhas por não requererem um teste de Arete para serem usados; o criador dos Amuletos já os fez durante a construção destes. Usar um Amuleto é, em suma, usar um Efeito de reação retardada. A

QUEM USA ESTAS COISAS?

Além de pelos anteriormente mencionados Solificati e Filhos do Conhecimento, Amuletos são também muito comumente usados pelos Adeptos da Virtualidade (na forma de softwares de um único uso, ICE breakers descartáveis e módulos cerebrais auxiliares), por Filhos do Éter (que *amam* Engenhocas de todos os tipos), por mestres de poções Verbená, por alquimistas Wu Lung (que têm uma fascinação de longo tempo por Amuletos e freqüentemente os usam como brinquedos para crianças e instrumentos de aprendizado para iniciados) e por magos Taftâni da Arábia e Ásia que são conhecidos por “tecerem” suas mágicas destrutivas em uma grande quantidade de objetos, como garrafas de vidro arremessáveis, ou poemas misticamente inscritos em couro de camelo que explodem em chamas uma vez que seus efeitos tenham sido ativados ao serem lidos em voz alta.

magia permanece no Amuleto até tal hora, quando o usuário julga útil soltá-la.

Ninguém precisa ser Desperto para usar Amuletos e Engenhocas, mas, geralmente, apenas consortes e Acólitos podem fazê-lo. Um Adormecido que acredite no paradigma de magia pode ativar a magia do Amuleto gastando um ponto de Força de Vontade, enquanto um Adormecido cuja descrença invocaria o Paradoxo não poderia.

Tanto o jogador quanto o Narrador precisam manter um registro cuidadoso de todos os Amuletos em jogo. O Narrador deve ter uma lista mestre dos Amuletos dos personagens, que pode incluir informações sobre o Efeito, número de sucessos armazenados em sua criação, “data de expiração” e quantas unidades de um tipo particular de Amuleto cada personagem possui. Tanto jogador quanto Narrador devem ser extremamente cuidadosos em marcar quando um personagem usar um Amuleto.

MANUSEIO DE PARADOXO

Amuletos podem ser considerados mitigantes de Paradoxo (veja p. 10) em certas circunstâncias (opção do Narrador). Porém, eles não podem possuir nenhuma outra habilidade de manuseio de Paradoxo (não podem acumular, absorver, randomizar ou dispersar Paradoxo).

CRIANDO AMULETOS E ENGENHOCAS

Amuletos são mais fáceis de criar do que os Artefatos e Talismãs, entretanto isso não quer dizer que eles sejam brincadeirinha de criança. Mas já que os Amuletos não precisam durar além de um dado número de cargas, o mago não precisa se preocupar com a questão da permanência, que é uma das mais difíceis envolvidas na criação de Maravilhas. Retirando a permanência da equação, a criação de Amuletos torna-se um empreendimento possível até mesmo a um mago recém Desperto, apesar de ainda envolver um trabalho mágico prolongado.

A criação de um Amuleto segue a mesma fórmula da criação de um Artefato, mas já que o mago está simplesmente atando a magia a um receptáculo físico e não imbuindo permanentemente um objeto com poder místico, ela requer um nível a menos de habilidade com Primórdio, então:

Usar Sorvo com a Ressonância apropriada permite a um mago criar um Amuleto simples usando apenas Primórdio 2.

Usar qualquer outra fonte de Quintessência para criar um Amuleto requer Primórdio 3. Além disso, um mago usando Primórdio 3 pode fazer um Amuleto vivo (uma planta com um número de flores ou frutas mágicas, um animal para sacrifício cuja morte libera algum Efeito mágico, etc) desde que use Sorvo com a Ressonância apropriada.

Na falta de Sorvo apropriado, um mago pode usar um ser vivo para prender um Efeito com Primórdio 4.

O mago tem que determinar quais as qualidades inerentes do objeto ele quer aperfeiçoar, encantar ou inverter. Ele adiciona essas qualidades através de Efeitos das Esferas (assim como com os Artefatos, ele deve estar apto a lançar o Efeito por si mesmo).

A criação de Amuletos requer o mesmo tipo de ritual prolongado e custos em Quintessência do que a criação de um Artefato; o mago precisa acumular um número de sucessos igual

ao dobro do valor em pontos do Amuleto.

O valor em pontos é igual à metade (arredonde para cima) do nível mais alto de Esfera do Efeito ou poder que o Amuleto recria, mais um por Esfera extra envolvida (arredonde a quantidade final apenas). Por exemplo, o mago Tanatóico Vijaya Holmes deseja criar as Desbalas (veja p. 31). Isto requer um Efeito conjunto de Entropia 4 e Vida 3. Desta forma, as Desbalas são Amuletos de 3 pontos. O Narrador, porém, está livre para aumentar ou abaixar o custo em pontos, dependendo do quanto ele julga valiosa a efetividade do Amuleto.

Convenientemente, porém, um mago pode fazer um número maior de Amuletos (do mesmo tipo) de uma única vez – até duas vezes seu Arete por vez. Por exemplo, Vijaya Holmes tem Arete 4, então ele pode fazer até 8 Desbalas de uma vez.

Dado o poder dos Amuletos, eles devem ser criados durante tempo de jogo. Por motivos de equilíbrio de jogo, não é aceitável para um jogador dizer, “Meu personagem preparou muitas garrafas de poção de cura entre o último jogo e esse.” Se um personagem precisa ficar na Capela por um dia enquanto seus colegas saem e lutam pela Ascensão, que assim seja. A magia espontânea e segura não é barata.

Como com qualquer Maravilha, o mago deveria começar pelo melhor Sorvo possível e os componentes de mais alta qualidade. Se apropriado, o mago deveria purificar os materiais a serem usados também.

MATERIAIS

Como já foi dito, os materiais ideais para Amuletos e Engenhocas são aqueles que têm amplo potencial mágico, mas que são muito efêmeros para serem transformados em Maravilhas mais permanentes.

Objetos pequenos com grande valor simbólico ou folclórico são preferidos para se usar como Amuletos. Sementes de romã são um símbolo da morte e do mundo inferior, ovos são um símbolo da vida e da alma. DVD's representam a habilidade de armazenar grandes quantidades de informação. Balas representam a morte, enquanto drogas representam a insanidade temporária e os conhecimentos proibidos.

Os melhores resultados são obtidos com objetos mais próximos da perfeição. Tomilho comprado numa loja nunca renderá os mesmos resultados que aquele cultivado pela própria bruxa em seu jardim de ervas mágicas.

DEFEITOS

Um mago preguiçoso pode cortar atalhos aqui e ali na criação de um Amuleto. Talvez ele realmente não queira fazer todo o percurso até a Austrália por folhas de eucalipto quando ele tem uma árvore de Eucalipto em seu jardim dos fundos (mesmo que a fórmula peça especificamente por folhas de Eucalipto *Australiano*). Talvez ele não consiga aceitar a idéia de ter de arrancar as presas de um vampiro vivo, então ele usa as cinzas de um já morto que estavam, mais ou menos, na área onde seriam as presas. O fato em questão é que a magia é, até certo ponto, flexível, mas as fórmulas mágicas são desenvolvidas em torno de ideais, e desviar dessas fórmulas pode ter sérias consequências no produto final. Algumas vezes o mago pode se virar com ingredientes de segunda categoria; outras vezes tais escolhas podem voltar para assombrá-lo na

VELA MÁGICA: O DETILHÃO ESTÁ NOS DETALHES

Velas são veículos particularmente bons para Amuletos cujos Efeitos manipulam a luz, o fogo, as sombras, os fantasmas ou espíritos, mas magos fazendo tais encantos devem escolher os ingredientes de seu Amuleto cuidadosamente ou sofrerão as consequências depois.

A grande maioria das velas disponíveis é feita de parafina. Velas de parafina, apesar de fáceis de obter, não prendem a magia muito bem. A parafina é um produto altamente destilado do petróleo, manchado pelos procedimentos envolvidos na extração dela do óleo cru do qual originalmente fazia parte. Elas também expõem subprodutos medianamente prejudiciais ao ar quando queimadas. E tendo sido tão pesadamente processadas, um mago nunca pode ter certeza (sem usar magia) de que tipo de Ressonância uma vela de parafina pode ter pegado em seu processamento intensivo.

Sabidamente, magos que fazem Amuletos de velas geralmente evitam as de parafina completamente e usam uma dos tipos seguintes:

Velas de cera de abelha são as melhores para a maioria das intenções mágicas. Elas queimam lentamente e com bastante calor e cheiram suavemente a mel. Velas de cera de abelhas servem especialmente para criar Amuletos que afetam luz, espíritos (especialmente espíritos insetos e da tecnologia), fogo e riqueza, ou para aqueles que usam as Esferas Vida ou Mente.

Velas de cereja praiana são feitas das folhas e frutos de um arbusto Americano. Elas produzem um agradável aroma quando acesas e são particularmente boas para Efeitos envolvendo espíritos de plantas ou a fertilidade.

Velas de sebo são feitas da gordura obtida de animais. Eles servem particularmente bem para Efeitos envolvendo sombras, necromancia, espíritos animais ou a Esfera da Entropia. Os Nefandi particularmente prezam velas feitas de sebo humano, e as usam para criar os mais sombrios Amuletos conhecidos pela humanidade.

forma de defeitos em seus Amuletos.

Os defeitos podem tomar inúmeras formas desde a duração anormalmente curta (um Amuleto cujo Efeito deveria durar uma cena inteira dura em vez disso apenas cinco minutos), efeitos físicos colaterais (um elixir que concede a habilidade de respirar debaixo d'água pode também fazer com que a pele do usuário fique escorregadia como a de um peixe – com todos os problemas que isso acarreta – ou fazer com que o mago não consiga respirar *fora* da água até o efeito poção acabar), funcionar menos efetivamente (uma pasta de anil que pretendia deixar o mago à prova de balas simplesmente aumenta sua parada de absorção em um dado).

Os defeitos de outras categorias funcionam do mesmo jeito que para os Artefatos, abaixando o custo em pontos em -1, -2 ou -3.

Uma vantagem dos Amuletos com defeitos é que eles estão mais prontamente disponíveis. Nenhum mago realmente quer

usar um Amuleto com defeito, mas freqüentemente quanto mais defeituosos os Amuletos mais fácil é encontrá-los. A questão torna-se então quanto desagradado um mago está preparado a enfrentar para realizar uma pechincha mágica.

RESSONÂNCIA

Sendo uma forma tão efêmera de Maravilha, Amuletos e Engenhocas não sofrem os efeitos da Ressonância tanto quanto as Maravilhas mais sólidas como Artefatos e Talismãs.

Amuletos criados por um mago com uma Ressonância extremamente forte de um subtipo particular (Ressonância Dinâmica Furiosa, por exemplo) podem mostrar alguns sinais dela. Uma vela Amuleto criada por um mago com Ressonância Dinâmica pode queimar mais brilhantemente do que uma feita por um mago com uma forte Ressonância Entrópica Mortífera.

Além disso, a magia usada em Amuletos e Engenhocas é tão fugaz e superficial que não colore os Efeitos da Maravilha a nenhum nível forte.

EXEMPLOS DE AMULETOS

AMULETO DO HOMEM DE BARRO

Maravilha de 5 pontos

Entre os mais desejados Amuletos criados pelos Oradores dos Sonhos estão os pingentes de homens de barro.

O homem de barro é uma figura de barro com forma humana, decorada vistosamente e usada com uma corda em torno do pescoço. Qualquer um que queira obter os benefícios protetores do pingente de homem de barro deve sintonizá-lo a si untando-o com seu próprio sangue ou sêmen. Uma vez untado, o homem de barro torna-se um poderoso encantamento protetor. As próximas cinco vezes que um personagem sofrer danos (enquanto usando o pingente), o homem de barro absorve o ferimento por inteiro. Isso inclui ferimentos causados por combate físico, veneno e magia. Cada ferimento faz com que um dos membros do homem de barro se desfaça em pó. Com o quinto e último ferimento, a cabeça do homem de barro se esmigalha e o Amuleto é destruído.

Pingentes de homem de barro requerem um complexo Efeito de Matéria 3, Vida 3, Espírito 4 e Entropia 3 para serem criados e são dessa forma excessivamente difíceis de serem encontrados. Oradores dos Sonhos poderosos o bastante para fazer homens de barro não os darão para qualquer um, mas apenas para aqueles que os ajudaram de maneiras importantes. Encontrar aleatoriamente um pingente de homem de barro que ainda não foi untado é quase tão comum quanto achar um bilhete da loteria premiado na rua.

A maioria dos indivíduos que possui um pingente de homem de barro evita usá-lo até que esteja para entrar em uma situação perigosa, na qual eles esperam sofrer danos sérios.

Um indivíduo tentando usar mais de um homem de barro perde os benefícios de todos eles.

AS VELAS DE ÉBANO DA NIGRESCÊNCIA MANIFESTA

Maravilha de 3 pontos

Estes Amuletos sombrios foram originalmente criados por uma cabala de Vazios querendo proteger seu santuário de

espões Tecnocratas furtivos. As velas de ébano da nigrescência manifesta possuem dois Efeitos principais quando acesas: Elas escurecem todas as fontes de luz convencionais na área afetada para um quarto de sua luminosidade comum enquanto simultaneamente produzem uma severa luz cinza que tanto aprofunda quando engrossa todas as sombras na área de efeito, dando às sombras uma característica de tangibilidade. As sombras famintas apagam chamas pequenas, incluindo fósforos, cigarros e outras velas dentro da área de efeito.

As sombras na área alvo fundem-se em massas frias e tangíveis que abafam o som e dificultam o movimento. Qualquer um pego numa dessas sombras (isto é, qualquer um que não esteja a 1m de proximidade com uma fonte de luz forte) tem que lutar para respirar através das trevas espessas; aqueles com o atributo Força igual a um - o que inclui crianças de até 10 anos e todos os animais menores que um cachorro grande - serão sufocados (como explicado na página 249 de **Mago**) até que eles encontrem uma fonte de luz ou saiam da área de efeito. As velocidades de movimentação são cortadas pela metade. A visão é embaçada e os sons são silenciados ou distorcidos além do entendimento. Testes de Percepção feitos por aqueles nas sombras são feitos com uma dificuldade de +3.

A área de efeito é um andar completo de qualquer construção iluminado pelas velas. Uma vela de ébano da nigrescência manifesta queima por aproximadamente oito horas, apesar da vela não precisar ser queimada toda de uma vez.

DRAGÕES DE GENGIBRE

Maravilha de 2 pontos

Estes doces de mascar de gengibre com formato de dragão são raros em todos os lugares, apesar de parecerem um pouco mais fáceis de encontrar na China. Eles são encontrados normalmente em saquinhos de celofane com cinco, apesar de dragões de gengibre unitários e saquinhos já abertos serem mais comuns do que saquinhos cheios. Um saquinho cheio de dragões de gengibre é um tesouro raro.

Dizem que eles são feitos por um punhado de magos Wu Lung antigos, e alguns Irmãos de Akasha informam que eles podem até ser comprados em mercearias em algumas partes rurais remotas do país.

Os dragões de gengibre vêm em embalagens de um vermelho e amarelo brilhantes, seladas com letras manuscritas de Chinês descrevendo a majestade e o poder dos grandes dragões. Personagens fluentes em Chinês notarão que a escrita é uma forma mais antiga, quase arcaica do Chinês.

Para usar um dragão de gengibre, o personagem estoura o doce em sua boca e começa a mascar. No próximo turno, o personagem estará apto a cuspir fogo. Estas chamas se estendem a 3 metros e causam cinco dados de danos agravados a alvos pegos na explosão.

Mesmo que muito úteis e efetivos, os dragões de gengibre têm um preço: Eles são extremamente quentes (tanto quanto apimentados), fazendo com que os olhos do personagem soltem lágrimas e ele sue muito. Mesmo que o personagem não esteja ferido de verdade, ele sofre uma penalidade de ferimentos como se estivesse machucado (como no Nível de Vitalidade, isto é, -1) pelo resto da cena ou até que ele consiga

beber uma grande garrafa de água ou suco.

SORVEDOR ACIDO GODSPIN

Maravilha de 4 pontos

Uma ficha de GODSPIN não parece nada mais que uma pedaço quadrado de papel vagamente amarelo de 7 mm com os números 1, 9, 7 e 3 aparecendo bem pequenos nos cantos em uma elegante fonte Desdemona. Céticos sugeriram que o número simplesmente indica o ano no qual algum alquimista empreendedor preparou o lendário GODSPIN, mas outros clamam que os números no sorvedor são os quatro dígitos da chave de Deus, o que os torna, digamos, a chave do universo.

Cultistas do Êxtase recorrem ao GODSPIN quando eles precisam de percepções maiores para alguma situação problemática que não conseguem resolver de outra forma.

O usuário coloca a ficha de GODSPIN debaixo da língua e espera. Cerca de 30 minutos depois, ele começará a perceber características típicas de alucinações: bandeirolas com formato de cauda de cometas se arrastando atrás de objetos móveis, paredes que respiram e outros fenômenos alucinógenos similares (e inenarráveis). Depois de meia hora de preliminares, começam os Efeitos reais do GODSPIN. O usuário percebe padrões movendo-se em torno dele; quaisquer coisas em suas redondezas

com um padrão em si, quer sejam as plantas em torno dele ou o voar dos pássaros fora de sua janela, se revelam, com forte e lúcida clareza, como uma insinuação de um padrão maior. Este Efeito sensor de padrões se propaga a partir mago como uma nuvem ondulante de consciência. Dentro de uma hora, seus sentidos se expandem pelo globo e ele consegue ver padrões dentro de padrões e padrões e, o mais incrível, eles todos completamente fazem sentido. A esta altura, o usuário torna-se apto a focalizar-se em padrões salientes à sua situação específica. Padrões de atividades, dinheiro, os fluxos e emoções todos se tornam claros, assim como as correntes e o fluxo do destino. Aqueles canais ou indivíduos envolvidos de alguma forma com os interesses do operador – onde quer que estejam – tornam-se destacados no padrão. Desta maneira, fugitivos ou criminosos podem ser encontrados, conspirações podem ser desmembradas e o paradeiro de objetos perdidos pode ser claramente discernido.

Mesmo que o Efeito de Correspondência 3, Entropia 3 e Mente 3 por trás da luz bruxuleante de “consciência cósmica” seja relativamente simples, ele também é fenomenalmente poderoso. O usuário *deve* registrar suas percepções enquanto está devaneando (ou então deixar que outra pessoa registre por ele, se ele estiver muito fora de si para isso), porque tudo que for coletado de sua consciência impressionante desaparece uma vez



que ele volte a si.

Seis a oito horas após o jogo de alucinações, os Efeitos do GODSPIN cedem, deixando o usuário sentindo-se fatigado e moderadamente mortificado.

O GODSPIN provoca um impacto muito pesado ao organismo (isso é que é o difícil para o usuário) e o usuário sofre um nível de dano contundente e se sentirá como lixo por um dia assim que voltar a si, sendo que durante tal tempo as dificuldades de todos os testes mentais são modificadas em +1.

O GODSPIN verdadeiro é difícil de encontrar, e provavelmente apenas uma ou duas fichas aparecerão em tais ocasiões; consequentemente, aqueles que encontrarem uma a guardarão até realmente precisarem dela.

SINO DA SALVAÇÃO

Maravilha de 3 pontos

Estes Amuletos, com o formato de pequenos sinos de metal, protegem seu usuário daqueles que poderiam machucá-lo à noite. Quando um sino da salvação é batido, ele irradia uma quente luz dourada. Uma vez que o sino comece a brilhar, o usuário começa a orar, entoar ou cantar em harmonia com o toque do sino. E enquanto a pessoa que ora continuar, o carrilhão do sino não irá esmorecer e os inimigos do cantor estarão impossibilitados de se aproximar a uma área de dez pés a partir dele. Além disso, para cada voz cantando em harmonia com o sino, o raio de proteção é aumentado em 3m. Se o cantor tentar fazer qualquer coisa além de cantar (isto é, andar, ler, atirar com uma arma) o encanto é quebrado e o sino se quebra.

O sino da salvação não mantém o atacante à distância com um campo de força ou algo tão descarado; ele simplesmente o torna incapaz de chegar mais perto. Sinos da salvação só funcionam do pôr-do-sol até 10 minutos após o amanhecer, depois do quê sua magia desaparece, prevenindo o re-encantamento.

Note que o sino da salvação mantém os atacantes a 3m de distância, ele não previne que o atacante atire com uma arma de fogo ou atire uma faca no cantor ou de outra forma interfira na canção.

O Efeito de Mente 3, Primórdio 2 e Forças 2 que dá poder aos sinos da salvação não é difícil. Sinos da salvação são quase sempre encontrados em grupos de três.

SENTIENTES DA DECADÊNCIA

Maravilha de 6 pontos

Imensamente poderosas e difíceis de encontrar, as sementes da decadência devolvem coisas não naturais ao ciclo natural da vida. "Coisas não-naturais" nesse caso cobrem qualquer coisa desde computadores a urânio descarregado, carros e vampiros. Um punhado de sementes é o bastante para devolver 3,6m cúbicos de substâncias de volta à terra da qual veio, mesmo que esta esteja distante.

O usuário simplesmente atira um punhado de sementes no alvo e dentro de um minuto, as sementes brotam, drenando a Quintessência do padrão ou da coisa que estão deteriorando e recanalizando-a para transformar o alvo em simples lama. No caso de vampiros, as sementes causam dois níveis de dano agravado por turno de contato se o alvo falhar

em esquivar. No espaço de minutos, as sementes brotam em vinhas robustas, geralmente aurora, mas algumas vezes kudzu ou hera. As sementes transformam não só a casca física do objeto, mas seu espírito também, prevenindo que este último restitua o primeiro sem que a Natureza o queira.

Uma vez que as sementes germinem e as vinhas cresçam, não haverá nada de mágico nelas; as vinhas serão completamente mundanas, e uma vez que elas se desenvolvam, elas irão murchar e morrer.

O Efeito enormemente complexo usado para criar sementes da decadência (Vida 5, Matéria 3, Primórdio 5, Espírito 4, Tempo 3) é conhecido apenas por poucos magos ainda na Terra, todos os quais exceto um são da Tradição Verbena.

Uma bolsa cheia de sementes geralmente contém o bastante para dois a quatro usos.

⊕ GEL MASTIGÁVEL DE TRANSPORTE MAIS-LEVE-QUE-⊕-AR DE SPRATT E DABBET

Maravilha de 3 pontos

O gel de transporte aparece como uma goma macia cor-de-rosa (algumas vezes verde) do tamanho do último segmento de um polegar. Quando mascado, o gel de transporte se mistura com a saliva para formar um estranho gás que possui um quarto da densidade atômica do hidrogênio, o que o faz muito mais leve que o ar. Quando o mascador sopra uma bolha de bom tamanho com o gel de transporte, a bolha o levanta do chão e, na ausência de quaisquer ventos predominantes, flutua com ele para qualquer direção que o mascador esteja pensando fortemente.

Bolhas feitas de gel de transporte são muito mais fortes que meras bolhas de chiclete e não vão estourar até que sejam acertadas agressivamente por um objeto cortante (furadeiras, lâminas cortantes, garras de águia e tochas se mostraram efetivas em violar as bolhas de gel de transporte, enquanto dedos, baquetas e sapatos arremessados não).

Spratt e Dabbet guardam a fórmula de Matéria 3 e Forças 2 por trás do gel de transporte a sete chaves, mas qualquer Filho do Éter que valha seus óculos de proteção deveria conseguir fazer o processo ao contrário para arrancar seus segredos com pouco esforço (Inteligência + Enigmas, dificuldade 8) desde que ele tenha uma amostra com a qual trabalhar. Alguém pode obter o gel de transporte diretamente de seus inventores (considerando que essa pessoa os encontre), mas é mais comum descobri-lo em pacotes com oito unidades.

PASTILHA ESPÍRITUAL

Maravilha de 2 pontos

Uma pastilha é um pequeno comprimido que queima sem chamas e emite uma grossa, e frequentemente aromatizada, fumaça quando acesa. Para magos Herméticos, especialmente os da Casa Solificati, pastilhas são uma maneira comum de fazer magia. As pastilhas vêm geralmente em pequenas latinhas de metal de uma a quatro unidades.

Quando acesa, a pastilha espiritual emite uma fumaça cinzenta que cheira fortemente a cravos-da-índia e óleo

patchouli.

A fumaça de uma pastilha espiritual tem três efeitos: ela revela fantasmas, atrai fantasmas para a área esfumada e revela as inclinações gerais dos fantasmas.

A fumaça da pastilha espiritual não só torna fantasmas visíveis para todos na área de efeito apenas, ela os revela em detalhes tão claros que até mesmo expressões faciais sutis são facilmente discerníveis.

Em segundo lugar, a fragrância da fumaça atrai fantasmas das áreas próximas. Geralmente, se usada em recintos fechados, a pastilha irá atrair todos os fantasmas de uma construção em particular, exceto se a construção for especialmente grande, caso no qual a maioria dos fantasmas distantes pode não ser afetada. Em um local aberto, a pastilha espiritual é efetiva para um raio de 800m, apesar de ventos fortes poderem modificar o alcance substancialmente. (Aparições na área do efeito – assim como quaisquer entidades projetadas de seus corpos através de quaisquer meios – devem fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade 9 para resistir à poderosa atração da fragrância da fumaça).

O último Efeito da pastilha espiritual é revelar a disposição geral de um fantasma. Fantasmas benevolentes

aparecem prateados enquanto Espectros são negros.

Note que as pastilhas não garantem a habilidade de se comunicar com os fantasmas além dos meios visuais, como com sinais de mão e linguagem corporal.

DESBALAS

Maravilha de 3 pontos

Estes Amuletos se parecem com balas de calibre .44 mas com pontas de jade. Quando atiradas de uma pistola magnum .44, as desbaldas causam seu dano ao contrário; isto é, elas curam a quantidade de dano que uma bala normal teria causado. As desbaldas são conhecidas por vir apenas no tamanho das de calibre .44, e desta forma curam 6 dados de dano letal ao alvo. Sofrer um tiro de uma desbala provoca uma intensa explosão de prazer no alvo que é centralizada em seus ferimentos originais.

As desbaldas requerem um Efeito de Entropia 4 e Vida 3 para serem criadas. E tipicamente vêm seis delas por caixa pequena de madeira entalhada.

Desbaldas são usadas principalmente por magos Tanatóicos que sentem que um indivíduo terrivelmente ferido ainda não completou seu trabalho nessa vida.

FETICHES



A NATUREZA DOS FETICHES

Itens de grande poder espiritual, Fetiches usam objetos materiais (geralmente chamados “recipientes”) para servirem de residência para os Umbróides. Os poderes de um Fetiche dependem inteiramente de qual espírito foi preso pelo mago que o criou, e magos precisam buscar espíritos que preencham um dado conjunto particular de qualidades. A potência do espírito, obviamente, é um critério dessa busca, mas isso não significa que seja o único. Um espírito glacial poderia ser antigo e poderoso, e facilmente congelar o oponente de um mago, mas não seria apropriado para uma tarefa onde o fator tempo fosse essencial.

Espíritos geralmente exibem todas as características dos fenômenos associados a eles, tanto aquelas que o mago deseja quando as que não deseja. O espírito glacial é poderoso, mas lento. Um espírito gato pode ser furtivo e bom caçador, mas também é provável que seja arrogante e difícil de lidar. Por outro lado, Malditos (“espíritos malignos”) são quase sempre consideravelmente poderosos, mas sua natureza malévola e suas exigências pervertidas também quase sempre superam quaisquer vantagens que poderiam servir ao mago. Eles também são muito, muito mais propensos a atrair atenções hostis das Raças Metamórficas.

Mesmo que Fetiches sejam objetos de grande poder, eles tendem a fazer apenas uma coisa, baseados na natureza do espírito residente. Alguns Fetiches com espíritos poderosos podem ter mais de uma habilidade (um Fetiche contendo um espírito da tempestade poderia causar uma rajada de vento ou lançar um relâmpago). Da mesma forma, em raras ocasiões, um mago é capaz de prender dois espíritos no mesmo recipiente, e nesse caso o Fetiche terá os poderes de ambos os espíritos.

Como espíritos, Fetiches são particularmente bem sucedidos ao trabalharem na Umbra, uma vantagem que compensa sua natureza temperamental, especialmente para aqueles magos que visitam a Umbra com alguma frequência.

USANDO FETICHES

O uso de Fetiches geralmente é uma questão simples, com o mago ordenando o espírito a fazer algo quando é necessário e o espírito respondendo de acordo. Em algumas ocasiões, quando o Fetiche é criado, o mago fala ao espírito o que é esperado que ele faça, e então eles respondem quando as circunstâncias apropriadas se apresentam (quando o mago está caindo a mais de 10 metros, quando está sob ataque, afogando-se etc.).

Isso ocorre quando os Fetiches são criados através de chiminage (veja a seguir). Os Fetiches mais fáceis de serem confeccionados – aqueles criados utilizando mágicas de Espírito para dominar o espírito – requerem que o mago ordene o mesmo toda vez que quiser que o espírito aja. Mesmo que tais Fetiches façam o serviço (a seu tempo), poderá haver um intervalo de um turno ou dois até que o rabugento espírito consiga terminar sua tarefa. Obviamente, um mago que crie um Fetiche para usos em que o tempo seja importante (um filtro dos sonhos que pegue balas no ar, por exemplo), vai querer estar certo que o espírito de seu Fetiche seja amigável e prestativo.

Fetiches diferem de outras maravilhas no fato de que, além da pontuação de nível, têm uma pontuação de Gnose. A Gnose denota o número de dados que podem ser lançados para os Efeitos do Fetiche bem como a dificuldade alvo para sintonizar-se ao mesmo ou, posteriormente, ativar seu poder. Magos testam sua Força de Vontade quando sintonizam um Fetiche e quando ativam seus Efeitos.

Um mago que crie um Fetiche está automaticamente sintonizado a ele. Os demais magos precisam de uma jogada de sintonização. Alguns Fetiches não irão funcionar para magos

que não tenham alcançado um dado grau de habilidade na Esfera Espírito.

Alguns exemplos de Fetiches a seguir (i.e. A Jack-o'-Lantern Devoradora de Fantasmas de Sebastiana) podem ser ativados pelo mago e deixados para realizar suas tarefas. Nesses casos, o mago ativa o Fetiche antes de deixá-lo e a Maravilha faz uma jogada de Gnose por conta própria sempre que acionada.

Sintonizando-se a um Fetiche: Teste Força de Vontade tendo como dificuldade a Gnose do Fetiche; apenas um sucesso é necessário, mas falhar significa que o espírito deve ser acalmado antes que uma segunda tentativa seja feita.

Ativando um Fetiche: Teste Força de Vontade tendo como dificuldade a Gnose do Fetiche; um sucesso ativa o(s) poder(es) do Fetiche.

QUEM USA ESSAS COISAS?

A grande maioria dos magos que cria e usa Fetiches são Oradores dos Sonhos. A atitude dos xamãs em relação ao mundo espiritual lhes dá muitas vantagens que outras Tradições (e Ofícios) simplesmente não têm. A especialidade particular dos Oradores dos Sonhos é interagir com os Umbróides das Selvas Espirituais, ou Umbra Média, usando a nomenclatura dos Herméticos. Assim, os Fetiches dos Oradores dos Sonhos são geralmente feitos com espíritos da natureza: espíritos animais, espíritos da tempestade, espíritos do oceano e similares.

Num distante segundo lugar está a Ordem de Hermes. Há muitos e muitos textos Herméticos sobre transações com espíritos. Rotinas de invocação, prisão e proteção são fundamentais para muitos magos Herméticos da mesma forma que comida ou respiração. Em oposição aos seus colegas mais terrenos, os magos da Ordem de Hermes tendem a interagir mais com Espíritos astrais: anjos, demônios, espíritos da arquitetura, Jagglings dos sonhos e afins. Bibliotecas de todos contendo os Nomes Verdadeiros de muitos espíritos poderosos e conhecimentos da linguagem Enoquiana se combinam para fazer dos Herméticos grandes adeptos dessa prática, e, mesmo que eles sejam famosos por sua arrogância – especialmente no que diz respeito a espíritos – mais frequentemente do que o contrário essa arrogância foi adquirida através de longas horas de estudos, trabalho duro e experiência.

Adeptos da Virtualidade começaram usando Fetiches feitos com tecno-espíritos. Aranhas Padrão, Elementais da eletricidade e do vidro, e a maioria dos espíritos do Totem da Barata têm sido ligados a computadores ou outros dispositivos dos Adeptos da Virtualidade. Todos os casos tendem a ser uma troca de favores. Os AV ganham o uso de um poderoso Umbróide e o Umbróide fortifica sua posição nesse mundo. Muitos jovens espíritos ainda estão interessados num mundo de humanos e matéria e não tem o mesmo grau de umbralidade para serem ligados a um Fetiche como, digamos, uma cobra anciã ou espírito trovão teriam.

MANUSEIO DE PARADOXO

Fetiches podem ser considerados como mitigantes de Paradoxo (veja a p. 10) em certas circunstâncias (a critério do Narrador). Os espíritos são eles próprios criaturas de mágica estática, mas seus poderes ainda atraem Paradoxo se usados vulgarmente. Há um debate sem fim entre os magos sobre o porquê disso, mas o consenso é de que a própria influência dinâmica do mago no Fetiche cause isso. Isso permite ao Fetiche, entretanto, ser criado como absorvedor de Paradoxo (ver pág. 11). Fetiches não podem possuir nenhuma outra habilidade para manusear o Paradoxo (eles não podem acumular, randomizar ou dispersar Paradoxo).

CRIANDO FETICHES

Enquanto a maioria dos outros tipos de criação de Maravilhas está repleta de regras, a criação de Fetiches é sustentada através de interpretação em jogo. A mecânica para se prender um espírito num recipiente físico é simples e direta. Chegar a esse ponto, entretanto, pode se mostrar complicado e envolver muita interação entre o jogador e o Narrador interpretando o espírito. Tendo em vista que o processo pode ser demorado, para evitar que o jogo seja atrasado, a cena da criação de um Fetiche é melhor executada como uma sessão individual entre jogos, com outros jogadores vindo para assistir apenas se eles estiverem particularmente interessados e se seus personagens estiverem presentes no jogo. De qualquer forma, esta é uma oportunidade para o Narrador se descontraí e se envolver em uma boa interpretação livre.

Enquanto cria o futuro Fetiche, o mago deve se lembrar que o item deve ser tão belo quanto possível – deve ser atraente ao espírito a ser atado a ele. Nenhum espírito permitirá livremente ser preso a um recipiente mal-feito por 20 anos (ou qualquer outro tempo que o acordo delimite). Se o recipiente for de madeira, deverá ser de uma árvore exemplar, esculpida com esmero pelo mago numa forma da qual o espírito se agrade. Isso pode ser às vezes uma proposição difícil, pois espíritos e magos raramente vêem as coisas com a mesma perspectiva no que se refere à estética.

Quando Fetiches tecnológicos estão envolvidos, os recipientes devem ser brilhantes, belos e poderosos. Qualquer tecno-Fetiche deve ser uma obra de arte desde o seu início – e deve ser constantemente atualizado para manter-se desse modo – ou nenhum espírito será pego para habitá-lo.

MAGIA ESPIRITUAL

A verdadeira mágica usada para prender um espírito num Fetiche é a mesma quer o espírito esteja cooperando ou não. O Efeito de Nível 4 de Espírito, **Prender Espírito**, normalmente testado como um ritual prolongado, é suficiente para forjar elo de ligação entre o espírito e o recipiente que o receberá. Antes de o mago chegar a esse estágio, entretanto, ele encara alguns difíceis desafios em sua busca pela ferramenta mágica perfeita.

PREPARAÇÃO

Antes de sequer *pensar* em prender um Umbróide a um Fetiche, o mago em questão deve considerar como ele irá abordar o mesmo. Nem todo tipo de espírito é encontrado simplesmente em qualquer lugar, e espíritos não irão permitir que qualquer mago se dirija a ele. Muitos espíritos irão insistir

que o mago esteja em um dado estado de espírito somente para garantirem audiência a ele. Alguns espíritos pedem que o mago esteja em algum estado de pureza ritual alcançado através de abstinência, jejum, mortificação da carne ou práticas similares. Outros Umbróides podem desejar que o mago irradie energias eróticas. Alguns espíritos podem lidar com o mago como iguais enquanto que outros insistem em tratá-lo como inferior.

Cabe ao mago aprender tudo o que for possível sobre o espírito que ele está buscando. Se o Senhor da Tempestade fala apenas a aqueles vestidos de negro ou cinza, pobre do mago que se vestir de jeans e camisa de flanela vermelha.

COERÇÃO

Através de força mística sozinha, é possível – *possível* – forçar um espírito à servidão em um Fetiche com o quarto nível da Esfera Espírito. Acontece que simplesmente fazer isso é muito precipitado e provavelmente irá gerar uma série de conseqüências negativas. Em todo caso, um Fetiche criado dessa forma será ríspido e difícil de utilizar. Poderá funcionar perfeitamente 20 vezes e, quando o mago mais necessitar, ele repentinamente tornar-se vagaroso para responder. Pior, o mundo Umbral tem suas próprias hierarquias bizantinas, e o aparentemente pequeno espírito das ondas poderia ser o protegido de um poderoso Lorde Umbróide do oceano, nesse caso sendo melhor que o mago capturador nunca mais cruzasse uma grande extensão de água sem fazer alguma compensação.

Magos que utilizam coerção na criação de Fetiche (quase sempre magos Herméticos) são aconselhados a pesquisar cuidadosamente o espírito que eles querem prender e entoar seu encanto com a especificidade que se espera de um experiente advogado. Além disso, enquanto o espírito está preso ao Fetiche, o mago faz bem em tratá-lo com extremo cuidado e manter a duração da servidão no mínimo, a não ser que ele queira arriscar represálias assim que o espírito for liberto.

JULGAMENTOPORCOMBATE

Outro modo do mago poder prender um espírito num fetiche é entrar na Umbra e derrotar o espírito num combate. Isso é difícil e, obviamente, arriscado, mas um mago sem mais recursos pode tentar essa tática. Espíritos presos em Fetiche desse modo comumente têm uma dessas duas relações com o mago: Ter sido derrotado em combate pode fazer o espírito respeitar o mago, caso no qual o Fetiche funcionará perfeitamente, ou, o espírito pode se ressentir por ter sido derrotado e se vingar do mago, nesse caso tendo o Fetiche um ou dois defeitos em sua operação.

CHIMINAGE

A alternativa mais apropriada no lugar da coerção ou do combate é o chiminage, ato de entrar em algum tipo de acordo com o espírito em troca de favores. Mesmo que isso seja muito mais difícil que a força bruta das mágicas de Espírito, é um meio muito mais seguro para qualquer mago pensando a longo prazo.



Chimimage significa que o mago interage com o Umbróide de igual pra igual e oferece seus serviços em troca de o espírito tomar seu Fetiche como morada. Espíritos diferentes vão pedir coisas diferentes, e espíritos mais poderosos vão exigir mais do mago. Um espírito do conhecimento pode pedir ao mago que ensine 5 analfabetos a ler. Um poderoso espírito da guerra poderia impor ao mago nunca escolher uma solução pacífica para um conflito que tem potencial para tornar-se violento. Um espírito pregador de peças pode requerer que o mago diga uma mentira que provoque caos por uma semana. Nem todos os atos requeridos por espíritos são problemáticos, porém. Por exemplo, um espírito caseiro poderia pedir que o mago fizesse pão uma vez por semana (o que iria agradar o próprio mago e todos em sua cabala).

Muitos Oradores dos Sonhos são (ou parecem ser) tocados pela loucura no decorrer desse processo. Complexas teias de tabus, imposições, obrigações e buscas que um mago tem que respeitar e seguir quando está completamente endividado com muitos espíritos, certamente contribuem para a sua aparente loucura. Pior ainda, um espírito pode incluir em sua exigência que o mago não explique os reais motivos de seu comportamento, deixando seus amigos imaginando se ele realmente não sucumbiu à insanidade.

Obviamente, o mago pode negociar com o espírito em questão. Ele não precisa (e não deve) aceitar os primeiros termos propostos pelo espírito. Muitos espíritos não hesitarão em tirar proveito de um mago ingênuo e Oradores dos Sonhos mais experientes riem quando ouvem o catálogo de obrigações que um mago mais jovem, ludibriado, concordou em seguir em troca de atar um espírito a um Fetiche relativamente simples.

⊕ LAÇO

Assim que o jogador e o Narrador interpretarem as preliminares e o espírito tiver sido ou coagido ou persuadido a entrar no recipiente, as regras mecânicas entram em ação.

O jogador testa seu Arete (dificuldade padrão) uma vez por hora no tempo da história, e o Efeito de Espírito 4 exige difíceis 4 sucessos por ponto do Fetiche. O narrador determina o custo em pontos de um Fetiche de acordo com o quanto os poderes do Fetiche parecem ser valiosos. Ao contrário das

outras Maravilhas, é raro um Fetiche ter um nível maior que 5 pontos.

Caso o mago esteja colocando um segundo espírito no Fetiche, o custo em pontos aumenta em 1 e a dificuldade em 2; continuando a aumentar para cada espírito adicional dentro do Fetiche. Mesmo que seja possível colocar quatro espíritos em um Fetiche, nenhum mago descobriu ainda como superar a dificuldade de 13, mesmo com Força de Vontade, Quintessência e a especialidade Etiqueta Umbral.

RECOMPENSAS

Poucos espíritos sentem-se confortáveis quanto à idéia de servir um mago na forma de um Fetiche por períodos longos como anos, mas o mago pode tornar o contrato consideravelmente mais doce, canalizando Quintessência ao Fetiche com uma determinada frequência. Isso não apenas mantém o espírito feliz, minimizando a probabilidade de atritos entre o mago e o espírito mais tarde, como também assegura que o espírito sempre terá seu poder total, o que garante bons resultados toda vez que ele usar o Fetiche. Existem casos em que a relação entre um mago e seu Fetiche começa a lembrar a de um mago com seu Familiar, mas a maioria dos magos não quer nem ouvir isso e a maioria dos Familiares não quer sentir que enfrenta competição pela atenção do mago, então, isso é um assunto normalmente ignorado por magos mais educados.

MATERIAIS

As regras normais para criar Maravilhas sobre as substâncias mais ideais ainda se aplicam aos Fetiche, mas com uma diferença. A definição de “mais ideal” não é determinada pelo mago, mas pelo espírito que vai habitar o futuro Fetiche. Uma impecável varinha de condão cromada, com um rubi perfeitamente colocado na ponta, é imprópria para um espírito da decadência, um espírito cobra ou um elemental da água. Um espírito do fogo pode adorar o rubi, mas insistir em uma varinha de latão, enquanto que um elemental da eletricidade adoraria a varinha cromada, mas provavelmente iria querer um raio esculpido em cobre na extremidade. Aquele espírito da decadência que citamos se sentiria mais confortável numa varinha enferrujada, com um rato morto segurado por um fio de estanho; o espírito cobra preferiria um galho denso de salgueiro entalhado com escamas, com uma caveira de cobra na ponta; e o elemental da água se sentiria mais confortável selado dentro de uma bola de cristal, cheia de água triplamente destilada.

Tanto o mago quanto o espírito precisam concordar quanto aos materiais a serem usados no fetiche antes de o espírito consentir o laço. Umbróides são conhecidos por fazerem requerimentos extravagantes, só para ver até que ponto os magos tentam cumpri-los, então, geralmente cabe ao mago vetar certas opções e sugerir alternativas. Negociar materiais é, geralmente, a maior e a mais difícil parte do processo de barganha com espíritos e, frequentemente, no ponto em que as conversas se acabam, tanto o mago quanto o espírito falharam em alcançar um acordo de satisfação mútua. Como regra geral, espíritos da natureza preferem recipientes feitos de madeira, pedra ou couro, enquanto espíritos tecnológicos preferem metal e vidro. Com uma infinita variedade de espíritos e suas preferências excêntricas, não há

NOVA ESPECIALIDADE DE PERÍCIA: ETIQUETA UMBRAL

Etiqueta pode ser definida como a arte da interação sutil. Magos com 4 ou mais pontos na Habilidade Etiqueta que interagem frequentemente com Umbróides podem desenvolver a Etiqueta Umbral como uma especialidade.

Personagens com essa especialidade são adeptos em interações com Umbróides e podem comportar-se tão bem quanto pessoas próximas a eles (ou metamorfos) e bem melhor que mortais.

Se existe um momento específico em que se pode adquirir Etiqueta Umbral como especialidade, esse é o do processo de criação de um Fetiche.

Possuído por: Oradores dos Sonhos, Especialistas em Fetiche, Theurges Ferais, (os metamorfos místicos), Lordes e Senhoras Umbrais.

POLÍTICA DOS FETICHES: PROBLEMAS COM AS RAÇAS METAMÓRFICAS

Apesar de sua utilidade e suas indiscutíveis vantagens na Umbrae, existem desvantagens que artífices da vontade sábios mantêm em mente sempre que estão fazendo uso de Fetiches: Eles, mais do que qualquer outro tipo de Maravilha, costumam trazer oposições das Raças Metamórficas.

Metamorfos têm o hábito de serem protecionistas no que diz respeito à mágica espiritual (daí sua abordagem hostil aos magos que ficam zanzando nas Selvas Espirituais). Consequentemente, quando eles encontram um mortal na posse de um Fetiche, a reação deles é, na melhor das hipóteses, de suspeita freqüentemente hostil. Eles imaginam que o mago roubou o Fetiche ou, pior, assassinou o verdadeiro dono para tomá-lo. Homens Fera raramente sabem o suficiente sobre a mágica dos Despertos para saber que magos humanos também podem ter um considerável domínio sobre espíritos, e eles não tendem a perguntar educadamente antes de tomar o pior por verdade. Aconteceram diversas vezes na história do Mundo das Trevas casos de magos que fizeram poderosos Fetiches só para acabarem mortos por Metamorfos, apenas por possuírem tais coisas.

O fato em questão é que existem alguns Fetiches que os magos e lobisomens compartilham. Os métodos de criação dos mesmos podem diferir drasticamente, mas o resultado final é um tipo semelhante de espírito atado a um tipo semelhante de recipiente material – espíritos da guerra, por exemplo, são geralmente atados a lâminas de todos os tipos, e, a menos que seja feita uma análise cuidadosa (talvez até com uso de mágica), distinguir uma espada forjada por um mago de uma forjada por um lobisomem nem sempre é possível. Isso é potencialmente perigoso para magos, pois não é fácil convencer um lobisomem furioso que um Fetiche familiar para ele não foi feito por outros de sua raça e que o mago ganhou posse dele de maneira justa.

como o mago saber com certeza do tipo de recipiente que o espírito irá querer até que o mesmo o diga.

PREPARAÇÃO

Assim que o mago tenha encontrado o espírito, criado o recipiente e completado as negociações (se é que houve alguma), existe uma pequena preparação necessária antes de realizar o ritual do laço. O mago pode querer relaxar um pouco e preencher seu Avatar de Quintessência, mas pouca coisa além disso é requerida. Alguns espíritos podem ter um pedido de última hora, como a purificação ritual do recipiente, ou uma grande infusão de Quintessência de uma vez só, mas o mago pode lidar com essas questões menores sem problemas.

DEFEITOS

Defeitos num Fetiche geralmente vem de uma ou duas fontes.

A mais comum é que o espírito preso contra vontade no Fetiche luta para sair sempre que puder. Isso pode significar que o Fetiche não é confiável, que o mago deve fornecer Quintessência ao Fetiche antes de usá-lo, ou o que o espírito no Fetiche pode às vezes se voltar contra o mago. Em tais casos,

A resposta difere de acordo com o tipo de Metamorfo e o Fetiche em questão. Raças mais agressivas vão ter um impulso extremo para matar um mago que use um Fetiche, e qualquer raça vai ter uma reação ainda mais forte a qualquer tipo de Fetiche poderoso. Obviamente, um mago na posse de uma grande klaive (ou mesmo uma versão mágica que apenas se assemelhe a uma) está em maus lençóis se descoberto por um lobisomem. Até mesmo o Corax mais pacifista vai se sentir inclinado a sumir com um Fetiche de 5 pontos se tiver chance. A pior parte disso tudo, é que o Fetiche tende a trabalhar melhor para o Metamorfo em questão do que para o mago.

A outra maneira pela qual Fetiches podem causar problemas com o povo bestial é se o espírito atado ao Fetiche tiver sido forçado por mágica. Uma criatura metamórfica espiritualmente sensível pode querer livrá-la da servidão. Se o mago tiver sorte, a fera pode considerar a perda do Fetiche uma punição suficiente. Raças Metamórficas mais hostis, vão considerar tais transgressões uma boa desculpa para matar o mago... e provavelmente o resto de sua cabala também.

A maioria dos magos contorna tais problemas mantendo uma saudável discrição no que diz a respeito a quando e onde utilizar seus Fetiches. Isso vale em dobro para magos operando em lugares freqüentados por Raças Metamórficas, especialmente as Selvas Espirituais.

A única vantagem que o mago tem nessa situação, é a habilidade de acalmar ou exorcizar um Fetiche. Se um Metamorfo está ameaçando um mago com um Fetiche, o mago pode acalmar o espírito até adormecê-lo (Espírito 3), ou exorcizar o espírito do Fetiche completamente (Espírito 4). Os Metamorfos prezam muito seus Fetiches e usar essa última técnica para destruir um Fetiche é nada mais nada menos que um pedido por guerra.

se o espírito se tornar muito problemático, o mago pode precisar amolecê-lo de alguma forma, a mais comum sendo mantê-lo alimentado de Quintessência, para que ele permaneça satisfeito. Assim como qualquer medida adotada para lidar com espíritos, essa estratégia às vezes funciona, às vezes não.

No outro caso de Defeito em Fetiches, o espírito pode desenvolver algum problema com o recipiente no qual ele foi atado. Nesse caso os Efeitos do Fetiche podem ser mais fracos que deveriam ser. O mago pode tentar consertar o recipiente para resolver o problema, ou pode precisar construir um recipiente completamente novo e realizar outro ritual inteiro para mover o espírito de um Fetiche para outro.

Defeitos, de qualquer forma, funcionam da mesma forma que para os Artefatos, abaixando o custo de pontos em -1, -2, -3, (Veja páginas 19-20).

RESSONÂNCIA

A Ressonância de um Fetiche depende inteiramente do espírito que ele abriga. Um espírito poderoso terá uma Ressonância mais forte do que um mais fraco, mas o tipo de Ressonância depende unicamente do Espírito.

Espíritos, propriamente, não possuem Ressonância por si mesmos, mas possuem uma aura que age como Ressonância, identificando (para a Característica Consciência do mago) se o espírito é mais fortemente Dinâmico, Entrópico ou Estático.

FETICHES NA UMBRA

Muitas maravilhas não funcionam direito na Umbra. Algo no mundo espiritual faz com que elas se comportem de maneira... bizarra.

Esse não é o caso com os Fetiches. Se formos considerar, Fetiches funcionam *melhor* na Umbra, graças a um tipo de vantagem cósmica de campo. (a critério do Narrador, a dificuldade de efeitos lançados com ou pelo Fetiche, podem se beneficiar de um modificador de 1 na dificuldade).

Alguns magos ficam surpresos ao descobrir que além de tudo, seus Fetiches parecem visivelmente diferentes na Umbra, incorporando suas habilidades de maneira óbvia. Por exemplo, um anel que abriga um espírito da noite e manipula as sombras pode radiar um halo obscuro envolto na mão do personagem quando ele estiver nas Selvas Espirituais. Da mesma maneira, um bastão com um espírito de cobra atado a ele pode adquirir uma textura de escamas reais e parecer estranhamente frio ao toque. Armas com espíritos da guerra atados a elas podem ficar com uma aparência denteada, ou então surge um olho na lâmina ou no cabo.

O Narrador deve determinar a aparência Umbral do Fetiche e descrevê-la de forma detalhada para os jogadores na primeira vez que adentrarem na Umbra com seus Fetiches. Lembre-se que uma descrição vívida é a chave para fazer os jogadores entrarem na história.

EXEMPLOS DE FETICHES

TIKI ASTRAL

Maravilha de 2 pontos (Gnose 4)

Entre os mais antigos e consagrados recipientes em que se pode colocar um espírito, imagens entalhadas em madeira continuam sendo os Fetiches mais populares. Dos tikis dos Polinésios aos mastros de totens do Noroeste Americano, até o *tupilak* Inuit, magos tem atado uma enorme variedade de espíritos em figuras de madeira entalhada.

Tikis astrais (às vezes chamados de tikis fantasmas ou tikis espirituais) são entalhados em madeira negra e dura e usam gemas verdes de cristal para os olhos. A maior parte deles é uma figura agachada desmontável de quase 30 centímetros de altura.

O tiki astral reduz o nível da Película que separa o mundo físico do espiritual em 2 na área de efeito. Obviamente, dependendo do paradeiro do tiki astral isso pode ser uma coisa boa ou ruim. Ele faz a viagem para os mundos astrais mais fácil para o mago, mas também facilita a passagem para fantasmas e Umbróides atormentarem o mesmo. Tikis astrais afetam uma área igual a sua linha de visão. Se um tiki astral estiver voltado para uma parede esta corresponderá a 5 cm, mas se ele estiver em um espaço aberto, a mesma será de 15 metros.

Praticamente todos os espíritos da natureza e também muitos fantasmas podem ser encontrados dentro de um tiki astral.

Outros Fetiches tiki podem ser encontrados no capítulo que fala sobre mágica Polinésia no livro *Dead Magic 2: Secrets and Survivors*.

MANTO ANIMAL

Maravilha de 4 pontos (Gnose 6)

Um dos Fetiches mais antigos conhecidos pela raça humana, mantos animais são feitos de uma couroça inteira (incluindo a cabeça) de um grande animal. Ao se vestir a capa e colocar a parte da cabeça do animal sobre a sua própria, o usuário transforma-se no animal da capa. Ursos, Touro, grandes felinos, lobos e bisões são as capas mais comuns, mas existem algumas bem estranhas que permitem a humanos transformarem-se em tubarões, dragões de komodo e elefantes.

O espírito atado a esse item é, obviamente, o espírito do animal apropriado. Apesar de esses itens terem sido relativamente comuns, eles foram se tornando escassos à medida que os espíritos animais começaram a ficar hesitantes de serem atados a eles. Um mago tentando entrar em acordo por chiminagem com um desses espíritos para esses propósitos corre o risco de se cansar do espírito antes que este concorde em ser atado a um desses Fetiches.

Todos os benefícios normais da metamorfose se aplicam: um mago usando um manto de bisão, por exemplo, ficará bem maior e mais forte, e terá acesso a armas naturais e ataques (garras, atropelamento) para usar contra seu inimigo. Um grande felino terá grandes vantagens em testes de Furtividade (a dificuldade de tais testes podem cair até 3, por exemplo) e uma Destreza maior do que a que o mago teria sem a pele.

CLOË, A URSINHA BLAU BLAU

Maravilha de 3 pontos (Gnose 7)

Criada por uma mãe Verbena que estava preocupada com a segurança de suas filhas gêmeas, Laurel e Heather, Cloë é uma linda ursinha de pelúcia feita de restos de pele de coelho, com as mãozinhas costuradas juntas. O trabalho de Cloë era proteger as crianças de qualquer perigo que viesse assolá-las. Em momentos de perigo, Cloë, a ursinha blau blau, se transforma em uma enorme urso cinzenta e faz o que pode para proteger as garotinhas. Quando Laurel caiu numa lagoa, Cloë a “pescou” de lá. Quando um cachorro selvagem atacou as meninas depois de elas terem saído para muito longe de casa, Cloë resolveu isso. E quando um agente da Nova Ordem Mundial tentou raptá-las como meio de silenciar sua mãe, uma grande participante na Guerra da Ascensão, Cloë tomou conta delas também.

E mesmo agora que Laurel “cresceu” e não se importa mais em ter Cloë por perto, Heather (que seguiu os passos da mãe na bruxaria) ainda dorme com Cloë em sua cama. Cloë continua tomando conta dela, mesmo agora que ela já tem seus 34 anos.

O brinquedo Cloë parece novo, parte do requerimento do espírito era manter o brinquedo em bom estado, então, o pelo pode estar um pouco opaco, mas a costura está bem firme e o bichinho de pelúcia está em perfeito grau de conservação.

Fetiches como Cloë utilizam um espírito de mãe urso, no entanto, espíritos de lobas, leões, lontras e outras criaturas que são altamente protecionistas com suas crias também funcionam.

Uma das vantagens do Fetiche para tarefas como essa é que Cloë pode defender as meninas contra ameaças Umbrais da mesma forma que as reais. Cloë pode arrasar um bando de Malditos tão bem quanto uma matilha de cães selvagens, e ninguém (sem visão Umbral) saberá que aconteceu algo no local.

CLÖË, A GUARDIÃ

Fúria 7, Gnose 7, Força de Vontade 7, Essência 21.

Encantos: Chamar País (telepaticamente chama os pais de seu(s) protegido(s)), Curar (por 2 pontos de Essência Cloë pode testar sua Gnose contra a dificuldade 6 para curar Níveis de Vitalidade; ela só pode fazer isso com o seu atual protegido), Materializar (por 5 pontos de Essência ela manifesta-se em forma física por uma cena), Reformar.

Imagem: Cloë aparece como uma enorme urso. Quando ela fica de pé, ela tem aproximadamente 3 metros e meio de altura. Ela é normalmente quieta e de alguma forma maternal, mas se as crianças são ameaçadas, seu ódio é terrível.

Quando materializada, suas características são:

Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 5

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 4, Intimidação 4.

Força de Vontade 7

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -4, Imaterial.

Ataque: Mordida com 3 dados de dano agravado; golpe de garra com oito.

INFORMAVISÃO

Maravilha de 4 pontos (Gnose 8)

Tecno-Fetiches requerem mais conhecimento externo para serem criados do que Fetiches normais, pois as regras para criação de Fetiches exigem que o mago construa o recipiente sozinho. Como sabemos, não existem muitos magos que conseguem construir uma TV ou computador.

Para os Filhos do Éter, Adeptos da Virtualidade e Herméticos da Casa Verditius que sonham por meio de esquemas e arquitetura de dados, porém, isso é uma opção.

Uma Informavisão é uma TV ou monitor de computador construído pelo mago, aos quais ele ligou um poderoso espírito da informação. O espírito da informação acredita veementemente que “a informação quer ser livre,” e faz tudo que está a seu alcance para fornecer ao usuário qualquer informação procurada.

A versão feita pelos Filhos do Éter tende a parecer com uma televisão velha de 1930, com uma enorme antena apontando para todas as direções “para capturar o conhecimento flutuante no éter.” A versão dos AV lembra muito um navegador da web com dois ou três banners codificados por cores se movendo na parte de baixo da tela.

A Informavisão facilita qualquer tipo de pesquisa de informação, desde descobrir como está o clima em Kuala Lumpur até uma análise de tendências políticas a respeito de como quebrar um programa de computador da Tecnocracia.

O espírito é capaz de ajudar dependendo do quanto a informação é acessível. Quanto menos pessoas conhecem especificamente aquela informação, mais difícil é para o espírito descobri-la também.

A forma pela qual o espírito apresenta a informação depende da natureza da informação. A Informavisão filtra todas as informações na dadosfera e apresenta as mais saliente

para o mago, incluindo gravações de transmissões radiofônicas, cópias em formato PDF de documentos importantes e cobertura em vídeo feita por qualquer câmera ou outro dispositivo de gravação.

Quando o espírito da Informavisão está procurando por informação, o Narrador testa sua Gnose para determinar o quanto ele consegue ser bem sucedido. A dificuldade depende da disponibilidade da informação.

Informação	Número Alvo
Geralmente disponível	3
Difícil de encontrar	6
Não está em um computador conectado à internet	7
Conhecido apenas por poucos	9

A Informavisão é uma incrível fonte de informação, Narradores não devem permitir que os jogadores usem esse Fetiche para tirar a graça do jogo, revelando todos os seus segredos. Às vezes, a melhor coisa que o dispositivo poderá fazer será colocar os jogadores na direção das questões que eles realmente *deveriam* estar fazendo. Espíritos da informação estão, afinal de contas, sob os auspícios de Mercúrio, e estão consequentemente sempre mudando e são difíceis de lidar.

A JACK-O'-LANTERN DEVORADORA DE FANTASMAS DE SEBASTIANNA

Maravilha de 2 pontos (Gnose 5)

Este Fetiche dos Vazios é, na verdade, uma mistura de um Fetiche e um Amuleto. Enquanto é um recipiente ao qual um espírito foi atado (i.e. um Fetiche), a não ser que a abóbora entalhada seja magicamente protegida do processo de apodrecimento, ela tem uma duração máxima de mais ou menos 2 semanas, o que constitui uma Maravilha de uso único, ou “gastável” (i.e. um Amuleto).

A Jack-o'-Lantern devoradora suga fantasmas (ou outros espíritos, se o mago a tiver criado para isso) num raio de 9 metros e os prende até eles serem libertos ou até a abóbora apodrecer.

Um mago que resolva criar um Fetiche desses deve encontrar uma grande e perfeita abóbora, e entalhar nela uma cabeça de dentes afiados. Dentro do recipiente o mago liga um espírito da fome ou do aprisionamento.

Fantasmas capturados nesse Fetiche são libertos quando a parte de cima da abóbora é retirada. Eles *não* ficarão nada felizes com isso e magos devem estar prontos para uma longa sessão de guerra/assombração quando os fantasmas forem soltos.

A vantagem de Fetiches descartáveis como a Jack-o'-Lantern é que é preciso muito menos esforço pra se convencer o espírito a ficar no Fetiche por 2 semanas do que por 20 anos ou mais. Considerando que um espírito da fome pode requisitar que o mago fique de jejum por 2 semanas todo ano em troca de ser atado a um recipiente mais durável, o mesmo espírito estaria disposto a se deixar atar a uma Jack-o'-Lantern devoradora de fantasmas por apenas algum pequeno ato de chiminagem, como um único dia de jejum meditando sobre a natureza da fome.

Caso um mago ilumine a Jack-o'-Lantern com uma vela Amuleto apropriada (uma vela que atraia fantasmas para si), o efeito torna-se particularmente poderoso.

Um objeto desses pode aprisionar uma quantidade de fantasmas igual ao seu nível de Gnose. Para tragar um fantasma, a Jack-o'-Lantern testa sua Gnose contra o nível de

Força de Vontade do fantasma, prendendo o mesmo até que apodreça ou por um mês, o que vier primeiro.

LÂMINA DA VINGANÇA

Maravilha de 1 ponto (Gnose 2)

Um mago que tenha um adversário particular que queira matar pode fazer uma Lâmina da Vingança que guie sua mão a qualquer momento em que o usuário estiver lutando contra ele (ou mesmo contra os aliados do mesmo).

A lâmina da vingança clássica é cuidadosamente moldada em obsidiana negra e tem o nome do alvo riscado na lâmina, no entanto, alguns magos atualizaram esse modelo um pouco. Um Adepto da Virtualidade puto da vida transformou o que era na verdade um escalpo numa lâmina da vingança e gravou, usando um formão laser, o nome inteiro do inimigo e a razão completa da vingança na lâmina.

Parte do processo da construção da lâmina da vingança é explicar para o espírito o ato que precisa ser vingado. Espíritos da vingança são facilmente instigáveis (talvez até facilmente demais), mas também insistem que a vingança seja uma justa e apropriada. Não é possível criar uma lâmina da vingança devido a um pequeno confronto, e o espírito se sentirá ofendido se tiver sido chamado para isso.

No combate de armas brancas, a lâmina subtrai 2 da

dificuldade para atingir o adversário determinado e adiciona 2 dados à parada de dano. Em adição a isso, ela subtrai 1 da dificuldade e adiciona 1 a parada de dano quando usada contra os aliados do inimigo. Um mago esperto usaria um Efeito de Primórdio 2 para encantar a lâmina antes de ligar o espírito a ela, desta maneira fazendo com que a mesma causasse dano agravado.

Lâminas da vingança não propiciam benefício algum contra alvos que não sejam parte de seu propósito.

Uma vez que a lâmina cumpra seu propósito (normalmente a morte do adversário escolhido, ou pelo menos a incapacitação do mesmo), ela se fragmenta.

ALENTE DE ZADKIEL

Maravilha de 3 pontos (Gnose 7)

Zadkiel é um anjo do conhecimento e discernimento. O Fetiche que carrega seu nome é uma lente de cristal com o diâmetro de 15 cm. Em volta de sua circunferência está entalhada uma fórmula de ligamento em Enoquiano.

Quando um mago vê pela Lente de Zadkiel, qualquer coisa que ele vê é traduzida pelo anjo atado ao cristal. Línguas estrangeiras, encriptações de alta complexidade, e até mesmo glifos de lobisomens e sinais dos caçadores imbuídos tornam-se claros como o dia.

FETICHES ANGELICAIS

Magos Herméticos frequentemente lidam com Umbróides, mas não, falando em termos gerais, com os Naturae tipicamente abordados pelos Oradores dos Sonhos (ou pelos Metamorfs, sé é que há alguma diferença).

Herméticos geralmente lidam com os mais altos e rarefeitos espíritos astrais, como anjos, musas, e até mesmo espíritos do Paradoxo. Esses incluem especialmente espíritos da comunicação e informação (os espíritos sob o domínio de Mercúrio, o outro nome do deus do qual a Ordem de Hermes retirou o seu), mas eles também lidam bastante com outros deuses e espíritos associados aos planetas e Reinos Fragmento do Espaço Astral. Alguns Herméticos lidam primariamente com anjos cabalísticos do sagrado sephiroth, enquanto outros lidam principalmente com os anjos nomeados em antigos textos Gnósticos.

O problema com a magia angelical é que anjos são um pouco mais restritos que os Naturae, cada um tendo seu próprio nome, pelo qual o mago o invoca. Se um anjo em específico está atado a um Fetiche, ele não estará livre pra lidar com seus afazeres celestiais nem poderá ser invocado por outro mago.

Qualquer fetiche angelical é, portanto, único. Só há um Zadkiel, um Fanuel, e assim por diante. Anjos, por assim dizer, são um recurso limitado.

Por essa razão, Herméticos estão sempre numa competição entre si para aprender os Nomes Verdadeiros dos anjos que ainda não foram presos a Fetiches. Uma das primeiras coisas que a Ordem Hermética fez após o Acerto de Contas foi fazer uma espécie de chamada celestial para ver quais anjos responderiam. Muitos desses responderam, inclusive alguns que estavam registrados como presos em Fetiches, o que indica a destruição dos mesmos.

Dizem que o lendário Arquimago Porthos Fitz-Empress

tinha monopolizado sozinho mais de cem anjos (e alguns bem poderosos no meio deles) em sua coleção de Fetiches, a maioria deles parecendo ter sido destruídos na conflagração cósmica que destruiu seu mestre, (para o deleite de muitos magos Herméticos oportunistas, que converteram os anjos do Mestre Porthos a seus serviços). O conhecimento de que alguns Fetiches de Mestre Porthos continuam intactos, no entanto, é o que faz muitos Herméticos quererem partir numa busca para descobrir em qual vala escondida ou Santuário secreto o velho Arquimago os escondeu. Ter um Fetiche, mesmo um de poder moderado, que tenha pertencido a tal mago é o sonho de qualquer Hermético.

Os espíritos que os Herméticos comandam são tão abstratos que mais se parecem conceitos do que entidades. Consequentemente, os Fetiches angelicais ocupam a grande diferença que existe entre o número de Instrumentos tecnomágicos e os Fetiches comuns dos Oradores dos Sonhos.

Estranhamente, mesmo que os magos do Coro Celestial tenham mais interações com anjos, eles não os usam em Fetiches e, em geral, acham essa prática quase obscena.

Várias vezes, mais recentemente na década de 20, hostilidades explodiram entre as facções do Coro Celestial e a Ordem de Hermes por causa do uso que os Herméticos fazem dos anjos nos Fetiches. Os Coristas vêem essas práticas como mágicas que enfraquecem ou vão ao contrário da vontade de Uno e este tem sido um motivo de discórdia entre as duas Tradições por aproximadamente toda a história do Conselho das Nove Tradições Místicas. Nos últimos 80 anos as Tradições estiveram muito preocupadas com a Tecnocracia para que tais divergências voltassem à cena, mas em certas facções de Coristas e certas Casas Herméticas o conflito ainda queima.

A lente também vê através de ilusões mágicas, Quimerismo vampírico e revela os mais convincentes hologramas onde quer que estejam.

Se a lente for usada contra um poder ativo, testa-se a Gnose do Fetiche contra o nível de poder com o qual ela estiver se opondo.

QUER MAIS?

Essa é uma lista particularmente pequena, mas dá algumas idéias ao Narrador. Para exemplos adicionais de Fetiche mais comuns, veja **Lobisomem: O Apocalipse**, **Lobisomem: Guia dos Jogadores** e **Hammer and Klaive**. Apesar de o senso comum apontar que a maioria dos objetos criados pelas Raças Metamórficas poderia ser usada apenas pelas Raças

Metamórficas, esse não é bem o caso. A verdade é que um mago com habilidade suficiente na Esfera de Espírito *pode* usar um Fetiche de um Metamorfo, mas ele provavelmente lutará até a morte por esse Fetiche ou então perseguir o mago que o tiver tomado dele.

Desde que o mago seja um Iniciado em Espírito (ou melhor), tudo que é necessário para se usar um Fetiche das Raças Metamórficas é a rotina **Compelir Espírito**, seguida pelo teste padrão de Força de Vontade contra a Gnose do Fetiche para sintonizá-lo. No entanto, caso um mago falhe nesse teste, ele nunca mais estará apto a sintonizar-se com aquele Fetiche novamente a menos que de algum modo acalme o espírito do Fetiche e readquira a boa vontade deste através de algum grande ato de reparação.

PERIAPTOS



A NATUREZA DOS PERIAPTOS

Periaptos são, basicamente, uma forma de Sorvo recarregável. A magia que cria Periaptos os imbuí com o poder de manter a Quintessência e garante aos seus Padrões a estabilidade suficiente para permanecerem intactos mesmo quando esgotados de Quintessência.

USANDO PERIAPTOS

Magos usam Periaptos para todo tipo de trabalhos mágicos. Alguns magos mantêm um Periapto em sua pessoa o tempo todo, de maneira a obter os benefícios de Quintessência abundante constantemente. Outros magos – aqueles que não querem sujar suas Maravilhas com Paradoxo – usam seus Periaptos somente nos confins de seus santuários, geralmente durante o processo Quintessencial de criar outras Maravilhas ou outros rituais prolongados igualmente complexos.

Enquanto um mago estiver em contato físico com um Periapto, e não estiver fazendo mais nada no mesmo turno, ele só precisa se concentrar em desprender a Quintessência da Maravilha para reabastecer suas reservas pessoais. Da mesma forma, um mago pode acessar a Quintessência de um Periapto carregado por seu Familiar graças à natureza de sua ligação com o Espírito. Se, por outro lado, o mago estiver fazendo outras coisas (fazendo um teste de Esquiva, por exemplo) ele deve fazer um teste de Inteligência e Meditação (sujeito às regras normais de ações múltiplas) para acessar a Quintessência naquele turno.

Note que o mago não precisa estar em contato com o Periapto em si. Se o Periapto é uma jóia colocada em um anel, apenas por estar tocando o anel ele já possui contato suficiente para que seu acesso à Quintessência da jóia seja permitido.

Um mago pode retirar Quintessência de um Periapto que não estiver tocando com um Efeito de Primórdio 2, e ele pode fazê-lo a uma distância ainda maior com um Efeito conjunto de Primórdio 2/Correspondência 2.

É uma prática comum entre os magos tanto transformar seus focos únicos em Periaptos quando usam estas Maravilhas para adornar seu foco principal. Fazê-lo torna o processo

mágico mais dinâmico e não requer que o mago carregue outro objeto consigo. Consequentemente, Periaptos são conhecidos por virem em uma quantidade impressionante de formas, incluindo Óculos de Éter, armas (Eutanatos), símbolos sagrados (Coristas), iPods (Adeptos da Virtualidade), e assim por diante.

O perigo potencial dessa prática é que os Periaptos podem, sob certas circunstâncias (absorvendo muito Paradoxo de uma vez, por exemplo), se tornarem instáveis e se quebrarem. Se isso acontecer a um mago cujo Periapto também seja seu foco mais comumente usado, o mago perde ambos e fica chupando o dedo.

PERIAPTOS FUNDIDOS

Um Periapto usado diretamente sobre a pele por um período de tempo suficiente irá fundir-se ao mago que drene sua Quintessência. Alternativamente, alguns magos preferem deixar seus Familiares os usarem por eles. Periaptos que se fundem ao mago comumente tomam a forma de jóias de umbigo e bindhis (a jóia de testa frequentemente usada por mulheres Hindus), mas a grande maioria de formas tomadas pelos Periaptos proporcionam ao mago muitas outras opções também. Alguns Nefandi, por exemplo, fazem Periaptos à maneira de chifres que então se fundem a seus crânios.

Periaptos se fundem à pele após um número de semanas igual a 10 menos o nível do Periapto. Um Periapto de 4 pontos então, irá fundir-se à pele em seis semanas. Se um Periapto fundido é retirado do mago, este imediatamente perde a habilidade de canalizar sua Quintessência interna (sem que se recorra a Efeitos de Primórdio) até que se readquira o controle do Periapto.

Quando um Periapto funde-se a seu Padrão físico, o mago canaliza a Quintessência de seu Periapto como se ele usasse a de seu próprio Padrão. Ele consegue recarregar a Quintessência do mesmo jeito que recarrega as suas próprias reservas (meditando em um Nodo, por exemplo).

Pobre do mago que vier a sofrer algumas Reações fortes de Paradoxo seguidas, no entanto, porque o Periapto também aumenta a quantidade de Paradoxo que um mago pode carregar. Este fato sozinho já é o suficiente para que alguns magos evitem usar Periaptos fundidos a seus corpos. Mesmo a possibilidade de sofrer uma Reação de Paradoxo de 25 pontos é o bastante para dissuadir a maioria dos magos dessa idéia.



Periaptos também podem ser fundidos a Familiares (desde que o Familiar não veja problema nisso), e o mago estará então apto a usar sua Quintessência de maneira igualmente fácil.

PERIAPTOS VIVOS

Com o domínio da Esfera de Vida o mago pode criar um Periapto vivo. Muitos magos de fato transformaram seus Familiares em Periaptos, apesar de outros argumentarem que fazer isso seria colocar muitos ovos em uma única cesta.

Sabe-se que os magos também experimentam de tempos em tempos todo tipo de Periaptos. Alguns já os fizeram até mesmo a partir de seus próprios filhos.

No auge de seu poder, os Verbena eram conhecidos por transformarem bosques inteiros de carvalhos em Periaptos extraordinariamente potentes que explodiam em Ressonância Entrópica (Primordial), Dinâmica (Selvagem/Vital) ou Estática (Sólida/Duradoura). As energias que eles podiam canalizar nesses bosques eram surpreendentes. Mesmo que tais lugares estivessem frequentemente situados em Nodos, aqueles sem Nodos eram frequentemente recarregados com o sacrifício de criminosos violentos e prisioneiros de guerra às árvores, com o uso da rotina de Primórdio **Cordeiros para o Abate**.

O problema ao se fazer Periaptos vivos é que eles, como seres viventes dinâmicos, podem tanto absorver Ressonância quanto mudar a que é investida neles. Um mago Tecnocrático uma vez tomou um grande susto quando, por experiência, preencheu um gatinho com Ressonância Estática (Controlada) só para descobrir que o gatinho, que tinha uma natureza anormalmente selvagem, transmutou a Ressonância inteiramente para Dinâmica (Travessa).

Formas mais complexas de vida possuem em si interações mais complexas e dinâmicas com a Quintessência, e pessoas, em particular, que andam por aí cheias de Quintessência por longos períodos de tempo frequentemente mostram alguns efeitos colaterais interessantes que vão desde surtos de crescimento e envelhecimento acelerado ao surgimento da Qualidade Toque Verdejante. Sabe-se de pelo menos um mago ter Despertado depois de ter sido feito de Periapto por seu mestre (apesar de que tal fenômeno, único na história mágica, pode não ter sido nada além de uma coincidência).

RECARREGANDO PERIAPTOS

Há duas maneiras de se recarregar um Periapto: a maneira rápida e a lenta.

A rápida envolve o uso de Efeitos de Primórdio para canalizar Quintessência de uma fonte a um Periapto. Primórdio 3 é o bastante para canalizar Quintessência de um Nodo ou de peças de Sorvo. Este nível de Primórdio também permitirá ao mago transferir Quintessência de um Periapto a outro, desde que ambos possuam o mesmo tipo geral de Ressonância (isto é, Dinâmica, Estática ou Entrópica). Com Primórdio 4, o mago pode canalizar Quintessência diretamente de um Padrão físico inanimado (desafiando o Padrão e provavelmente destruindo-o), e com imensos poderes de Primórdio 5, o mago pode canalizar Quintessência diretamente de um Padrão vivo (ou morto-vivo) para um Periapto. Este último exemplo pode ser uma maneira ideal de se recarregar um Periapto que possua uma Ressonância que é difícil de encontrar de outra maneira. Um Periapto com Ressonância Dinâmica (Selvagem/Enérgica/Bestial) pode ser recarregado desafiando-se o Padrão físico de um lobisomem, por exemplo, e canalizando sua Quintessência (20 pontos na forma de homem-lobo) para o Periapto. Por outro lado, drenar o Padrão de um vampiro fornecerá ao mago um mínimo de 10 pontos com Ressonância do tipo (Parasítica/Maliciosa/Morta) ou mais se o sanguessuga for mais velho e poderoso.

Há uma opção ainda mais perturbadora para esta estratégia de recarga: Se um mago rival possui uma Ressonância que serviria perfeitamente em seu Periapto, o mesmo Efeito de Primórdio pode ser usado para drenar a essência (e Quintessência) dele para sua Maravilha. Um mago completamente carregado fornece 30 pontos de Quintessência (os 10 pontos que constituem qualquer mortal adicionados de até 20 outros mais, dependendo de quanta Quintessência o mago tinha armazenada em seu Padrão no momento) – mais do que o suficiente para recarregar todos os Periaptos exceto os maiores (os de 7 pontos de Antecedente ou mais).

A desvantagem desta estratégia é que o ato de “canibalizar” um outro mago por Quintessência desta maneira *deve* colorir a Ressonância colhida. Um Nefandus fazendo isto com um Corista Celestial pode acabar se vendo com um Periapto cheio de Ressonância Entrópica do tipo Malevolente, enquanto o cenário reverso poderia fornecer ao Corista um Periapto repleto de Ressonância Dinâmica (Íntegra). A forma pela qual o ato colore a natureza da Ressonância está completamente nas mãos do Narrador.

A maneira lenta de se recarregar um Periapto requer que este seja deixado em um Nodo ou na presença de Sorvo com a Ressonância apropriada. Um Periapto absorve um número de pontos de Quintessência igual a seu nível em pontos para cada dia completo deixado em um Nodo.

PERIAPTOS E PARADOXO

Assim como ocorre no Padrão pessoal de um mago, o Paradoxo que um Periapto absorve desloca a Quintessência. Um Periapto usado para abastecer um Efeito vulgar (sem testemunhas) adquirirá automaticamente um ponto de Paradoxo e a partir de então terá um ponto a menos em seu nível máximo prévio, até que o Paradoxo desapareça.

Um mestre de Primórdio pode remover Paradoxo de um Periapto usando um Efeito de Primórdio 5 para desprender o Paradoxo armazenado e enviá-lo de volta ao éter do qual ele veio – ou então a algum outro Padrão.

A única outra maneira de remover o Paradoxo de um Periapto é deixá-lo livrar-se dela com o tempo. Ao deixar a Maravilha em um lugar onde a Quintessência tenha a mesma Ressonância do Periapto, o Paradoxo irá lentamente ser desatado pelo Sorvo harmonizante. Isto leva tempo. Objetos inanimados irão desatar um ponto de Paradoxo por mês, enquanto seres vivos, sendo inerentemente mais dinâmicos, desatam um ponto por semana.

Enquanto alguns magos jovens consideram a tendência dos Periaptos a absorver Paradoxo um problema, magos mais velhos usam Periaptos *justamente* porque eles absorvem Paradoxo. Magos que já foram acertados por Reações de Paradoxo poderosas estão mais do que felizes em deixar o Paradoxo se acumular no Periapto e então deixar o Periapto sangrar seu Paradoxo, colocando-o ocioso por quanto tempo for preciso.

Há, sem surpresa alguma, um lado ruim nisso. Se o Periapto é destruído, o mago recebe a carga total de Paradoxo do Periapto em uma única grande Reação. Se um mago tem seu próprio Paradoxo em seu Padrão, ele é adicionado a esta. E o fato de qualquer Periapto quebrar-se imediatamente quando contém mais Paradoxo do que Quintessência faz tudo isso ainda mais problemático.

Alguns Familiares, casualmente, podem devorar o Paradoxo de um Periapto – Sortudos são os magos com tais criaturas.

CRIANDO PERIAPTOS

A criação de um Periapto é na verdade relativamente fácil. A parte difícil é reunir a quantidade necessária de Sorvo. O Sorvo geralmente é encontrado de um a quatro peças por vez. Criar um

Periapto requer que o mago obtenha 10 peças de Sorvo para cada ponto que ele queira em sua Maravilha. Periaptos prendem cinco pontos de Quintessência por nível, então um mago querendo criar um Periapto de 5 pontos precisa conseguir 50 peças de Sorvo.

MATERIAIS

Periaptos são as Maravilhas mais intensivas conhecidas em termos de Sorvo. Complicando as coisas ainda mais, o mago deve conseguir 10 peças de Sorvo com a *mesma* Ressonância. Alguns magos insistem em usar o mesmo tipo exato de Sorvo, enquanto outros insistem que a Ressonância sendo a mesma, manifestações totalmente diferentes de Sorvo podem ser usadas para se criar o Periapto. E apesar de ser tecnicamente possível usar tipos diferentes de Sorvo em um Periapto, fazê-lo provoca defeitos, como o defeito Ressonância Instável listado abaixo.

PREPARAÇÃO

O primeiro passo de um mago ao criar um Periapto é limpar ritualisticamente o objeto no qual ele irá depositar sua Quintessência coletada. Isto pode ou não requerer um Efeito de Primórdio 1. Objetos que não forem limpos desta maneira podem ter Ressonância própria, resultando no defeito Ressonância Flutuante (a seguir). A dificuldade deste primeiro passo depende do tamanho do objeto e quantidade de Ressonância inerente que ele possui. Objetos que já possuam fortes Ressonâncias próprias (uma arma de um assassino, um distintivo de policial, uma obra de tecnologia de ponta) precisam de limpeza mais extensiva e estão mais propensos a requerer magia para isso.

Uma vez que o objeto esteja purificado, o Sorvo é fundido a ele utilizando-se um Efeito de Matéria 5 (ou Vida 5 se for um ser vivo), criando, como efeito, uma liga de Sorvo e matéria. Isto requer dois sucessos para cada ponto do Periapto (isto é, seis sucessos para um Periapto de 3 pontos).

O novo Periapto deve ser deixado repleto de Quintessência por várias semanas depois de sua criação enquanto aprende a acomodar sua carga espiritual (como uma linha-guia geral, um mês para cada nível da Maravilha). O mago está livre para usar o Periapto a qualquer momento depois disso.

Magos sábios perceberão que usar um Periapto logo em seguida à sua criação é uma das fontes de defeitos mais comuns (veja a seguir).

QUEM USA ESTAS COISAS?

Há pouquíssimos magos que não usam Periaptos em um ponto ou outro ao longo de suas carreiras mágicas. A conveniência de se ter uma reserva de Quintessência é altamente valorizada na sociedade dos magos. Mesmo aqueles magos que não usam Periaptos diretamente como fontes de Quintessência podem se ver usando uma para fortalecer uma Maravilha como um Talismã.

A Tecnocracia, atada como é a seus Instrumentos, faz amplo uso de sua própria forma de Periaptos, chamados de Matrizes.

Entre as Tradições, os Filhos do Éter são de longe os usuários mais freqüentes de Periaptos, usando-os para fortalecer todo tipo de Inventos estranhos.

Certas Tradições, notavelmente a Irmandade de Akasha, possuem facções que acreditam que o excesso de confiança em Periaptos pode deixar o mago preguiçoso e misticamente fraco. Ferramentas, como dizem, podem ser o tipo mais sutil de armadilha.

DEFEITOS

Vários defeitos podem afetar Periaptos, a maioria dos quais são efeitos colaterais de uma criação malfeita. Uma amostra de defeitos comuns que os Periaptos estão propensos a possuir está a seguir.

Ressonância Flutuante (1 ponto): Periaptos com Ressonância flutuante foram criados com tipos diferentes de Sorvo. O mago pode ter sido preguiçoso ou impaciente, ou ele pode ter confundido algum tipo de Sorvo utilizado na criação do Periapto. O problema de um Periapto com Ressonância flutuante é que nunca se está certo sobre qual Ressonância será encontrada na Maravilha. Ela pode tipicamente fornecer ao mago uma Ressonância do tipo Dinâmica (Ardente), mas de repente dar a ele uma Ressonância que é Entrópica (Definhante). No caso de um Efeito geralmente destrutivo, isso não seria um problema, mas se o mago estiver tentando dar partida a um motor de éter, isso vai causar dificuldades.

Quanto mais díspares os tipos de Ressonância, mais problemático isso pode ser para o mago. Um Periapto que forneça uma Ressonância que é Dinâmica (Fulminante) e Dinâmica (Inspirante) pode causar infinitos problemas se ele quer uma e adquire a outra.

Ressonância Amplificada (1 ponto): O mago de alguma forma realizou uma fórmula que amplificou os “efeitos colaterais” da Ressonância em termos de magnitude. Isso não significa que o mago obtém mais Quintessência do que ele normalmente obteria ao usar o Periapto, apenas que as manifestações visíveis da Ressonância são muito mais óbvias. Consequentemente, um Periapto com a Ressonância Entrópica (Sombria) poderia fazer com que um lugar ficasse infestado de sombras a cada vez que sua Quintessência fosse retirada. Uma Ressonância Ardente provavelmente resultaria na combustão espontânea de objetos inflamáveis, assim como a Ressonância “Visionária” amplificada poderia encher a cabeça do mago com uma tempestade de compreensão toda vez que ele usasse o Periapto. Infelizmente, após o momento da retirada de Quintessência, as visões desapareceriam tão rapidamente quanto vieram.

Notem que isto é um defeito. Apesar de ocasionalmente haver maneiras de se usar a Ressonância amplificada em favor de um personagem, o Narrador deve punir de alguma maneira os jogadores que tentam se safar ao transformar um defeito em benefício puro.

Drenagem Rápida (2 pontos): O Periapto, por um motivo qualquer, não armazena Quintessência apropriadamente. Para cada ponto que o mago usa, o Periapto perde dois.

Instável (3 pontos): Este é o defeito potencialmente mais catastrófico encontrado em Periaptos. Um Periapto instável se danifica ou se quebra sempre que há a movimentação de mais do que cinco pontos de Quintessência ou *Paradoxo* em uma única cena. Isso significa que o Periapto não pode ser rapidamente recarregado usando-se a Esfera Primórdio, que ele não deve ser usado durante grandes batalhas e que o mago deve ser extremamente cuidadoso, evitando Efeitos propensos a atrair Paradoxo. Se o Periapto contiver qualquer Paradoxo quando se quebrar, ele se somará ao Paradoxo do Padrão do mago e o acertará com uma única grande Reação.

RESSONÂNCIA

Mais do que em quaisquer outras Maravilhas, a Ressonância desempenha um papel chave na criação e uso dos Periaptos. A vasta maioria destas Maravilhas mantém um tipo específico de Ressonância, ganho em sua criação, e apesar de a Ressonância poder ser um elo para gerar Efeitos que se harmonizem com esta,

ela pode causar problemas para um mago que tente abastecer um Efeito que esteja em franca falta de sintonia com o Periapto que ele está usando. Há duas abordagens que um Narrador pode escolher para conduzir estas situações. Ele pode usar as regras para Ressonância que estão no apêndice de **The Fallen Tower: Las Vegas**, ou lidar sozinho com todas as manifestações de Ressonância.

Apesar de ser extremamente difícil mudar a Ressonância de um Periapto, isso não quer dizer que seja impossível. Assim como em outras técnicas relativas a Periaptos, há as maneiras mais rápidas e as mais lentas. Um Mestre da Esfera Primórdio pode permanentemente mudar a Ressonância de um Periapto assim que obtiver dois sucessos adicionais por ponto da Maravilha e tiver pelo menos uma peça de Sorvo com a nova Ressonância (para poder remodelar o Periapto em seguida).

Alternativamente, um mago que tenha fundido seu Periapto a seu corpo irá, com o passar de muitos meses, mudar a Ressonância de seu Periapto para aproximá-la da sua própria Ressonância (quer ele queira, quer não) desde que ele possua três ou mais pontos em um tipo particular de Ressonância – isto é, Dinâmica (Selvagem) ou Estática (Imperturbável). A quantidade de tempo associada a este tipo de mudança é geralmente um ano menos um mês por ponto do Periapto; um Periapto de 3 pontos, desta forma, adquiriria a Ressonância do mago ao curso de nove meses.

EXEMPLOS DE PERIAPTOS

⊕ CÓDEX DO ÉTER

Maravilha de 4 pontos, Ressonância Dinâmica (Esclarecedora)

Criado por aqueles Herméticos que são estudiosos de assuntos angélicos e espirituais, o Códex do Éter confere Quintessência lentamente a seu leitor enquanto este vira suas páginas. O Sorvo que se tornou o Códex do Éter veio principalmente das palavras das Musas que eram pronunciadas ao vento e infundidas na polpa de madeira usada para criar papel.

A qualquer momento que um mago esteja fazendo mergulhos rápidos nos Reinos Astrais, este será provavelmente um dos livros que estará aberto sobre a mesa com o intuito de tornar a travessia repetida da Película menos desgastante.

“MELÓDIAS CODIFICANTES, VOL. I”

Maravilha de 2 pontos, Ressonância Estática (Ordenada)

Compor códigos de computador magicamente ativos é uma experiência desgastante. Assim como escrever textos mágicos em um livro, é relativamente lento e consome muita Quintessência.

Tessie Thompson, dos Adeptos da Virtualidade, descobriu uma maneira de fazer isso mais facilmente: Criando um Periapto de um CD, ela conseguiu criar uma Maravilha que alimenta sua Quintessência em um ritmo estável enquanto ela ouve a música no CD. A música não só faz seu trabalho ser menos tedioso como também o lento fluxo de Quintessência de seus fones de ouvido mantém seu Padrão recarregado para suas longas sessões de codificação. E, uma vez que a Ressonância do CD é a Ordenada, isso ajuda a manter seu código lógico e elegante. A única desvantagem desta tática é que ela está ficando cansada de ouvir as mesmas músicas de novo e de novo, então ela planeja fazer um outro CD, desta vez uma Maravilha de 3 pontos.

A JOIA INSPIRADORA DO DR. REUTER

Maravilha de 3 pontos, Ressonância Dinâmica (Criativa)

Quando o Dr. Barrington “Segurança em Terceiro Lugar!” Reuter, o Filho do Éter gangster associado à Cabala Ilumi-Naughty

em São Francisco, descobriu que uma escassez flagrante de Força Etérea estava paralisando seus projetos de Pesquisa de ponta, ele prometeu retificar o problema.

Ele começou uma longa jornada por Sorvo do qual ele pudesse criar um Periapto. Esta jornada o levou a lugares tão distantes quanto Irian Jaya, os bordéis de Amsterdã e as profundezas da floresta tropical brasileira. Por fim, ele conseguiu encontrar Sorvo suficiente do tipo apropriado e canalizou-o todo para um brilhante rubi vermelho que ele usa com uma correia de couro em torno de seu pescoço.

Reuter está tendo problemas com seu Periapto, porém, porque sua natureza impetuosa o presenteou com muitos pontos de Paradoxo que agora estão interferindo em suas pesquisas, e ele nem tem a paciência para deixar o Paradoxo sangrar, nem uma reserva de Quintessência grande o bastante para permitir que ele faça sua magia na escala com a qual ele ficou acostumado.

⊕ ALTAR CORROMPIDO

Maravilha de 5 pontos, Ressonância Entrópica (Vil)

Criado no Yucatan muito tempo antes dos Europeus chegarem, o Altar Corrompido é um antigo e poderoso Periapto Nefândico, que ainda faz aparições ocasionais na América Central e do Sul. Todos os magos sabem que a força vital fornece Quintessência; o Altar Corrompido não apenas adquire energia dos corpos e almas daqueles sacrificados nele, como também de sua humilhação, seu pânico e sua dor. Uma pessoa normal atormentada até a morte no Altar Corrompido forneceria os 10 pontos de Quintessência de seu Padrão aos Nefandi, e, dependendo de quanta tortura ocorresse, até 20 pontos de Quintessência adicionais da agonia emocional. Para conseguir os 30 pontos completos, porém, a tortura deve ser executada ao longo de pelo menos três semanas. Após três semanas, um indivíduo apropriadamente torturado não terá energia emocional suficiente para ocasionar qualquer tipo de liberação de Quintessência adicional.

BATERIA DE HIDROGÊNIO

Maravilha de 5 pontos, Ressonância Estática (Estável)

De todas as Matrizes Tecnocratas (o termo Tecnocrata para Periaptos), uma das mais comuns é a bateria de hidrogênio. De fato, tais Matrizes, miniaturizadas, fornecem a fonte de energia da maioria de seus Inventos maiores.

A BINDHI DE KISMET

Maravilha de 4 pontos, Ressonância Dinâmica (Visionária)

Lola Margopoulus dos Eutanatoi descobriu que estava lendo os Destinos de tantas pessoas que atravessavam seu caminho que estava acabando com suas reservas de Quintessência excessivamente depressa.

Seu primeiro Periapto foi uma carta de Tarô (A Lua), a qual ela criou armazenando a luz da lua de certos pontos sagrados no país. Com o tempo, mesmo a Quintessência adicional de sua carta Lua não era o suficiente, e ela queria algo que deixasse suas mãos livres.

A bindhi que ela usa agora foi feita de Sorvo retirado das águas do pântano da morte de sua avó. Uma gema azul-gelo que ela deixou que se fundisse à sua testa, e agora a torna apta a usar sua Quintessência como se fosse a de seu próprio Padrão.

Uma vez que a magia de Lola (leitura de sorte) é

completamente coincidente, ela não precisa de se preocupar se sua bindhi será preenchida por Paradoxo.

⊕ ARREPIANTE BONECO CHINÊS DE MICHAEL DURITSTRANG

Maravilha de 5 pontos, Ressonância Entrópica (Fantasmagórica)

Quando Michael encontrou o boneco chinês à venda em uma garagem, este parecia fazer de tudo exceto chamar por seu nome. Ele estava em perfeito estado, exceto por estarem faltando seus olhos. Muito da magia de Michael envolve fantasmas e necromancia e ele estava procurando casualmente apenas pelo receptáculo certo para transformar em Periapto.

O Vazio possuía muito Sorvo. Ele esteve guardando ectoplasma em jarras hermeticamente fechadas praticamente desde que começou a conversar com os mortos, então as necessárias 50 peças de Sorvo não foram um problema.

Ele agora carrega o boneco chinês de olhos vazios com ele para todo lugar ao qual ele vai, apenas para a eventualidade de precisar executar alguma magia difícil.

A CONCHA DO ESPÍRITO DO MAR

Maravilha de 3 pontos, Ressonância Dinâmica (Oceânica)

Michael Eimut é um Orador dos Sonhos da tribo de Coast Salish. Seu Totem é o Oceano e muito da sua magia tem a ver com o mar e sua vasta ordem de espíritos. Chamar tais espíritos com frequência, porém, custa muito em Quintessência. Eimut então reuniu todo Sorvo que podia – espumas do mar da manhã, ossos de orca e cristais azuis da praia – e criou a Concha do Espírito do Mar.

Desde que recentemente teve de deixar Seattle para ir para as Ilhas Marquesas para fugir de uma incursão Tecnocrata, ter a concha permite que ele invoque e se encontre com outros Irmãos do Oceano sem esgotar seus níveis de Quintessência.

⊕ TEMPLO DE THEOI CTHON

Maravilha de 8 pontos, Ressonância Entrópica (Estranha)

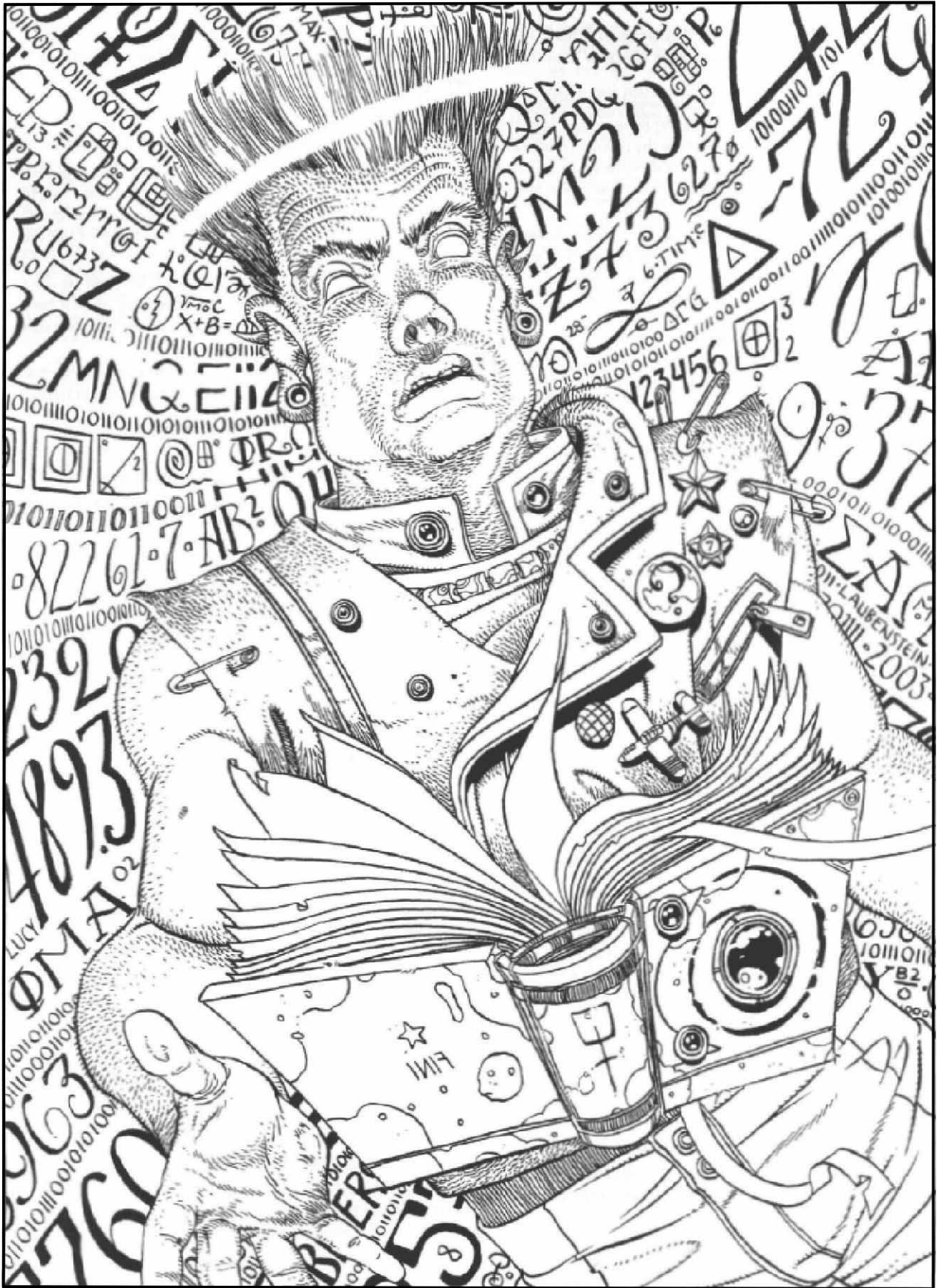
Nem todos os Periaptos são convenientes objetos portáteis. Coisas maiores, incluindo construções, podem ser infundidas com o poder da Quintessência e feitas para dar seu poder àqueles usuários que queiram os tipos de Ressonância que elas fornecem.

O Templo de Theoi Cthon é um mistério no mundo dos magos. Ele repousa sobre um Nodo de 1 ponto em distantes águas paradas da Grécia, e permanece sempre repleto de Quintessência. Abaixo do chão, o templo lembra um sistema de túneis e cavernas que são desconhecidos em qualquer lugar além da Grécia.

O templo não foi tomado por dois motivos: A Ressonância Estranha pode ser difícil de usar. Os tipos de magia que podem ser canalizadas lá são limitados, e quaisquer outros tipos de Efeitos podem dar errado de maneiras peculiares e perturbadoras.

Em segundo lugar, o Templo de Theoi Cthon tem um nível de Arcanum igual a 4. Mesmo aqueles magos que conduzem rituais com sucesso nele rapidamente se esquecem de sua existência.

Vazios, Eutanatos e Nefandi têm resultados melhores ao executar sua magia no templo. Outros geralmente obtêm resultados piores que o ideal.



FRAGMENTOS DA VONTADE DE SEUS CRIADORES: TALISMÃS & GRITÓRIOS

TALISMÃS & INSTRUMENTOS



Talismãs e Instrumentos são mais que simples Maravilhas capazes de executar um único Efeito. Eles representam o cume absoluto da arte mágica do artífice porque podem ser simultaneamente Artefatos poderosos que produzem Efeitos mágicos impressionantes, Periaptos que armazenam muito da tão necessária Quintessência, e Focos Únicos para uma ou mais artes do mago. Obviamente, poucos magos ambiciosos terão a intenção de criar um Talismã com apenas Arete 1 ou 2. Devido à dificuldade de fazê-los, contudo, muito mais magos tentam criar Talismãs poderosos que de fato obtêm sucesso.

Indiferentemente ao poder das Maravilhas, existe um risco envolvido na criação de um Talismã ou Instrumento. Se ele for roubado, o ladrão pode usá-lo para afetar o criador. Como resultado, muitos magos nunca nem mesmo consideram a criação de um item tão ligado ao seu próprio Avatar. Além disso, devido a cada Talismã requerer o dispêndio de Força de Vontade, pouquíssimos magos produzem mais do que um.

RAZÕES PARA CRIAR TALISMÃS E INSTRUMENTOS

Magos sábios criam Talismãs por razões mais sutis e complexas do que o puro poder. Alguns magos vêem um Talismã como a evidência máxima de suas habilidades. Os Oradores dos Sonhos, a Ordem de Hermes e os Filhos do Éter são as três Tradições que mais se focalizam na criação das Maravilhas. Magos que pertencem a essas Tradições ganham significativo prestígio se produzirem com êxito um impressionante Talismã. Mesmo nas outras Tradições menos materialistas a criação de um Talismã pode ser um importante passo para ganhar poder pessoal e mostrar que o fabricante é alguém notável. Essa perspectiva é ainda mais verdadeira entre as cinco Convenções da Tecnocracia. Os líderes da Tecnocracia consideram os Cientistas Iluminados que criam com sucesso Instrumentos poderosos membros importantes de sua Convenção. Qualquer Tecnocrata que crie um Instrumento será cogitado para uma promoção; poucos Tecnocratas sobem às posições mais altas de liderança sem terem criado um.

Em adição ao status ganho pela sua criação, Talismãs também oferecem várias vantagens práticas. Embora os inimigos do criador possam usar o Talismã roubado como um canal para lançar magia sobre ele, o criador pode também usar seu próprio Talismã para lançar magia em qualquer um que tenha roubado o Talismã ou que tenha tocado nele. Se o mago for hábil em Correspondência, ele pode transportar o objeto de volta se este estiver perdido ou capturado. Magos também podem emprestar seus Talismãs para outros – até mesmo para Adormecidos – porque eles têm seu próprio nível de Arete.

USANDO TALISMÃS

Devido a Talismãs e Instrumentos possuírem sua própria pontuação de Arete e um fragmento da Força de Vontade do Mago, ele podem às vezes agir por si próprios, tanto independentemente quanto com um comando sussurrado por seu dono. Magos podem projetar seus Talismãs até mesmo para que se ativem quando o mago for ameaçado, independente de ele estar ciente ou mesmo consciente da ameaça. Infelizmente, o Paradoxo ganho por um objeto ativado de repente em seu próprio quarto pode ser pior do que a ameaça que o mesmo queira prevenir. Além disso, ter um Talismã defensivo que transforme em uma pilha de cinzas fumegantes um jovem adolescente nervoso que estiver esmurando seu criador pode trazer todo tipo de problemas. Como resultado, os magos que criam Talismãs tentam severamente limitar os modos pelos quais eles funcionem por si próprios.

Porém, sua habilidade de operarem independentemente ainda pode ser extremamente útil. Ao usar magia juntamente com uma habilidade, o mago não precisa executar o Efeito antes de usar tal Habilidade, evitando assim agrupar penalidades, pois o Talismã está entrando em ação. Ao invés disso, ambas as ações podem ser executadas no mesmo turno, permitindo ao mago executar ações como usar magia de Tempo para ganhar ações adicionais num turno, e atirar várias vezes com uma arma sem sofrer penalidades, tudo no mesmo turno. Talismãs utilizados desta forma já salvaram as vidas de mais de um mago. Magos podem usar Talismãs até mesmo para superar um dos maiores limites na magia: a inabilidade de executar mais de um Efeito por turno. Um mago pode instruir um Talismã a ativar um de seus poderes enquanto ele tenta algum outro feito de magia.

MANUSEIO DE PARADOXO

A maioria dos Talismãs e Instrumentos, como a maioria das Maravilhas, é considerada Mitigante de Paradoxo. Além disso, eles podem usar qualquer forma de manuseio de Paradoxo discutidas na Introdução. Porém, poucos magos estarão dispostos a transformar seus estimados Talismãs em armadilhas perigosas. Além disso, já que os magos em sua maioria preferem não ficar separados dos seus Talismãs ou Instrumentos, poucos criam algum que possa ferir aliados ou companheiros seriamente.

Por causa da íntima conexão com seu criador, um

Talismã que acumule ou absorva Paradoxo pode armazenar Paradoxo gerado por seu mago, até mesmo quando este executar mágicas que não envolvam o Talismã, contanto que esteja em contato físico com ele. Esta habilidade pode trazer grande benefício para os magos, especialmente quando circunstâncias desesperadas exigirem que um mago use grandes quantidades de magia vulgar.

Além disso, o fato de que os Talismãs podem agir independentemente pode ser usado como uma grande vantagem. Um Talismã pode executar um de seus Efeitos embutidos enquanto o mago está falando ou de outra forma executando ações que irão evitar que os Adormecidos percebam uma magia vulgar que o Talismã estiver executando. Se o Talismã vaporizar uma câmera de segurança enquanto todos em uma sala estiverem olhando na outra direção, o resultado será uma mágica vulgar-sem-testemunhas, ao invés de uma vulgar-com-testemunhas que teria sido o resultado caso o mago estivesse simplesmente acenando com as mãos para a câmera de segurança e esta tivesse sido vaporizada de repente.

Felizmente, os Talismãs também têm outra opção para lidar com o Paradoxo que outras Maravilhas não possuem. Assim como certos Familiares, Talismãs podem possuir a habilidade Nulificação de Paradoxo (veja *O Guia das Tradições* p. 218). Para cada ponto de Antecedente (ou para cada dois pontos de experiência), o Talismã pode anular um ponto de Paradoxo por sessão de jogo. Nenhum Talismã ou Instrumento pode ter mais pontos nesta característica do que seus pontos em Arete. Além disso, o Talismã pode nulificar apenas o Paradoxo que ele gere ou que previamente tenha acumulado/absorvido. Ele não pode simplesmente nulificar uma porção de Paradoxo previamente acumulada pelo mago.

Talismãs com a capacidade para nulificar Paradoxo são mais eficientes no sangramento de Paradoxo que Maravilhas normais. Cada dia que for deixado em um Nodo, o Talismã pode fazer um teste de Arete com dificuldade 8 menos o nível do Nodo, mais o número de pontos em Nulificação de Paradoxo que possuir; sendo 2 a dificuldade mínima.

Sangramento de Paradoxo: Teste Arete, Dificuldade 8 – (Nível do Nodo + pontos de Nulificação de Paradoxo)

Cada sucesso nesse teste remove um ponto de Paradoxo armazenado no Talismã, além do ponto que o mesmo perde naturalmente por ser colocado em um Nodo. Como resultado, os Talismãs podem perder 3 ou 4 pontos de Paradoxo em um dia. Magos sábios mantêm os seus Talismãs próximos a um Nodo sempre que eles não estão sendo utilizados.

USANDO TALISMÃS ABANDONADOS

No passado, o uso de Talismãs abandonados raramente se mostrava um problema sério, com exceção da possibilidade de ser afetado pela Ressonância do objeto. O dono estava ou morto, caso no qual o novo dono não precisava competir pelo uso Talismã, ou vivo, e um simples Efeito de Correspondência poderia indicar com exatidão

esse fato. Visto que usar o Talismã de outro mago torna-se um excelente modo de se tornar alvo das magias mais mortíferas do proprietário, magos que adquiriam um Talismã nessa situação podiam tanto devolver, usar poderosas magias contra o dono ou destruir o Talismã. No entanto, o início da Tempestade de Avatares matou ou provocaram o Gilgul em muitos magos poderosos e forçou muitos outros a ficarem além da película.

Infelizmente, os magos remanescentes na Terra ainda não puderam executar um censo completo dos Mestres que ainda estão vivos, mas agora presos além da Película. Além disso, alguns destes magos não puderam levar seus Talismãs consigo. Visto que apenas os mais poderosos magos foram presos desta maneira, um grande número de magos agradecidamente adoraria usar os poderosos Talismãs que eles deixaram para trás. Dado que ninguém na Terra sabe quais desses Mestres ainda estão vivos, usar um Talismã criado por um destes Mestres do passado é excessivamente arriscado. Apesar do fato de o uso de magia através da Película ter se tornado difícil e irregular, alguns dos Mestres exilados calmamente tentam monitorar as ações de qualquer um que esteja usando estes Talismãs. Como resultado, alguém usando um destes Talismãs poderia descobrir que o Talismã ocasionalmente ativa-se aparentemente por si próprio, quando seu criador toma controle dele. Além disso, magos que usam estes Talismãs podem ser alvos de magias que variam desde influências mentais sutis ou ataques diretos, caso o Mestre desaprove as ações do mago. Pior de tudo, já que usar poderosas magias de Mente para perfurar a Película não incorre em dano ou no risco da Tempestade de Avatares, alguns Mestres exilados poderiam temporariamente possuir os magos que estivessem usando ou apenas entrando em contato com os Talismãs deles.

Mesmo que o Mestre não esteja espiando ativamente ou executando sua magia através do Talismã, possuir um desses ainda pode ser perigoso. Alguns Talismãs têm uma autoconsciência rudimentar e um forte desejo de voltarem para seus criadores. Como cruzar a Película é perigoso demais, o mago está se arriscando a sofrer sérios danos ou a morrer por carregar um objeto que fará qualquer coisa ao seu alcance para escapar para a Umbra. Embora a maioria dos Talismãs que possui as rotinas **Percorrer Atalhos** ou **Abrir a Película** tenha há muito tempo reencontrado com seus Mestres na Umbra, alguns Talismãs estão esperando simplesmente o momento. Se um mago carregando tal Talismã obtiver uma falha crítica num Efeito de Espírito, além dos outros problemas decorrentes disso ele perceberá que o Talismã isola energias residuais de Espírito. Se o usuário tem três ou



mais pontos em Espírito, o Talismã pode fazer um teste de Arete e tentar arrastar a si mesmo e o mago através da Película. Tais tentativas também pode ser provocadas por um mago que simplesmente fracasse em um teste para abrir um portal na Película.

CRIANDO TALISMÃS

A criação de Talismãs é um processo bastante similar à criação de um Artefato (veja p. 15-25). Talismãs são imbuídos com seu próprio Arete, e seu custo é igual ao nível de Arete mais 1 ponto por Efeito e 1 um ponto para cada 5 pontos de Quintessência que ele puder armazenar.

Colocam-se poderes adicionais em um Talismã da mesma maneira que se imbuí um Artefato com poderes. Como um Talismã já é altamente mágico, contudo, não precisa ser purificado, e a dificuldade de somar quaisquer Efeitos adicionais é *diminuída* em dois por causa do vínculo íntimo deste para com seu criador. Se qualquer outro que não for o criador do Talismã tentar encantá-lo, a dificuldade deste processo ao invés disso é *aumentada* em dois.

MATERIAIS

A forma dos Talismãs e Instrumentos é um pouco diferente das usadas em Artefatos e Inventos comuns. Muitos magos escolhem encantar um dos seus Focos como um Talismã, já que isto lhes dá -1 ponto automático na dificuldade para todos os Efeitos que incorporam aquela Esfera. Além disso, Talismãs são geralmente mais complexos e elaborados que Artefatos comuns. Muitos Talismãs são imediatamente reconhecidos como o trabalho de um membro de uma Tradição em particular. Alguns exemplos típicos são dados abaixo.

Irmandade de Akasha

Há duas escolas de pensamento para os Talismãs Akáshicos. Alguns Membros desta Tradição insistem que todos os Talismãs apropriados possuem a forma de armas de artes marciais especializadas, de vestimentas do secto específico de seu usuário na Tradição ou de ferramentas ritualísticas primorosamente bem acabadas, como incensários ou pincéis para caligrafia. Porém, outros Akáshicos, especialmente aqueles cujos focos são principalmente ações ou processos como meditação em vez de artigos físicos, buscam simplicidade em seu relacionamento com o mundo material. Estes Akáshicos escolhem Talismãs que são itens comuns como um chapéu reforçado ou um par bem feito de sapatos. Muitos desses Akáshicos deliberadamente ignoram que os membros Eutanatos usem Talismãs semelhantes por razões semelhantes (veja abaixo).

Coro Celestial

Talismãs comuns criados pelo Coro Celestial são ícones de religiosidade como grandes cruzes ou estrelas de David, ou outras parafernália religiosas como estolas ou cálices. Porém, alguns Talismãs Coristas são produzidos em vez disso como trajes litúrgicos ou até mesmo como

certos tipos de vestimenta que um membro pio e respeitável do clero poderia usar.

Culto do Êxtase

Poucas generalizações podem ser feitas sobre os Talismãs criados por um Cultista do Êxtase. A maioria é feita de objetos triviais e facilmente portáteis como violões, relógios de pulso, motocicletas, ou até mesmo chapéus. A única característica unificadora é que o item ou parecerá altamente extravagante ou completamente normal.

Oradores dos Sonhos

Muitos Oradores usam artigos naturais como Talismãs, como ossos de um animal associado com seu Totem, cristais especiais ou pedras ou ramos removidos de um local particularmente sagrado como um Nodo poderoso. Máscaras e fantasias elaboradas e estranhas também são comuns, e alguns Oradores usam estatuetas feitas na forma de vários espíritos poderosos que eles encontram.

Eutanatos

Os Talismãs mais comuns dos Eutanatos são armas. Com formas que vão de clavas até rifles de precisão, os Eutanatos vêem as armas como ferramentas especiais da entropia. Eutanatos que produzem Talismãs que não são armas quase sempre preferem criá-los na forma de objetos comumente usados e facilmente portáteis que possam ser encontrados em qualquer lugar. Com o aumento das regulações contra o porte de armas, muitos jovens Eutanatos preferem fazer seus Talismãs nas formas de itens menos problemáticos, como canetas-tinteiro, cintos de couro finamente fabricados ou peças de joalheria.

Vazios

Assim como em todas as coisas sobre eles, é quase impossível fazer generalizações sobre o tipo de Talismãs que os Vazios usam. Alguns desenvolvem Talismãs complicados e arcaicos ao modelo dos produzidos por Herméticos ou Verbena, enquanto outros usam ferramentas populares de pseudo-ocultismo, como filtros-de-sonhos produzidos em série e tábuas de Ouija, ou varinhas de chakras com pedaços espalhafatosos de vidro colorido. Alguns até fazem uso de artigos retirados da cultura popular, como bonequinhos de ação ou até mesmo camisetas com símbolos estampados estranhos.

Ordem de Hermes

A maioria dos Herméticos se preocupa profundamente com as ferramentas envolvidas na sua magia e geralmente fazem seus Talismãs a partir de focos tradicionais como espadas decoradas com símbolos arcanos, varinhas e bastões finamente entalhados, cristais resplandecentes feitos de materiais preciosos e artigos exóticos semelhantes. Os membros da Casa Xaos usam versões mundanas e modernas destes mesmos artigos, em parte porque eles afirmam que os Talismãs tradicionais deixam os usuários muito chamativos.

Filhos do Éter

Quase todos os Talismãs Etéreos são dispositivos complexos que têm alguma relação óbvia com suas funções. Um Talismã que sirva como um foco para magia de Forças e que contenha vários Efeitos dessa Esfera poderia ser um equipamento parecido com uma arma de raios – com muitas regulagens a acertar e a habilidade para projetar energia – que pode ser usado tanto para mapear como atacar.

Verbena

Como aqueles da Ordem de Hermes, muitos dos Talismãs Verbena têm a forma das ferramentas clássicas do ocultismo ocidental. Cálices, cetros e varinhas são extremamente populares, mas os mais comuns são facas e espadas. Mais recentemente, jovens Verbena tem feito Talismãs de jóias adornadas com símbolos pagãos.

Adeptos da Virtualidade

Quase todos os Talismãs (ou Instrumentos) dos Adeptos da Virtualidade são ou computadores Ternários, periféricos ou então (mais recentemente) computadores portáteis ou acessórios ligados a eles. Fones de rede e PALMs estão se tornando Talismãs extremamente populares.

A Tecnocracia

A despeito das diferenças entre as várias Convenções, os Instrumentos Tecnocratas são bem similares. Eles geralmente consistem de peças complexas de tecnologia portátil com uma aparência limpa e acabada de um protótipo caro. Todavia, ainda existem diferenças significativas entre os tipos de Instrumentos preferidos dos membros das várias Convenções.

Membros da Iteração X sempre criam Instrumentos que ou são partes de cyberwares ou são trajes de combate (veja o **Convention Book: Iteration X**, página 77-81). Os mais comuns são IADAs (pág. 74-75) ou Trajes Leves de Combate de Alonson (pág. 77-78). Agentes da NOM e do Sindicato quase sempre fazem uso de Instrumentos extremamente discretos. Dentre eles estão incluídos telefones celulares avançados, PALMs, pastas, automóveis e até ternos. Estes Instrumentos costumam parecer artigos comuns de equipamentos de alta-qualidade adequados para tanto um agente de um serviço de inteligência quanto para um rico homem de negócios. Pesquisadores dos Progenitores muitas vezes usam algumas espécies de equipamentos médicos avançados como kits medicinais modernos ou um kit de testes químicos portátil para ser usado em investigações na cena do crime. Alguns poucos utilizam ambulâncias ou furgões-laboratórios utilizados por organizações como CCD que também são santuários móveis. Os Engenheiros do Vácuo têm, em muitos aspectos, a mais diversa gama de opções. Muitos usam sensores eletrônicos portáteis ou armas de hiper-tecnologia. Todavia, alguns criam seus Instrumentos como trajes espaciais leves e alguns poucos produzem Instrumentos que são pequenas e altamente avançadas voidcrafts.

PURIFICAÇÕES E PREPARAÇÕES ESPECIAIS

Embora a maioria do trabalho executado na criação de um Talismã ou Instrumento seja idêntica ao que diz respeito à criação de um Artefato ou Invento mais comum, há um passo que é único para estas Maravilhas especiais. Talismãs e Instrumentos são extensões da magia de seus criadores e estão diretamente conectados tanto aos espíritos quanto aos Avatares dos mesmos. Forjar esta conexão é a parte mais difícil e desafiadora da criação de um Talismã.

1º Passo: Imbuir Arete

A primeira parte deste grande trabalho consiste em influir uma parte do Avatar do mago ao objeto. Para fazer isto, o criador deve fazer um teste de Arete contra a dificuldade padrão (tipicamente 8 para um Efeito vulgar de Primórdio 3) uma vez por hora. Esta é uma magia vulgar, e assim a dificuldade é reduzida se o artífice da vontade criar o Talismã em seu santuário ou na Umbra.

Cada teste bem sucedido exige que se incorpore um ponto de Sorvo ao Talismã, o que concede ao mesmo um ponto de Arete. Uma falha crítica em qualquer um desses testes torna o item inútil e desperdiça todo o tempo e o Sorvo que o usuário tiver gastado.

Se o usuário obtiver uma falha, ele tem duas opções. Pode tanto terminar a criação do item, dando a este a pontuação de Arete que tiver conseguido até o momento, quanto pode fazer outro teste na próxima hora, na esperança de obter outro sucesso. Se a escolha for esta última opção, o fracasso distorce então o Talismã e lhe dá um Defeito simples de um ponto que pode ser escolhido no livro básico ou entre os descritos nas páginas de 19 a 20. Esta defeito escolhido, porém, não abaixa o custo do Talismã, já que foi ocasionado por uma falha. Se desejado, cada fracasso adicional pode ou somar um outro Defeito de um ponto ou acrescentar um ponto adicional a um Defeito já existente. Objetos defeituosos podem ser bastante poderosos, mas também são perigosos e incertos. Além disso, caso se obtenha uma falha crítica ao se criar um item já Defeituoso, não só o item é destruído como o criador também sofre um dado de dano agravado para todo ponto de Defeito que o dispositivo possuía, como se toda a energia mágica no projeto ricocheteasse num Choque de Retorno potencialmente mortífero.

2º Passo: Imbuir Poderes

Este passo é como a fase de Avivamento da criação de um Artefato: o criador imbuí o Talismã com poderes mágicos. O mago só precisa conseguir número de sucessos igual ao valor de pontos dos Efeitos (não duas vezes o valor como nos Artefatos).

Além disso, qualquer capacidade de armazenagem de Quintessência também é adicionada nesta parte (conforme as regras para Periaptos, página 39-43). Cada cinco pontos de armazenagem de Quintessência acrescentam um ponto ao custo total de pontos do Talismã.

Passo 3: Ligando a Vontade

Para completar o Talismã, o criador deve incorporar uma porção de si mesmo ao objeto. Tradições diferentes se distinguem na abordagem a este feito. Quase todos os Verbena criam este elo com seu próprio sangue, freqüentemente fervendo ou mergulhando o objeto em tal durante vários dias, ou até mesmo durante semanas. Em contraste, um membro da Ordem de Hermes poderia inscrever seu Nome Verdadeiro no objeto em uma linguagem mágica secreta, enquanto um Adepto da Virtualidade cauterizaria seu código genético inteiro sobre o item com um nanolaser. Alguns poucos Eutanatos até mesmo incorporam ao objeto um pequeno pedaço de seus próprios corpos, como a última articulação de um dedo mindinho ou o menor dedo do pé. Indiferentemente de como isto é feito, este passo começa o processo irrevogável de se ligar o Talismã ao dono e fornecer ao primeiro um fragmento da Vontade iluminada do último.

O desfecho dessa etapa envolve o sacrifício de um ponto *permanente* de Força de Vontade por parte do criador a este Talismã. Devido ao mago ligar-se fisicamente ao seu Talismã, qualquer artífice da vontade com Vida 1 ou mais pode determinar a identidade do criador de um Talismã simplesmente fazendo uma análise no objeto.

TALISMÃS DEFEITUOSOS

Defeitos não só reduzem o custo de um objeto, eles também podem ser uma consequência natural da criação destes. Além dos Defeitos listados na p. 19-20, um indivíduo pode usar qualquer Defeito descrito nos livros **Mago: A Ascensão** e **The Guide to the Traditions**, contanto que o jogador e o Narrador possam entrar em acordo sobre um motivo plausível para que o Talismã ou Instrumento produza esse Defeito.

Defeitos e Efeitos Colaterais

Todos esses Defeitos precisam ter um impacto real sobre o personagem. Um Talismã que dê ao usuário o Defeito Pesadelos apenas quando ele tocar o mesmo, o qual ele só precisará usar em combate não prejudicará de maneira alguma, assim, este Defeito não reduziria o custo do item. Se o Defeito surge quase tão freqüentemente quanto se o personagem na verdade o possuísse, então reduza o custo do item de acordo com a quantia listada. Caso contrário, o Defeito não reduzirá o custo do Talismã ou Instrumento.

Em geral, caso seja possível parar o uso do item para se evitar um Defeito sem sofrer tantos problemas quanto com o Defeito em si, então o mesmo não tem valor. Por exemplo, um anel que permita ao usuário disfarçar-se perfeitamente em outra pessoa, mas também o deixando completamente mudo, subtrairia o Defeito Mudo de 4 pontos do custo do anel. O usuário poderia simplesmente remover o anel e falar normalmente, mas ao fazê-lo negaria o disfarce também. No entanto, um anel que permita ao usuário teletransportar-se e que também o deixasse mudo não

subtrairia o custo do Defeito Mudo, já que o Personagem raramente precisaria ao mesmo tempo falar e se teletransportar.

Defeitos que não afetam o usuário significativamente acrescentam fascínio e personalidade a um objeto, mas não reduzem seu custo. Tais Defeitos de 0 pontos são conhecidos como Efeitos Colaterais. Um objeto pode ter tantos Efeitos Colaterais quanto fizer sentido. Se um Narrador achar que um objeto possui Efeitos Colaterais particularmente apropriados e interessantes, ele pode fornecer algum benefício menor, como reduzir a dificuldade de um dos testes envolvidos na criação dele em -1 ou reduzir a dificuldade de uso de um dos poderes do mesmo em -1.

RESSONÂNCIA

Por serem ligados tão intimamente a seus criadores, todos os Talismãs literalmente compartilham de uma quantia da Ressonância de seu criador. Como resultado disso, quando cria um Talismã, um artífice subtrai um ponto de sua característica de Ressonância mais alta (a qual não pode ser abaixada até zero); e esse ponto torna-se então permanentemente ligado ao Talismã e só retornará ao mago caso o Talismã seja destruído. Qualquer artífice da vontade que use o Talismã ganha um ponto nessa Ressonância em particular – o qual é cumulativo com qualquer tipo de Ressonância semelhante. A Ressonância de um Talismã pode ser aumentada com o passar do tempo. No entanto, um Talismã não pode ter a ressonância maior do que 3 pontos, e, devido a eles serem itens muito rígidos, eles também não podem ter mais de um tipo de Ressonância permanente.

Ao contrário do que ocorre com outras Maravilhas, quando o mago ou Nodo com Ressonância diferente recarrega o Talismã, a Ressonância do objeto não sofre qualquer efeito. No entanto, recarregar o Talismã repetidamente na mesma fonte, irá conferir ao Talismã um ponto de Ressonância temporária associada a essa fonte. Esse ponto de Ressonância some assim que o Talismã gastar a Quintessência ganha dessa fonte. Magos que desejem evitar o ganho de uma Ressonância secundária devem recarregar o Talismã com múltiplas fontes.

Mudar permanentemente a Ressonância de um Talismã é quase tão difícil quanto mudar a Ressonância de um mago vivo. Devem-se tomar medidas extremas, como realizar um enorme e poderoso ritual de purificação em um Nodo potente que tenha a Ressonância desejada, colocar o Talismã no coração de um Labirinto Umbral por um mês ou dois, ou levá-lo a um laboratório da Tecnocracia e bombardeá-lo com uma torrente de Primórdio cuidadosamente filtrado por várias semanas para finalmente alterar a Ressonância do Talismã.

Além de ser adicionada à Ressonância do usuário, a Ressonância do Talismã pode também ter profundos efeitos no Talismã em si. Sempre que o mago levar o Talismã a situações que estejam intimamente ligadas a sua

Ressonância, ele pode agir independentemente a seu proprietário. Exemplos de tais situações incluem portar um Talismã com a Ressonância Furiosa no meio de uma revolta, ou levar um objeto com uma Ressonância Curativa a um hospital cheio de vítimas de uma praga. O Narrador deve jogar um dado para cada ponto de Ressonância que o Talismã possua, com uma dificuldade determinada tanto por quanto intimamente o evento está ligado à Ressonância do objeto quanto à grandeza do evento. No meio de uma revolta, o Talismã com a Ressonância Furiosa deve ter a dificuldade de 3, enquanto o mesmo objeto teria a dificuldade 9 se estivesse perto de uma discussão doméstica, onde ambas as partes estariam gritando e jogando pequenos objetos umas nas outras. Se este teste resultar em sucesso, o Talismã irá automaticamente usar um de seus poderes, de uma maneira apropriada, sem avisar o mago. Um objeto com a Ressonância Curativa tentaria curar, ou pelo menos ajudar alguém com uma doença terminal, enquanto o objeto com a Ressonância Furiosa tentaria fazer uma revolta por si só ou tornar alguma pior. Tais tentativas são sempre simples e diretas; Talismãs raramente são capazes de realizar ações complexas ou traçarem planos detalhados sozinhos. Talismãs também frequentemente não podem realizar mais de uma ação independente por dia.

As ações independentes de um Talismã estão completamente sob o comando do Narrador. Mesmo que os personagens possam colocar seus Talismãs em situações específicas pretendendo que os mesmos ajam por si próprios, a decisão final está com o Narrador e com os dados. No entanto, se o mago estiver tocando o Talismã quando este tentar se ativar, um teste bem sucedido de Percepção + Consciência (dificuldade 8) permitirá a ele sentir que o Talismã está prestes a se ativar, um instante apenas antes que o mesmo o faça. Ele tanto pode permitir que ele se ative, quanto pode gastar um ponto temporário de Força de Vontade para prevenir isso. Infelizmente, mesmo que o mago saiba que o objeto está se preparando para fazer algo, ele não saberá o que é. Se o artifice da vontade conseguir três ou mais sucessos nesse teste, ele estará alerta o suficiente para usar um Efeito de Tempo 2 e descobrir o que o objeto fará, ainda tendo chance de parar seu funcionamento.

EXEMPLOS DE TALISMÃS TRADICIONALISTAS

Magos das Tradições criam uma enorme diversidade de Maravilhas. Membros da Tecnocracia geralmente consideram essas Maravilhas tanto perigosas quanto não confiáveis. Magos da Tecnocracia que adquirem tais Maravilhas são ordenados a encaminhá-las para avaliação pelas equipes de pesquisa autorizadas da União. Ainda assim, alguns magos nada ortodoxos guardam e usam essas Maravilhas construídas pelas Tradições, mas Tecnocratas veteranos irão confiscá-las e censurar seus portadores caso descubram essa transgressão.

Nota: Maravilhas sem a indicação de um nível de Quintessência não podem armazenar pontos desta.

CHAPÉU DE DISFARCE

Maravilha de 3 pontos (Arete 3)

Muitas pessoas dizem que a vestimenta faz o homem, esse chapéu prova que tal ditado é a mais pura verdade. Usando a combinação entre uma complexa estrutura interna e um material que tanto é elástico quanto muda de cor quando pequenas descargas elétricas são aplicadas nele, esses chapéus podem ser transformados, com apenas um tapinha lateral, em qualquer um dos 10 tipos de uma ampla variedade de diferentes estilos. Tipicamente, estes chapéus são desenvolvidos pra ter uma ou duas formas neutras, enquanto as demais consistem em chapéus de diferentes profissões. A lista de chapéus disponíveis geralmente inclui capacetes de equipes da SWAT, bonés e queques de farda da polícia ou do exército, conservadores bonés pretos que os agentes do FBI usam ocasionalmente, aquelas boinas caríssimas de um produtor de filmes de Hollywood, e, eventualmente, escolhas não tão usuais como um chapéu de chefe de cozinha, ou uma mitra de bispo.

Observadores enxergam as roupas do usuário como roupas que combinam com o chapéu – roupas comuns parecerão uniformes policiais e uma carteira de motorista na carteira do usuário parecerá ser uma insígnia oficial do FBI, desde que o usuário esteja com o respectivo chapéu. Além disso, esse chapéu muda até mesmo a aparência de seu usuário, para adequar-se a identidade a ser assumida, fazendo-o parecer mais velho, mais respeitável, ou ocasionalmente podendo mudar até mesmo seu gênero aparente.

Chapéus de disfarce, no entanto, são incapazes de disfarçar o usuário como uma pessoa específica. A Dr^a. Laura Watkins, especialista em Física Perceptual dos Filhos do Éter, e Donald Chen, um ator profissional e monge Akáshico, é que trabalharam juntos para criar o primeiro desses chapéus.

Sistema: O usuário deve tocar o chapéu; então o jogador testa o Arete 3 do objeto contra uma dificuldade 6 para mudar o mesmo de uma de suas 10 formas para outra. No instante em que o chapéu muda, poderosos Efeitos de Mente que o chapéu produz fazem com que todos os que olharem para o usuário enxerguem uma aparência condizente com o chapéu. Um sucesso nesse teste permite o usuário manter a ilusão por uma cena, enquanto dois ou mais sucessos permitem ao usuário manter a nova aparência até que ele pare de tocar no chapéu. A não ser que duas ou mais das 10 formas do chapéu tanto sejam similares quanto não tenham sido designadas para alterar a aparência do usuário, o mesmo não será mais reconhecido a partir do momento que o chapéu mudar. As 10 identidades no chapéu são afixadas durante seu processo de manufatura e só podem ser mudadas alcançando-se 2 ou mais sucessos em um Efeito de Matéria 3, Mente 3 com dificuldade 6, combinada com um bem sucedido teste de Destreza + Ofícios (vestimentas ou disfarces), dificuldade

6. Mágicas de Mente podem proteger os observadores de serem afetados pelas ilusões do chapéu.

GORRO FEÉRICO

Maravilha de 6 pontos (Arete 3)

Apesar de as versões originais destes objetos sempre terem sido chapéus pontudos, feitos de um tecido vermelho brilhante, os Verbena agora fazem essa Maravilha na forma de quase qualquer tipo de chapéu imaginável. Os Verbena são os únicos magos que criam esses chapéus. De acordo com a lenda, eles foram criados pela primeira vez há 1000 anos atrás, quando um Verbena roubou e copiou um chapéu similar usado por uma fada. Honrando suas origens, quase todos esses chapéus são tingidos de verde ou vermelho.

Além de serem instrumentos excepcionalmente úteis, Verbenas, Oradores dos Sonhos e membros do Culto do Êxtase que desejem ter ligações com as Fadas usam esses chapéus como símbolo de sua disposição. Tendo em vista que muitas Fadas podem sentir que esses chapéus foram baseados em suas próprias criações mágicas, elas naturalmente se interessam em qualquer indivíduo que use um. Usuários que ainda não tenham laços com as Fadas tanto podem conseguir criá-los por meio de barganhas e acordos de ajuda mútua, quanto podem descobrir que a Fada em questão está, por alguma razão, indisposta a aceitá-lo.

Sistema: Independente de sua forma, esses chapéus permitem ao usuário existir em qualquer ambiente. Das profundezas dos oceanos até o vácuo espacial e do gelo ártico até os desertos escaldantes do equador, o usuário permanecerá confortável e seguro. No entanto, esse chapéu não protege o usuário de chuva ou de quaisquer outros líquidos, nem permite que o usuário se mova mais facilmente em qualquer ambiente que ele se encontre. Se alguém usando um desses chapéus mergulhar no oceano, ele se molhará e terá que nadar. Caso o usuário remova o chapéu, a proteção que ele fornece continuará ainda por um turno, permitindo uma chance de recuperá-lo. Retirar esse chapéu de alguém que está no espaço profundo não matará essa pessoa instantaneamente, mas, mesmo assim, ela morrerá em alguns minutos. As melhores versões desses chapéus também mantêm o usuário bem nutrido, então ele poderá sobreviver indefinidamente sem ar, água, ou comida. Apesar de o usuário continuar sedento e faminto enquanto continuar sem o acesso a comida e bebidas reais, esses chapéus podem manter o usuário vivo em qualquer lugar por quanto tempo for necessário.

PORTÃO DOBRADIÇO DE ARTHAGHAST

Maravilha de 10 pontos (Arete 4, Quintessência 10)

Ninguém conhece as origens desses raros e poderosos objetos. Alguns dizem que um Ahl-i-Batin os criou no meio das eras míticas; outros já acreditam que um exímio alquimista fez essas Maravilhas por volta do século XVI. Independente de sua verdadeira origem, parece que algum mago ancião descobriu o segredo de como criar Nodos

portáteis, e, melhor ainda, esses nodos localizam-se dentro de santuários portais. Esse mago anônimo criou sete portões dobradiços que duraram até os dias de hoje.

Ninguém sabe como esses objetos foram feitos. Vários Adeptos da Virtualidade contemporâneos conseguiram criar santuários virtuais que podem ser acessados fisicamente através de mágicas de Correspondência, mas ninguém mais conseguiu criar Nodos facilmente portáteis. O objeto em si se parece normalmente com uma pequena caixa de metal, do tamanho de uma bola de futebol. Parece ser feito de séries de finas varetas de metal que foram encaixadas em partes cruzadas. Essa caixa se desdobra num portão estreito e retangular com 90 centímetros de largura e 2,10 metros de altura. Quando totalmente desdobrado, esse retângulo fica de pé por si só. Quando ativado, o retângulo se torna um portal para um santuário, o qual consiste em duas salas de bom tamanho. Normalmente, uma serve como sala de trabalho e a outra como quarto. O proprietário pode preencher essas salas com mágicas de Forças e Matéria. No entanto, mesmo sem mágicas adicionais, as salas providenciam luz, temperaturas confortáveis, ar fresco e água a vontade, assim como uma rede de encanamentos adequados. Se bem ajustadas, as salas podem abrigar três pessoas por tempo indeterminado e até oito, por uma ou duas noites apertadas.

Ninguém tem a mínima idéia de como duplicar esses objetos. Consequentemente, todos os sete portais inspiram bons montantes de inveja. Quase todo artífice da vontade adoraria ter acesso a um santuário portátil que pudesse carregar facilmente de um lugar para outro, ou mesmo um que alguém pudesse levar enquanto o mago estivesse escondido dentro, seguro e impossível de ser notado. Um mago até postou a si mesmo e a dois companheiros em uma caixa de correio da França pra Burma, facilmente evitando a Interpol e os agentes da Tecnocracia que estavam procurando por eles. Qualquer um que possua um desses dispositivos mantém este fato como segredo a todos exceto seus melhores amigos. Se for descoberto que alguém possui uma destas Maravilhas, o proprietário pode esperar uma bela reunião de ladrões.

Sistema: O portão é bastante complexo; o usuário deve fazer um teste de Inteligência + Enigmas com a dificuldade 7 para desdobrar o portão corretamente. Assim que o portão foi desdobrado, o usuário deve gastar um ponto de Quintessência e testar o Arete 4 do Talismã contra uma dificuldade igual a 7 menos os sucessos no teste anterior (com um redutor máximo de 3), tudo enquanto estiver tocando o portão. Se esse teste resultar em sucesso, o usuário abre um Portal de Hermes dentro do santuário. Melhor ainda, uma vez lá dentro, bater a porta do santuário fará o mesmo voltar a ser uma pequena caixa por fora. Dentro do santuário, uma porta feita de uma fortíssima treliça de metal se fecha. Qualquer um dentro do santuário pode trancar essa porta de maneira que ninguém com menos de Correspondência 4 possa abrir.

Uma vez que o proprietário tenha gasto a Quintessência pra abrir o portão e entrado no santuário, o mesmo se harmoniza a ele. O item permanecerá sintonizado até que outra pessoa o abra e gaste a Quintessência para ativá-lo.

Qualquer um que se harmonize com esse item irá automaticamente descobrir que o santuário interior de 2 pontos é completamente compatível com seu paradigma. Cada uma das duas salas do santuário tem aproximadamente 4 metros e meio, por 3 e meio e 2,80 de altura. A segunda sala contém um Nodo de 2 pontos defronte a uma parede. Até que o proprietário personalize essas salas, o Nodo é meramente um pilar baixo de metal onde repousa uma esfera brilhante do tamanho de uma cereja. Além de ser capaz de absorver Paradoxo, esse item possui um ponto de Nulificação de Paradoxo. Por estar acoplado ao Nodo, o usuário testa o Arete 4 uma vez por dia contra uma dificuldade 4. Cada sucesso elimina um ponto do Paradoxo do dispositivo.

Atacar o santuário dentro da caixa meramente danifica o espaço, mas não o objeto. No entanto, atacar o portão em si pode destruir este objeto e matar todos os que dentro dele estiverem. Qualquer ataque à caixa pode ser sentido por dentro – usuários espertos sairão imediatamente. Se a caixa ou o portão forem destruídos, todos os fragmentos dele irão instantaneamente desaparecer e todos que estiverem lá dentro devem fazer um teste de Arete com dificuldade 7. Um sucesso permite que o personagem e a qualquer coisa que ele estava tocando apareçam de repente onde o Talismã estava. Falhar nesse teste significa que o personagem nunca será visto novamente – a menos que ele estivesse tocando um personagem que tenha escapado com sucesso.

MOEDA DA SORTE

Maravilha de 8 pontos (Arete 3, Quintessência 5)

Mesmo que magos em todas as Tradições tenham criado Maravilhas similares, essa versão, criada pela primeira vez pelo humorista Vitoriano e membro do Culto do Êxtase Joseph Zimmer, é uma das mais populares. Essa Maravilha é uma moeda perpetuamente brilhante, gravada com um número de pequenas mandalas. Para funcionar, a moeda deve estar visível, então ela normalmente é colocada em um anel ou usada como pingente. Uns poucos Cultistas habilidosos ao invés disso ficam girando a moeda entre seus dedos. Esse objeto foi desenvolvido especialmente para trazer dinheiro ao proprietário. Ele ajuda o usuário em todas as formas de aposta, independente de esta ser um jogo da loteria, roleta Russa ou bolsa de valores. Além disso, ela também permite ao usuário negociar com praticamente qualquer pessoa em assuntos referentes a dinheiro. Quer o usuário esteja pedindo um emprego, uma esmola ou abusando da boa fé de alguém, o alvo sentirá dificuldade para resistir à lábia do proprietário do Talismã.

Sistema: Sempre que o usuário se envolver em algum tipo de aposta ele pode testar o Arete 3 do objeto. Um

único sucesso aumenta em um fator de 10 a chance do mago de vencer. Um jogo de cara e coroa irá normalmente ter resultado favorável ao personagem e ele ganhará na roleta uma vez a cada três que jogar. Cada sucesso adicional aumenta a chance por mais um fator de 10 – três sucessos irão praticamente garantir que o usuário ganhe pelo menos uma quantia moderada de dinheiro quando apostar na loteria. Além disso, o proprietário reduz em 3 as dificuldades de todos os testes de Liderança, Performance ou Lábia que tenham a intenção de obter dinheiro. Por fim, todo tipo de coincidências menores no campo financeiro irão favorecer o proprietário, conferindo-o efetivamente 2 pontos de Recursos pelo período em que ele estiver de posse da moeda. Esse nível de Recursos não é somado a quaisquer outros que o usuário possua. Para continuar auxiliando os usuários, a maioria dessas moedas também contém uma pequena quantia de Quintessência. Usuários frequentemente falam sobre “recarregar a sorte da moeda” deixando-a em um Nodo por algum tempo.

MÁSCARA DA MORTE SILENCIOSA

Maravilha de 7 pontos (Arete 3)

Essas máscaras são um dos itens mais comuns que os assassinos dos Eutanatos criam e usam. Elas fornecem uma das mais úteis Habilidades que um assassino pode possuir – o poder de não ser notado. Versões mais antigas desse objeto eram feitas de máscaras de madeira ou máscaras dominó de couro negro. No entanto, a maioria das versões contemporâneas é criada a partir de máscaras de esqui, ou mesmo de meias de nylon. Uma máscara da morte silenciosa torna o usuário absurdamente furtivo através de mágicas de Forças e Entropia, além de fortalecer sua mão e olhar, de maneira que ele possa executar devastadores golpes letais. Qualquer um usando uma máscara dessas denuncia sua condição de assassino em expediente, e, entre os Eutanatos, apenas membros que tenham ajudado ao menos uma pessoa a alcançar seu "desfecho perfeito", são considerados dignos de usarem uma máscara da morte silenciosa. No entanto, usar uma máscara dessas tende a deixar os membros das outras Tradições de alguma forma inquietos – poucos fora da Tradição dos Eutanatos se sentem confortáveis na companhia de assassinos.

Sistema: Qualquer um usando essa máscara reduz a dificuldade de todos os seus testes de Furtividade em 3. Em adição a isso, se o personagem usa a manobra de mira ou ataca um alvo não-ciente de sua presença, ele testa o Arete 3 da máscara com uma dificuldade 4; e cada sucesso reduz a dificuldade do teste de dano em um.

PORTAL DE TRANSIÇÃO DE MATÉRIA

Maravilha de 7 pontos, 5 se assombrada, (Arete 4 Quintessência 5)

Estes dispositivos criam um portal que o usuário pode usar tanto para ver através dele quanto para atravessá-lo. O equipamento em si consiste em uma mesa estreita, coberta

por controles embutidos no fim de uma grande máquina de 60 centímetros de comprimento, 2,10 metros de altura e 9 metros de extensão. Diretamente acima da mesa há uma tela circular na qual o usuário pode ver localidades distantes. À direita da mesa há um estreito círculo cromado de dois metros de diâmetro, brilhando com uma luz intensa sobre o metal negro do Instrumento. Quando o portal é aberto, o espaço dentro do anel vira um redemoinho de luz, e qualquer um pode andar até um destino qualquer no universo, assim como qualquer pessoa do outro lado pode fazer o mesmo. No entanto, o portal é quase invisível no outro lado e é somente visto como um anel de luz flutuando bem discreto no ar, sendo possível avistá-lo apenas se o lugar onde ele aparecer estiver escuro.

O Instrumento vem com uma dúzia de localizadores de portais, que os Etéreos normalmente constroem na forma de anéis ou canetas. Qualquer um carregando um desses dispositivos pode rapidamente localizar o portal a 100 metros de distância. Esses localizadores também funcionam como controles remotos e permitem a um indivíduo abrir um portal em sua própria localização, permitindo seu retorno instantâneo ao local do Instrumento.

Primeiramente desenvolvidos na Filadélfia em 1943, esses dispositivos são muito comuns entre os Cybernautas, os Cientistas Loucos e os Aventureiros. Ultimamente, eles também se tornaram populares entre os Adeptos da Virtualidade, especialmente entre os Hackers da Realidade. Muitos Hackers da Realidade inclusive desenvolveram laços próximos com os Cybernautas na esperança de persuadi-los a construir para eles um Instrumento desses. Antes da Tempestade de Avatares, alguns Eternautas haviam modificado esses dispositivos para funcionarem também como portais para a Umbra. Agora que entrar na Umbra sem um baixio envolve o risco de ferimentos sérios, a maioria desses portais foi modificada para que, em vez disso, possam baixar a Película local o suficiente para criar baixios artificiais.

Sistema: Para localizar uma pessoa ou lugar em específico usando o portal, o usuário deve primeiro ajustar o dispositivo fazendo um teste de Inteligência + Tecnologia com dificuldade 5 para ver um local e 7 para de fato abrir um portal. Depois de fazer esse teste, o usuário testa o Arete 4 do Instrumento, subtraindo um na dificuldade para cada sucesso no teste de Inteligência + Tecnologia (até um máximo de 3). Use a tabela de alcances de Correspondência para determinar o número de sucessos que o usuário deve obter. Ambos os usos do Instrumento mantêm-se ativos por uma cena inteira.

Caso o usuário atinja os sucessos mínimos pra abrir o portal, ele pode deixar o mesmo fechado por um tempo e simplesmente observar o local, sem precisar fazer uma segundo teste para abri-lo mais tarde durante essa mesma cena. Esse dispositivo consome um ponto de

Quintessência toda vez que for usado; o proprietário pode abastecê-lo com sua própria Quintessência ou com a do próprio mini reservatório do Talismã. No entanto, muitos usuários constroem esse dispositivo em pequenos Nodos. Um Nodo de nível 1 ou mais fornece toda Quintessência necessária pra operar o Instrumento. Mesmo que os magos ainda possam usar o Nodo para recuperar Quintessência, porém, isso significará que o Nodo produzirá menos Sorvo. Trate qualquer Nodo acoplado a um desses Instrumentos como tendo dois níveis a menos que o normal para propósitos de produção de Sorvo. Se o usuário colocar esse Instrumento em seu santuário, usá-lo para ver outras localidades sempre será coincidente, e usá-lo pra abrir um portal para outras localidades pode ser coincidente, desde que ninguém veja alguém entrando ou saindo do portal.

Alguns portais feitos após o começo da Tempestade de Avatares desenvolveram uma peculiaridade perturbadora (o Defeito de 2 pontos *Ecos*); eles formam portais naturais que permitem que fantasmas menores e espíritos se manifestem perto desses Instrumentos. Mesmo quando o Instrumento está desligado, objetos dentro do laboratório do proprietário algumas vezes se movem quando ele sai. Ocasionalmente, problemas mais sérios podem ocorrer, incluindo pequenos objetos voando. Às vezes coisas importantes ou objetos como a carteira do proprietário irão “acidentalmente” cair de seu bolso e ficar pra trás quando ele entrar no portal. Nenhum desses espíritos é perigoso ou hostil, mas suas ações podem às vezes ser muito inconvenientes para o usuário. Etéreos que criam ou herdam um desses Instrumentos normalmente adicionam outras capacidades a ele, incluindo computadores avançados que podem servir tanto como familiares ou mentores. Quando combinados tanto a um web-fone criptográfico, ou mesmo a um computador e um telefone celular, eles podem servir como um foco ideal para todos os tipos de mágicas de Correspondência.

ÓCULOS DE APRIMORAMENTO MENTAL

Maravilha de 7 pontos, 8 caso haja um Palmtop Ternário incluso (Arete 3, Quintessência 5)

Muitos Adeptos da Virtualidade invejam os IAD's Avançados de seus rivais da Iteração X (**Convention Book: Iteration X**, p. 74-75), mas poucos Adeptos da Virtualidade estão interessados em um cyberware tão invasivo. Alguns AVs criaram suas próprias versões dos MPCIs (**Convention Book: Iteration X**, p. 85), a maioria deles evitando qualquer tipo de implante, confiando mais em periféricos hiper-avançados. O OAM é a última novidade em periféricos que os Cypherpunks desenvolveram. Ele já é a primeira opção de todos os Adeptos da Virtualidade mais atualizados.

A maior parte dos OAM é um conjunto de vários óculos de aparência comum. Devido a eles na verdade terem uma grande quantidade de nanocircuitos dentro de

suas estruturas, porém, todas as unidades OAM são feitas de largas e opacas armações de plástico – “óculos de nerds” que fazem literalmente o usuário ficar mais inteligente. Esses óculos agem como visores de Realidade Virtual para qualquer computador que tenha interface para monitores sem fio e funcionam como visores multi-espectro também. A unidade também contém uma miniatura de câmera de vídeo que fotografa tudo que o usuário vê. Além disso, o contato de eletrodos permite que os circuitos se comuniquem diretamente com o cérebro do usuário, aumentando sua memória, poder de cálculo e velocidade de pensamento, efetivamente adicionando as capacidades de processamento e armazenagem de dados às do usuário.

A maioria das unidades de OAM também vem com um poderoso computador palmtop Ternário. O usuário pode tanto usar o palmtop normalmente quanto controlá-lo usando os contatos do OAM que mostram as informações diretamente nas lentes. Os 10 Giga de RAM e os 500 terabytes de disco rígido do palmtop dão ao usuário uma capacidade praticamente ilimitada de armazenagem de dados. Esse computador vem equipado tanto com softwares de hackeamento quanto com um modem sem fios que também funciona como telefone celular. Esse modem pode também transmitir imagens de vídeo em tempo real da câmera do OAM para qualquer computador ou web-fone com o qual ele tiver contato. Qualquer um usando um OAM, especialmente se também tiver o palmtop ternário, automaticamente ganhará um status considerável entre os Adeptos da Virtualidade devido a essas unidades ainda serem muito recentes.

Sistema: O OAM dá ao usuário o equivalente à *Qualidade Memória Eidética*, (**Mago**, p. 292). Usuários também ganham as *Qualidades Talento Matemático* e *Noção Exata do Tempo* (**Mago**, p. 291). Os óculos também servem como visores multi-espectrais que agem como intensificadores de luz e podem fazer tanto a luz ultravioleta quanto a infravermelha ficarem visíveis ao usuário. Usuários não sofrem penalidades de visão ou mobilidade, mesmo quando em escuridão completa, e reduzem a dificuldade de todos os testes de percepções visuais em 2. Uma película photo-cinza embutida permite aos OAM funcionarem também como óculos escuros.

Quando a unidade está conectada a um computador, o usuário pode testar o Arete 3 do OAM, dificuldade 5, para reduzir a dificuldade de quaisquer testes de hackeamento feitos usando esse Talismã. Cada sucesso diminui a dificuldade de um único teste em 1.

Usuários também ganham duas ações mentais por turno. Eles podem escrever um programa complexo, ou planejar uma festa de jantar durante uma conversa animada ou um tiroteio corrido, sem quaisquer penalidades para as ações ou para os pensamentos. No entanto, o usuário só pode fazer uma magia por turno e ele não ganha mais ações por turno sem penalidades na parada de dados.

Quando usados juntos, o OAM e o computador

palmtop ternário permitem que o usuário ganhe acesso sensorial à Teia Digital (veja **The Digital Web**, p. 36-37) assim como diminuem a dificuldade de todos os testes de hackeamento por um -1 adicional. Muitos Adeptos da Virtualidade usam a combinação OAM + Palmtop Ternário como foco para quase todas as suas mágicas.

⊕ RELÓGIO ⊕ ⊕ TINICRÔNICO

Maravilha de 10 pontos (Arete 5, Quintessência 15)

Esta é talvez a mais poderosa Maravilha controladora do tempo conhecida. Jules Dupree, o antigo líder da Facção Dissonante do Culto do Êxtase, que desapareceu misteriosamente em 1969, o inventou. Dupree fez o relógio em 1910 e o manteve consigo constantemente. Todos pensaram que o relógio havia desaparecido assim que o mago o fez, até o objeto ter reaparecido em 1974 em uma loja de pechinchas em Detroit. Este objeto escolhe donos que sejam anarquistas praticantes e que vivam fora das convenções sociais. Caso o proprietário volte suas costas para seus princípios e escolha um trabalho normal, ou se torne rico ou ganancioso, o relógio procura um novo dono. O novo dono irá simplesmente cruzar com o relógio e perceber que ele é mágico. A primeira vez que o dono usar o Instrumento, saberá instantaneamente o Débito preso a ele. Incapaz de trabalhar em um emprego comum e com a habilidade de parar o tempo à vontade, o proprietário provavelmente se voltará a uma vida de crimes para se sustentar e frequentemente doará parte daquilo que ele roubar. Esse tipo de atividade se alinha perfeitamente aos ideais de Dupree. Mesmo hoje em dia ele pode vir a tornar o dono desse precioso Talismã em discípulo dele.

Sistema: Esse relógio permite ao usuário tornar-se mais rápido usando o Efeito de Tempo 3, **Distorcer o Tempo**. O dono precisa apenas testar o Arete 5 do Talismã contra uma dificuldade 6, e a cada dois sucessos ele terá uma ação extra. Esse efeito dura por uma cena. Apesar de o uso excessivo de Efeitos de Tempo poder causar envelhecimento prematuro, esse objeto também interrompe o próprio relógio biológico e previne completamente o envelhecimento enquanto o mesmo é usado. Porém, o Efeito mais poderoso do relógio é a rotina **Evitar o Tempo**. Simplesmente apertando o botão do relógio e dando um toque rápido em uma alavanca oculta, o usuário pode colocar-se literalmente fora do tempo. O Efeito só funciona para o usuário e dura por uma cena completa (do ponto de vista do usuário). Não são necessários testes para usar esse poder, mas é necessário usar 3 pontos de Quintessência do Periapto interno do relógio. Esse Periapto guarda 15 pontos de Quintessência, os quais podem ser usados apenas para alimentar esse Efeito. Além disso, o usuário precisa usar esta Quintessência em específico – ele não pode usar nenhuma outra fonte de Quintessência para alimentar o efeito. Devido a isso, o relógio requer freqüentes recargas.

O usuário também sofre de dois Débitos. O primeiro é um de 3 pontos: caso o dono trabalhe em algum lugar para

receber um pagamento que dure mais que um dia, incluindo trabalhos diferentes para o mesmo empregador, o relógio desaparecerá e procurará um novo dono. Mendicância, trabalhos de um dia, roubo, vida como artista de rua (desde que nunca se assine um contrato de longo prazo de qualquer tipo) e ocupações similares não contam como trabalhos. O segundo é um Débito de 2 pontos: O relógio procurará outro dono se o atual em qualquer momento possuir um nível em Recursos mais alto do que três, ou se ele se recusar a ajudar alguém em necessidade quando ele tiver dinheiro pra fazê-lo. Quase todos que possuíram esse relógio também o utilizaram como Foco Único para outras mágicas de Tempo.

A ORBE DE HONORIUS

Maravilha de 8 pontos (Arete 4, Quintessência 5)

Criado no século 13 pelo feiticeiro Hermético Regnum, esse terrificante objeto foi feito a partir do Sorvo do sangue de sete poderosos e insanos vampiros. Trata-se de uma esfera vermelho-sangue do tamanho de uma cereja grande, presa a uma corrente de cor preto fosco. Ela dá ao usuário a condição da imortalidade e o poder de comandar vontades alheias. No entanto, ela está profundamente corrompida e há uma antiga seita de caçadores de vampiros impelidos a destruir tanto a esfera quanto o usuário dela. O usuário pode controlar os outros com grande facilidade e fazer esses que estão sob seu comando fazerem qualquer coisa menor do que cometer suicídio. Tanto a Tecnocracia quanto os anciões vampíricos vêem este objeto sozinho como uma ameaça grave a seu poder e certamente adorariam colocar as mãos nele.

Sistema: Devido ao objeto ter sido feito usando o sangue de vários vampiros excepcionalmente poderosos, o usuário ganha as Qualidades *Vontade de Ferro*, *Longevidade* e *Imunidade ao Laço de Sangue*. No entanto, o poder primário do objeto é um Efeito de Mente 4 que permite ao usuário comandar outras pessoas verbalmente. O usuário só precisa fazer um teste de Manipulação + Liderança com dificuldade 6. Então, o Talismã testa seu Arete 4 contra uma dificuldade igual a 7 menos o número de sucessos obtidos no teste anterior. Um sucesso permite ao usuário compeler o alvo a fazer qualquer ação à qual ele não tenha nenhuma objeção ética ou moral em fazer e que também não machuque diretamente o alvo em si. Obter três ou mais sucessos permite ao usuário forçar o alvo a cometer qualquer ação exceto o suicídio.

A menos que o alvo esteja protegido contra mágicas de Mente ou gaste um ponto de Força de Vontade e obtenha um número de sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) maior ou igual ao número de sucessos obtido pelo usuário, ele irá obedecer seu comando. Tendo em vista que resistir a cada comando requer o gasto de Força de Vontade, o proprietário pode eventualmente exaurir a vontade de qualquer ser. Além

disso, mesmo que nenhum dos poderes do objeto requeira Quintessência, ele pode manter armazenada uma pequena quantidade dessa mesma. Além de ser capaz de absorvê-la de Nodos, a orbe também ganhará um ponto de Quintessência sendo mergulhada em uma poça de sangue de um vampiro ou de um Carniçal. Para manter a imortalidade do usuário, ela também deve ser mergulhada em uma vasilha de sangue fresco, drenado de um humano, de um carniçal ou de um vampiro uma vez a cada estação.

Como efeito colateral por ter sido feita a partir de Sorvo vampírico, o usuário adquire o Defeito *Pesadelos* – frequentemente sonhando com vampiros e sangrias. Infelizmente, se o usuário retirar a orbe para dormir, ele irá envelhecer normalmente durante esse tempo. Além disso, esta orbe é infame e odiada, então o usuário ganha o Defeito *Caçado*. Usuários também descobrem que esse objeto torna-se automaticamente seu Foco Único para todas as suas mágicas de Mente. Ao contrário do que ocorre com a maioria dos Talismãs, usuários não podem escolher se querem ou não usar este Talismã como foco. Se eles o usarem por mais de nove dias, ele se liga ao usuário e se torna automaticamente seu foco.

VESTES ABENÇOADAS

Maravilha de 9 pontos (Arete 4, Quintessência 10)

Esses Talismãs estão entre os objetos mais populares que o Coro Celestial cria. A primeira dessas vestes foi criada a 500 anos atrás na forma de uma batina de padre. Coristas ainda utilizam ocasionalmente várias formas de vestes religiosas como base para esse objeto, mas hoje em dia a maioria delas é feita de peças de vestuário de boa qualidade (sempre de alguma forma conservadoras). Quando usadas, elas aumentam a determinação e o carisma do usuário. Adicionalmente, todos os que interagirem com o usuário o tratarão como alguém importante e santo. O Coro Celestial trata essas vestes como sua exclusividade e não as dará ou venderá a qualquer outro membro das outras Tradições. No entanto, como não-magos podem usar estas vestes, os Coristas normalmente as emprestam para feiticeiros e outros não-magos que trabalhem com a Tradição e que sejam de antemão habilidosos oradores e poderosas figuras religiosas. Todos os membros do Coro Celestial irão reconhecer um desses conjuntos de roupas com um teste de Percepção + Consciência com dificuldade de 7 e irão imaginar que qualquer um usando um desses objetos é um Corista ou um aliado fiel dos mesmos. Para assegurar isso, todas essas vestes são imbuídas com um Débito que as tornam inúteis caso o usuário traia os princípios do Coro Celestial.

Já que os Coristas só dão estas vestes a membros que sejam tanto habilidosos quanto dignos de confiança, qualquer Corista que vir alguém usando uma veste dessas irá considerar o usuário como alguém de grande importância. Usuários desses trajes podem obter o auxílio

de parceiros do Coro Celestial pela importância por si só de se usar uma roupa destas. Por outro lado, os Coristas irão tratar qualquer não-membro visto usando as vestes abençoadas tanto como ladrão quanto como inimigo.

Sistema: Usar uma dessas roupas dá ao usuário a Qualidade *Vontade de Ferro* e um ponto adicional em Expressão e Performance (cumulativo com quaisquer níveis que o usuário possua nessas habilidades). Adicionalmente, o usuário ganha um ponto automático no Antecedente Recursos, porque as pessoas geralmente não irão pedir que ele pague por objetos de baixo custo – o usuário se dará muito bem se mendigar. Esse nível no Antecedente Recursos não é cumulativo com qualquer nível que a personagem já possua.

Estas vestes projetam uma aura de santidade sobre o usuário. O poder primário delas é um Efeito de Mente 4 que permite ao usuário convencer outros da justiça de sua causa. O usuário só precisa testar Carisma + Expressão com dificuldade 6. Então, o Talismã testa seu Arete 4 contra uma dificuldade de 7 menos os sucessos do teste anterior. Um sucesso permite que o usuário convença todos com quem conversar sobre qualquer ponto de vista razoavelmente plausível, ou fazer o alvo acreditar em algo que normalmente seria tomado como mentira. Obter 3 sucessos ou mais no teste de Arete permite ao usuário fazer com que todos que ele quer influenciar acreditem literalmente em qualquer coisa. Essa aura também faz com que todos vejam o usuário como alguém santo e importante, o que dá ao mesmo 2 pontos em Influência (não cumulativo com outra influência que o usuário possua).

Porém, estas vestes também vêm com um Débito de 3 pontos. Se o usuário ferir ou se recusar a ajudar um inocente ou um membro leal do Coro Celestial que estiver precisando de ajuda, as vestes caem e nunca mais poderão ser postas a não ser que ele confesse seu pecado a um superior do Coro Celestial e obtenha absolvição.

BASTÃO DA PURIFICAÇÃO SAGRADA

Maravilha de 8 pontos (Arete 4, Quintessência 20)

Mesmo que o Coro Celestial normalmente focalize seus esforços em criação e no auxílio da humanidade, todos menos os membros mais ingênuos sabem que criação e destruição andam de mãos dadas, e que um Corista precisa estar preparado para defender-se e lutar contra os perigos e abominações que ameaçam a humanidade. Este objeto, normalmente feito na forma de uma bengala, uma vara ou ocasionalmente um açoite, pode drenar toda a Quintessência de qualquer ser não vivo do tamanho de uma porta de barracão ou de uma grande van. Em poucos segundos, o alvo se desintegra completamente ao nada, deixando como única evidência de sua passagem por ali como um brilho pálido e semitransparente que desaparece rapidamente. Se usado para afetar uma pessoa, ele destrói tudo o que ela estiver

usando, ou carregando, mas ela continuará completamente ilesa. Este objeto é excepcionalmente popular entre os pacifistas que desejam trabalhar contra a Tecnocracia, tendo em vista que é especialmente eficaz em fazer com que os membros da Tecnocracia se tornem inofensivos – nenhum Tecnocrata pode fazer mágica se ele estiver completamente privado de todas as suas ferramentas. Como um benefício colateral, todo objeto destruído dessa forma libera uma pequena quantia de Quintessência e o bastão contém um Periapto capaz de armazenar as energias libertas pela destruição.

Sistema: Para ativar o bastão, o usuário deve fazer com que ele toque o alvo e então deve testar o Arete da Maravilha contra uma dificuldade 7. Um sucesso permite ao usuário destruir qualquer objeto até o tamanho de uma mala, todas as roupas que uma pessoa estiver vestindo ou pequenos objetos que estiver segurando. Dois sucessos permitem ao usuário destruir um objeto do tamanho de uma pequena porta, uma motocicleta ou um Traje de Combate da Iteração X (**Convention Book: Iteration X** p. 77-81) ou tudo que uma pessoa estiver vestindo ou carregando. Três ou mais sucessos permitem ao usuário destruir qualquer coisa do tamanho de uma van, ou pequena limusine, ou ainda uma enorme porta de esgoto. Cada sucesso nesse teste também abastece o Periapto do bastão com um ponto de Quintessência. O Periapto tem a capacidade máxima de 20 pontos de Quintessência. Objetos que requerem mais de um sucesso para serem destruídos levam 2 turnos inteiros para desaparecer por completo. A Quintessência só é liberada quando o objeto é completamente destruído; e mesmo se o Periapto estiver cheio, o usuário poderá usar qualquer Quintessência liberada em uma rotina executada em tal turno. Do contrário, toda a Quintessência solta com essa destruição será perdida. Se o usuário não obtiver sucessos suficientes para destruir um objeto grande, o objeto não é parcialmente destruído. Em vez disso, objetos simples se tornam de alguma forma gastos e esburacados, e dispositivos param de funcionar até serem reparados. A maioria dos Coristas que tem esses bastões também os utiliza como Foco Único para todas suas mágicas de Primórdio.

LUVA SHURIKEN

Maravilha de 5 pontos (Arete 3, Quintessência 5)

Desenvolvida para focalizar o chi do usuário em um projétil de força semi-sólida que pode ser arremessado, esta é uma das Maravilhas mais antigas que ainda são comumente usadas. Reza a lenda que a primeira dessas luvas foi criada séculos antes da antiga guerra que levou à contínua desconfiança entre a Irmandade de Akasha e os Eutanatos. De acordo com esses contos, há muito tempo atrás um místico Akasha e um armeiro Eutanatos trabalharam juntos para criar um poderoso e mortal objeto que membros de ambas as Tradições pudessem



facilmente usar.

Por muitos séculos depois da guerra dos 300 anos entre essas duas Tradições, poucos em ambos os lados usaram este objeto porque simbolizava a antiga unidade da qual os membros de ambas as Tradições estavam profundamente arrependidos então. Eventualmente, alguns constataram que o objeto era muito valioso para não ser usado e membros de ambas as Tradições começaram a fazê-los e usá-los novamente. No entanto, cada Tradição certificou-se de que suas luvas shuriken fossem bem diferentes das que eram feitas por seus inimigos. As luvas shuriken que a Irmandade de Akasha fez eram frequentemente de algodão ou seda grossa, curtas e sem os dedos, enquanto os Eutanatos normalmente criavam longas luvas de couro negro. Ambas as variações da luva possuíam um complexo emblema na palma. Este símbolo serviu para focalizar a energia prana ou chi do usuário. Essas tradições de manufatura continuaram até os dias de hoje.

Recentemente, jovens membros de ambas as Tradições que desejam finalmente colocar as diferenças de lado têm tentado fazer essas luvas no estilo da outra Tradição. Um membro de qualquer das duas Tradições que use uma das luvas shuriken da Tradição oposta está

abertamente anunciando sua disposição em renunciar qualquer rancor que tenha ficado entre os dois grupos antigos.

Sistema: O usuário precisa apenas usar a luva e fazer a mímica de um arremesso de shuriken enquanto visualiza o projétil de energia luminescente saindo de sua mão. Se o usuário for bem sucedido num teste normal de Destreza + Armas de Fogo, a shuriken acerta o alvo. O usuário precisa testar Arete 3 da luva contra uma dificuldade 6. A shuriken causa dois níveis de dano Letal para cada sucesso + um nível de dano adicional devido à luva usar mágica de Forças. Além disso, o usuário deve adicionar quaisquer sucessos adicionais do teste de ataque como dados adicionais de dano. Da mesma forma que qualquer shuriken comum (*Mago: A Ascensão* p. 242-224), o usuário pode arremessar mais de uma dessas shurikens baseadas em chi de uma vez – cada shuriken adicional após a primeira adiciona um ao teste de dano e subtrairá um do teste de ataque. Tendo em vista que as shurikens são pequenas e fáceis de esconder, a maioria dos ataques com esse equipamento é coincidente, desde que ninguém se pergunte por que não há uma shuriken fincada no ferimento. Luvas shuriken são frequentemente usadas como foco para

qualquer ataque envolvendo as mãos do usuário.

PORTA ESPIRITUAL

Maravilha de 10 pontos (Arete 4, Quintessência 5)

Desde o começo da Tempestade de Avatares, os Oradores dos Sonhos têm tentado encontrar um meio de contornar seus perigos. Tendo em vista que criar baixios em regiões com um baixo nível de Película tem se tornado uma das formas mais comuns para os Oradores dos Sonhos entrarem ou saírem em segurança da Umbra, este objeto proporciona uma nova e empolgante alternativa que não requer o uso de baixios, totens ou familiares.

A poderosíssima xamã anciã Tasygan (**Tradition Book: Dreamspeakers**, p. 75-76) criou o primeiro desses Talismãs após ter uma visão dos misteriosos Psychopomps, e recentemente ensinou seus assistentes e aprendizes a duplicá-lo. Estes objetos são bastante raros, e Tasygan precisa instruir pessoalmente todos os que desejem criar um. Consequentemente, apenas Oradores dos Sonhos que tenham Tasygan como Mentor ou Contato podem ter um. A maioria desses Oradores dos Sonhos são membros dos Baruti. Estes objetos são sempre tapetes de lã tricotados a mão. A maioria tem de aproximadamente 1,80 m a 2,70 m de extensão e uns 90 cm de comprimento. Os centros de todos esses tapetes contêm desenhos cor de terra representando a Umbra e as bordas têm padrões que lembram portas ou portões abertos. Quando ativada, a porta espiritual forma uma passagem de verdade para o mundo espiritual. Usuários precisam ou pendurá-lo numa parede e andar através dele como uma porta, ou deitá-lo no chão e ajoelhar-se e rastejar para dentro ou para fora da Umbra apoiado nas mãos e nos joelhos.

Sistema: Estes objetos dão ao usuário tanto a versão de 5 pontos da Qualidade *Proteção Contra a Tempestade* (**Mago** p. 295) quanto a rotina *Abrir a Película*. A Qualidade *Proteção contra a Tempestade* só funciona se o proprietário de fato usar o Arete do tapete para criar um portal. Usar o mesmo para criar um portal destes requer que o xamã esteja em uma área onde a Película tenha uma dificuldade 6 ou menor (ele pode usar suas próprias mágicas de Espírito para temporariamente baixar o nível desta). Após isso, o usuário testa então o nível de Arete do portal a fim de obter dois ou mais sucessos para criar uma abertura na Película. Tendo em vista que a Porta Espiritual existe tanto no mundo material quanto no Umbral, o usuário pode puxá-la para dentro ou para fora da Umbra assim que ele a tiver atravessado.

ESPADAS DE MARTE

Maravilha de 6 pontos, 8 sem Débito (Arete 2, Quintessência 10)

Feitas de ferro purificado magicamente e cuidadosamente gravadas com uma série de símbolos astrológicos, os armeiros da Ordem de Hermes se referem

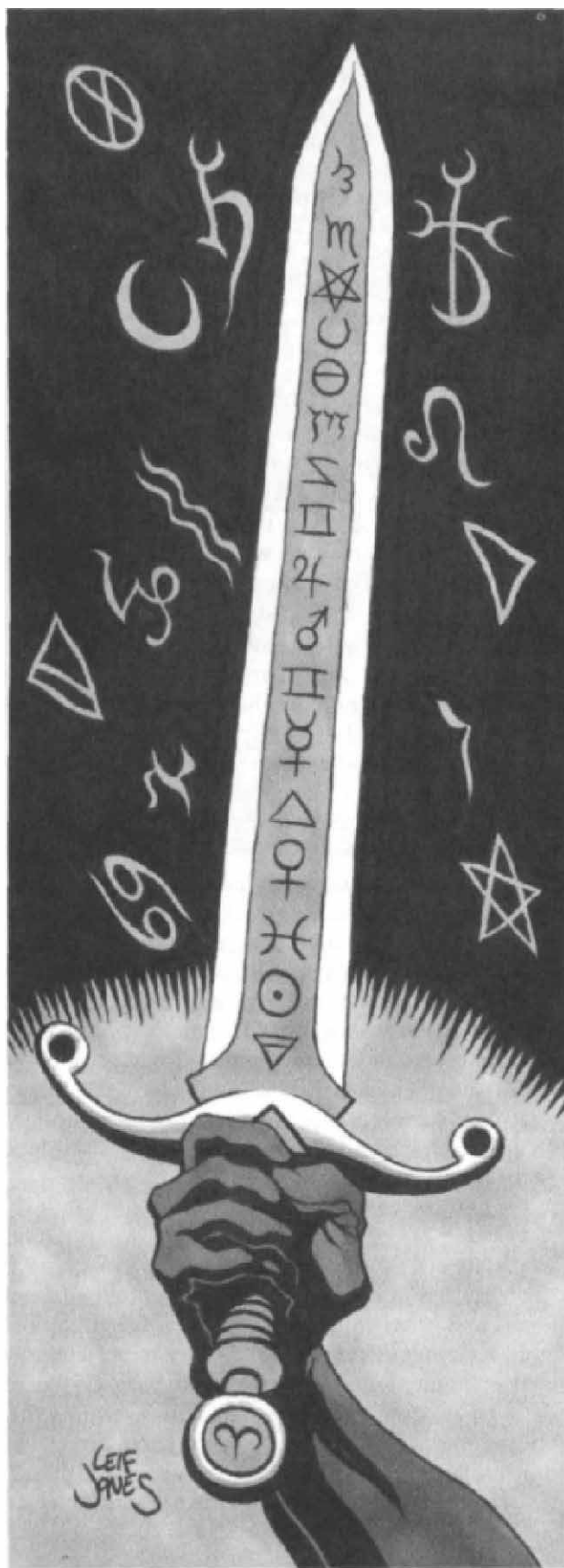
a estas armas como os melhores exemplos de seu ofício. Estas espadas são muito populares entre os Herméticos, Eutanatos mais tradicionais e Verbenas com inclinações marciais que preferam o uso de espadas ao invés de adagas em seus rituais. Ao contrário de outras armas encantadas que a Ordem cria, estas são criadas pelos armeiros Herméticos da Casa Verditiis somente para o uso de campeões valorosos que se comprometem a defender as Tradições e a agir como guerreiros honrados. Algumas dessas espadas são simplesmente armas excepcionalmente bem fabricadas. No entanto, a maioria delas tem um Débito imbuído que fará com que elas se voltem contra seu portador caso em qualquer momento ele aja de forma desonrada, traindo aliados sem aviso, abandonando seus companheiros em uma luta, ou lutando contra as Tradições. Todas as espadas de Marte são feitas de um perfeito aço damasceno com símbolos mágicos de cor escarlate entalhados nas lâminas; elas têm uma aparência bastante óbvia e característica, e todo mago que vir uma saberá que o proprietário é uma pessoa justa e sincera.

Sistema: A maioria destas espadas é encantada com mágicas de Entropia, Forças e Matéria para que a dificuldade de todos os testes para atacar, aparar e causar dano seja diminuída em três, assim como também é aumentada em três a dos testes de absorção do alvo. Esses poderes não requerem testes nem Quintessência. Caso o usuário teste o Arete 2 da espada contra uma dificuldade 5, ele também pode amplificar a força do golpe e adicionar dano baseado em Forças ao ataque. Aumentar o poder de um ataque requer um ponto de Quintessência. Espadas de Marte com débitos são encantadas com um Débito de 2 pontos para que caso o usuário falhe em agir da forma descrita acima, a espada perca todos seus bônus e automaticamente transforme qualquer ataque falho ou teste defensivo em uma falha crítica. Esta maldição continua até que o usuário admita seu crime para um membro veterano de sua Tradição e tente expiá-lo. Magos Herméticos frequentemente usam espadas como focos para mágicas destrutivas de Matéria ou Entropia e esta espada é um Foco Único ideal para tais propósitos.

JÓIA DA VISÃO

Maravilha de 4 pontos (Arete 2)

Membros da Ordem de Hermes frequentemente encantam jóias e outras pedras, especialmente para o uso em várias formas de visão à distância. No início do século XX, a maioria dos Herméticos usava pedras-lente encantadas, bolas de cristal ou objetos similares para o auxílio na arte da visão à distância. No entanto, em 1961, Juliana Marlin criou a primeira jóia da visão. Ela diz ter extraído a inspiração de um gibi. Apesar de muitos na Ordem zombarem da idéia de esse tipo de entretenimento plebeu servir de modelo para executar a



Grande Arte, todos admitem que este objeto é excepcionalmente útil. Mesmo que jóias da visão sejam mais arriscadas e óbvias de se usar do que bolas de cristal, elas também são muito mais confiáveis e fáceis de utilizar que a bola de cristal tradicional. Uma jóia da visão é uma esfera polida de esmeralda ou água-marinha em um tamanho que varia do equivalente a uma azeitona a uma bola de golfe, gravada com símbolos místicos. Sempre que o usuário desejar, esta esfera pode voar pelo ar até qualquer localização pretendida. A pedra não pode se mover mais rápido do que a 65 km por hora a não ser que alguém que estiver se movendo mais rápido a carregue. Apesar de a jóia se mover lentamente demais para causar qualquer dano, ela ainda é muito útil, pois o usuário pode sentir através da pedra e enviar feitiços através da ligação que possui com ela.

Sistema: A jóia é imbuída com poderosas mágicas de Correspondência (Sentir Espaço) que permitem ao usuário automaticamente ver e ouvir tudo o que ocorre nos arredores da Jóia. A ligação natural entre o Talismã e seu proprietário aumenta a capacidade dessa mágica. O usuário pode perceber a cena em volta da jóia como se estivesse na exata localização da mesma. Além disso, o usuário pode lançar quaisquer feitiços através da pedra. Infelizmente, porém, ela é relativamente fácil de ver (teste Percepção + Prontidão contra uma dificuldade 8 para notar a pedra, mesmo se o usuário estiver tentando movê-la discretamente) e ainda mais de se achar com mágica. Qualquer mago que descubra essa pedra também pode usá-la como elo em relação ao usuário e enviar feitiços a ele através dessa ligação. Esses feitiços afetam o usuário como se o atacante estivesse bem na frente dele. Para evitar tais feitiços, o usuário pode tanto tentar mover a jóia para longe do atacante quanto desfazer sua ligação com a esfera. Executar a segunda opção é uma ação instantânea e reflexiva, mas a esfera cai no chão e o usuário deve recuperá-la através de meios mundanos ou mágicos, antes de poder usá-la novamente. Muitos Herméticos que possuem um desses objetos os usam como Foco Único para todas as suas mágicas de Correspondência.

VARINHA DA VITALIDADE

Maravilha de 4 (Arete 4)

Tanto membros da Ordem de Hermes quanto dos Verbena usam versões ligeiramente diferentes desta Maravilha. O formato original da mesma é antigo, datando da época em que esses dois grupos eram bem mais próximos que são hoje.

O objeto em si é uma típica varinha de madeira, osso ou metal, enrolada por um par de serpentes em relevo que podem ser feitas de qualquer material, de madeira a plástico. A varinha da vitalidade pode acelerar a cura de qualquer ferimento no usuário ou em seus pacientes. A varinha pode também transferir vitalidade do usuário para o paciente, o que acelera enormemente a velocidade da cura e salva as vidas de pessoas gravemente feridas.

Além disso, de acordo com as leis místicas por trás da magia Hermética e Verbena, o objeto pode ser usado livremente para drenar vitalidade dos outros e ajudar o próprio usuário.

Entre os Verbena, somente bruxos que juram devotar-se à cura usam essas varinhas. Portar uma é uma honra sagrada entre eles, e espera-se que os usuários destas varinhas as usem com responsabilidade e tentem curar quaisquer inocentes que estejam machucados. Para simbolizar esse compromisso com a cura, os Verbena mergulham essa varinha em seu próprio sangue por um mês lunar inteiro.

Infelizmente, membros da Ordem de Hermes não estão sob tais restrições, e muitos Verbena ficam profundamente irritados com o fato de que com certa frequência os Herméticos usem esse objeto de grande importância de uma maneira que os Verbena consideram tanto desrespeitosa quanto irresponsável. Os Verbena esperam que qualquer membro da Ordem de Hermes que carregue uma dessas varinhas providencie auxílio e conforto aos doentes e feridos e não que a use de forma egoísta. Herméticos que se comportem dentro desses preceitos ganham respeito e aceitação de muitos Verbena, ao passo que os que não respeitam esse código são considerados pessoas indignas de confiança ou ajuda.

Sistema: Quando o usuário toca um paciente com essa varinha ele aumenta enormemente a velocidade de cura do mesmo. O usuário testa o Arete 4 da varinha contra uma dificuldade 4. Cada sucesso permite ao alvo curar um Nível de Vitalidade do tipo contusão ou letal de uma maneira duas categorias mais rápida segundo a Tabela de Vitalidade (**Mago: A Ascensão** p. 247). No entanto, independentemente do quanto este objeto acelere a velocidade de cura, cada Nível de Vitalidade ainda levará pelo menos uma hora para ser curado. A varinha também ajuda pacientes a se recuperarem de todas as doenças: um sucesso cura a doença em 4 dias, cada sucesso adicional corta pela metade o período de recuperação. A dificuldade do teste de Arete para curar a doença é o Nível de Toxina da mesma.

A varinha pode curar ferimentos de outras pessoas bem mais rapidamente, mas há um preço. O usuário pode curar quaisquer danos, incluindo os do tipo agravado, instantaneamente. Com um teste de Arete (dificuldade 6) o personagem pode tocar o alvo e instantaneamente curar um nível de vitalidade por sucesso. O limite é que o usuário sofre um nível de dano por contusão para cada nível de dano letal ou contusão que ele curar, e um letal para cada nível de dano agravado. A varinha não pode curar o usuário do dano causado pelo próprio uso da mesma.

O usuário também pode usar esse objeto para se curar instantaneamente, mas para isso deve tocar outro alvo e roubar seus Níveis de Vitalidade. A dificuldade desse teste de Arete também é 6 e, como antes, curar dano por

contusão ou letal provoca dano por contusão no infeliz alvo, assim como curar dano agravado provoca dano letal. A varinha também não poderá curar o dano do alvo.

Independente de o usuário estar curando a si mesmo ou a outra pessoa, a varinha deve ser empregada no alvo por 3 minutos enquanto o usuário recita um pequeno encantamento. Consequentemente, o usuário deve se valer de seus amigos ou de reféns imobilizados ou inconscientes para curar. Este objeto pode acelerar o processo de cura de qualquer criatura viva (o que não inclui mortos vivos), mas só dará ou drenará Níveis de Vitalidade de humanos ou meio humanos, como lobisomens e Changelings. Magos frequentemente usam essa varinha como foco único pra todas suas mágicas de Vida.

AMULETO DE PATA DE LOBO

Maravilha de 7 pontos (Arete 3, Quintessência 5)

Enquanto alguns Oradores dos Sonhos vêem lobisomens como seus aliados naturais, outros pensam que eles são bestas insanas e perigosas que predam a humanidade. Estes magos têm poucas inibições éticas em usar as mágicas inatas existentes no corpo de um lobisomem. O amuleto de pata de lobo é um dos objetos mais poderosos desse tipo. No entanto, usar ou criar um atrairá o ódio de todos os lobisomens que descobrirem tal fato.

Esse amuleto garante ao usuário a força sobrenatural e os poderes de cura de um lobisomem, mas também o infecta com o toque da fúria de batalha de um lobisomem. Apenas Oradores dos Sonhos e uns poucos membros dos Verbena fazem esse tipo de amuleto, mas magos de várias Tradições podem usá-los. Oradores dos Sonhos sempre fazem seus amuletos de pata de lobo de uma pata dianteira seca de um lobisomem amarrada com um fio de prata.

Sistema: Usando a vitalidade natural do lobisomem, o usuário automaticamente cura um nível de dano por contusão ou letal a cada turno que estiver usando o amuleto. Além disso, fazendo um teste bem sucedido com o Arete 3 do amuleto contra uma dificuldade 6 e gastando um ponto de Quintessência o usuário pode aumentar sua Força em um ponto por sucesso. Esta Força ampliada dura pela cena subsequente. Qualquer mago que use o amuleto de pata de lobo também ganha dois pontos de Influência entre os caçadores de lobisomens e quaisquer outros inimigos desses monstros. No entanto, essas habilidades vêm com um preço alto. O usuário desse amuleto compartilha da fúria sobrenatural de um lobisomem e adquire a Qualidade *Selvageria* e o Defeito *Cabeça Quente*. Ele também ganha a Desvantagem *Caçado*, porque tanto lobisomens quanto Parentes dos mesmos irão caçar o usuário e matá-lo com bastante violência se descobrirem a posse de tal amuleto. Qualquer lobisomem que chegue a menos de 2 metros de qualquer um usando um amuleto de pata de lobo irá farejá-lo com um teste bem sucedido de Percepção + Consciência, dificuldade 8.

TALISMÃS TATUADOS

Os Verbena, os Cultistas do Êxtase e os Oradores dos Sonhos em geral são os que mais usam tatuagens mágicas, entretanto, os membros da Irmandade de Akasha tanto usam quanto criam a maioria delas. Tatuagens mágicas são úteis porque não podem ser perdidas ou retiradas. No entanto, as grandes são completamente perceptíveis e sua presença pode facilmente identificar alguém como um mago em potencial. Muitos artífices da vontade que usam essas tatuagens frequentemente usam Efeitos de Mente 2, Matéria 3 ou Forças 2 para ocultá-las temporariamente ou fazê-las aparentarem ser nada mais que tatuagens decorativas ou religiosas normais.

Poucos magos tatuam a si mesmos; e isso é tradicional entre os tatuadores, porque é muito mais difícil tatuar a si mesmo do que tatuar alguém (adicione +1 às dificuldades de todos os testes caso o mago tente tatuar a si mesmo). Como resultado, há um elaborado sistema de reciprocidade entre os tatuadores mágicos e muito se comenta sobre os méritos e problemas dos vários trabalhos deles. Modas e tendências centram-se em torno dos artistas que transcendem as fronteiras das Tradições com seus trabalhos. Atualmente, Morgan Fire, uma Verbena que trabalha como uma tatuadora profissional, é respeitada como a melhor criadora de tatuagens mágicas na América do Norte. Seu trabalho está em grande demanda, e ela regularmente premia com tatuagens os membros da Irmandade de Akasha, Cultistas do Êxtase, Oradores dos Sonhos e Eutanatos.

Visto que dois magos que negociam Talismãs tatuados possuem uma conexão mágica profunda e um ponto da Força de Vontade do outro, trocas de tatuagem são um sério laço de confiança. Em adição à magia necessária para se criar qualquer tipo de Maravilha, um mago precisa ter ao menos Ofícios (Tatuagem) 3 para estar apto a criar uma tatuagem apropriada para servir de base ao encantamento.

GARRAS RASGA-PADRÃO

Maravilha de 6 pontos (Arete 2, Quintessência 10)

Esta tatuagem é comum entre os membros da Irmandade de Akasha. Ela permite que os golpes do dono causem danos agravados. Os detalhes da tatuagem variam com o artista, mas todos os casos envolvem tatuagens nas mãos do usuário ou talvez em seus pés. Algumas tatuagens consistem de garras de répteis ou de felinos sobre as mãos do dono, enquanto outras são simplesmente uma série de marcas estilizadas entre os dedos. Essa tatuagem é altamente visível a menos que o dono use luvas ou as oculte com magia.

Sistema: Gastando um ponto de Quintessência (o qual pode vir tanto do próprio mago quanto do Peripato interno da tatuagem), o dono pode infundir suas mãos e seus pés com energia Primordial suficiente para permitir



que ele desfira danos agravados em todos os seus ataques com Briga ou Artes Marciais pela próxima cena inteira. Não é necessário teste algum para ativar esse efeito. Qualquer um com Primórdio 1, ou que fizer um teste de Percepção + Consciência (dificuldade 7), poderá ver que as mãos e pés do dono estão envolvidas com garras ou lâminas de energia brilhante.

METAMORFOSE

Maravilha de 6 pontos (Arete 4, Quintessência 10)

Essa tatuagem permite ao personagem mudar para uma outra forma simples. Essa tatuagem cobre uma grande parte do corpo do usuário e consiste em uma grande imagem de um animal que o dono pode tornar-se. O dono pode ter uma tatuagem de um corvo estilizado cobrindo suas costas e seus ombros ou uma imensa cobra enroscando-se em suas pernas e em seu torso. Roupas normais ocultam essa tatuagem, mas luz ou roupas com pouca cobertura, como bermudas ou tops, podem revelá-la. O mago apenas pode usar esse Talismã para se transformar em um animal que não seja duas vezes maior ou que não tenha menos que um décimo de seu próprio peso. Ele pode tornar-se um pequeno pônei ou um corvo gigante, mas não pode se transformar em um elefante ou um pardal. Essa tatuagem é extremamente popular tanto entre os Verbenas quanto entre os Oradores dos Sonhos, que normalmente a usam para assumir as formas físicas de seus totens. Alguns raros Cultistas do Êxtase também apreciam poder assumir a forma de um animal. Membros da Irmandade de Akasha raramente usam essa tatuagem, visto que muitos consideram a forma humana intrinsecamente perfeita.

Sistema: O personagem precisa fazer um teste bem sucedido usando o Arete 4 da tatuagem com dificuldade 7 (8 com testemunhas) e gastar um ponto de Quintessência. Um único sucesso no teste de Arete permite ao personagem assumir a forma de um animal por uma cena, e dois ou mais sucessos permitem ao personagem permanecer nessa forma por um dia inteiro. Caso o personagem também deseje transformar suas roupas e equipamentos em sua forma animal, ele precisa conseguir um sucesso adicional. Do contrário, ele se livra da roupa ou a rasga em pedaços quando se transforma e estará nu e sem quaisquer de seus equipamentos quando reassumir sua forma humana.

INSTRUMENTOS TECNOCRATAS

Os seguintes objetos são usados por uma ou mais Convenções dentro da Tecnocracia; bem como por magos Tradicionalistas que são sortudos o suficiente para conseguirem versões roubadas deles. Embora muitos Adeptos da Virtualidade e Filhos do Éter considerem os Talismãs Tecnocratas menos avançados que seus próprios trabalhos, ninguém pode negar que qualquer coisa criada pela Tecnocracia é normalmente mais segura e mais confiável que as criações similares Tradicionalistas. Uns poucos mesquinhos ou amorais empregados da Tecnocracia de vez em quando vendem Instrumentos e Artefatos recolhidos de operativos mortos da Tecnocracia para magos

Tradicionalistas que sejam capazes de pagar altos preços. Ainda que esse negócio com Instrumentos Tecnocratas seja comparativamente pequeno, a Tecnocracia é completamente incapaz de impedir isso totalmente.

MICRO KIT DE FERRAMENTAS

Maravilha de 3 pontos (Arete 1, Estoque de Energia Primordial 5)

Quase todos os técnicos da Tecnocracia usam um dos vários modelos desse kit de ferramentas. Ele normalmente aparenta ser um grande porta-óculos, exceto pela grande quantidade de ferramentas altamente especializadas que estão dentro. Através de uma façanha de magia coincidente, esses kits sempre contêm qualquer ferramenta específica que o usuário possa precisar, de abridores de fechaduras especializados para um tipo em particular de fechadura a uma sombra de maquiagem perfeita para adaptar-se a tonalidade de alguém. Este objeto é bastante comum e dúzias estão nas mãos de magos Tradicionalistas que os roubaram ou retiraram dos corpos de Tecnocratas mortos. Devido a eles serem tão populares, todas as versões mais recentes contêm pequenos pontos localizadores que geralmente estão inativos (tornando-os mais difíceis de serem encontrados), mas os quais podem ser ativados se o kit de ferramentas for dado como desaparecido. Agora que o Conselho Renegado reacendeu a Guerra da Ascensão entre alguns descontentes, esses kits de ferramentas estão provando serem uma boa maneira para rastrear artífices da vontade renegados que ativamente interferem com operações Tecnocratas.

Sistema: Diferentes kits possuem diferentes Habilidades. Os mais comuns ajudam com Habilidades como Tecnologia, Medicina e Investigação. No entanto, também existem kits para Habilidades como Computação, Sobrevivência e Expressão (para disfarce). Nenhum teste de Arete ou Quintessência são necessários para se usar esse kit. Ao invés disso, todos os usos da Habilidade apropriada são feitos com -3 na dificuldade. Esses kits também incluem uma pequena bateria de Energia Primordial que pode energizar qualquer dispositivo feito pela Tecnocracia e ser recarregado em qualquer subestação da Tecnocracia. Todos os usos desses itens são completamente coincidentes.

CARTÃO DE ACESSO A TRANSPORTE

Maravilha de 6 pontos (Arete 4, Estoque de Energia Primordial 10)

A habilidade para se colocar o agente apropriado no local em que ele é necessário com grande velocidade pode frequentemente ser a diferença entre o sucesso e o fracasso numa missão crítica. Em adição a frotas de helicópteros negros, jatinhos particulares e outros veículos especializados, a Nova Ordem Mundial também pode chamar por uma vasta cadeia de Recursos mundanos não disponíveis para a vasta maioria dos Adormecidos. Desde terem habilidade para comprar uma passagem para um avião que está partindo em 10 minutos, a terem a liberação (ou, ao menos, a ilusão de liberação) para requisitar um transporte militar aéreo de alta velocidade, agentes da

Tecnocracia podem se mover entre cidades e entre continentes com grande velocidade. O cartão de transporte é um dos mais poderosos métodos de facilitação de deslocamento. Este item é um cartão de identidade eletrônico do tamanho e formato de uma carteira de motorista. Ele contém um poderoso computador disposto em camadas diretamente dentro de si e possui uma conexão de rádio para um fone de ouvido oculto, pelo qual o agente pode receber rotas e outras instruções do mesmo.

Usando comandos de voz e uma tela tátil sensível nas costas do cartão, o usuário precisa apenas comunicar ao objeto sua destinação final e o cartão de acesso a transporte encontrará o caminho mais rápido para movê-lo de sua localização atual até esta e ainda fará os arranjos necessários para isso. (Magos Tradicionalistas usando cartões roubados os acharam igualmente úteis). Usando seu poderoso computador, ele irá arranjar lugar para o agente em vôos comerciais, incluindo até mesmo os que estiverem lotados (outros passageiros podem até mesmo serem impedidos de embarcar). O item é também ligado à rede GPS, incluindo transmissores GPS secretos que a NOM e o Sindicato colocaram em muitos veículos comerciais, de forma que o cartão instantaneamente sabe o táxi ou ônibus mais próximo que o agente pode pegar. O cartão pode até mesmo mudar sua aparência para imitar qualquer forma de cartão de identificação ou distintivo para facilitar a viagem do agente.

Esse cartão pode levar o agente a sua destinação em grande velocidade. No entanto, a viagem pode ser extremamente incomum. Um agente pode ser instruído a virar a esquina e pegar um táxi que está exatamente levando um passageiro até ali. Depois, ele vai até o aeroporto, imita uma identificação de empregado do aeroporto para conseguir passar pela segurança, vai até o portão de embarque e pega uma passagem de primeira classe bem na hora de o avião partir. Uma vez que o avião aterrisse, ele já encontrará um motorista pago para levá-lo rapidamente a sua destinação na nova cidade. Se necessário, um agente pode usar o cartão para transportar até quatro passageiros adicionais, mesmo que com alguma dificuldade.

Sistema: O agente precisa primeiramente fornecer os dados ao cartão e também aceitar a rota proposta, ou tentar mais adiante melhorá-la. Para realizar essa segunda opção o agente faz um teste de Raciocínio + Tecnologia com dificuldade 6 (7 se o agente estiver tentando encontrar transporte para múltiplos passageiros). Então, o usuário deve testar o Arete 4 do cartão com a mesma dificuldade (-1 para cada sucesso no teste anterior, caso o usuário tenha tentado melhorar os resultados do cartão). Se o usuário conseguir ao menos um único sucesso, as mágicas combinadas de Correspondências e Entropia no cartão fornecerão ao usuário com um método anormalmente rápido de alcançar sua destinação. Para auxiliar em esforços vitais, o cartão também contém uma pequena bateria de Energia Primordial que pode ser usada para

impulsionar a energia do computador do cartão.

Se o usuário obtiver um sucesso, o cartão irá movê-lo até sua destinação na metade no tempo normal, sem nenhum dos atrasos e esperas que normalmente estão associados a viagens. O usuário irá literalmente pôr um pé fora de um veículo e encontrar o próximo o esperando ali perto. Cada sucesso adicional permite ao usuário reduzir mais uma vez o tempo pela metade. Com três sucessos ou mais, o usuário frequentemente chegará a ser um passageiro num avião militar supersônico ultra-secreto ou usando formas similarmente incomuns de transporte. Adicionalmente, todo transporte fornecido por este cartão é amplamente confortável e agradável – usuários que precisam voar, geralmente vão de primeira classe. Finalmente, os métodos de transporte são fornecidos sem custo para o usuário, devido à habilidade do cartão em acessar todos os sistemas de transportes. A NOM tentará desativar cartões roubados, mas um Adepto da Virtualidade ou outro mago perito em computadores e magia de Entropia poderá manter um desses funcionando caso consiga ao menos um sucesso em um Efeito coincidente de Correspondência 2 e Entropia 3. Todos os usos desse objeto são coincidentes.

TRAJE LEVE DE AMBIENTAÇÃO DOS ENGENHEIROS DO VÁCUO

Maravilha de 6 pontos (Arete 3, Estoque de Energia Primordial 10)

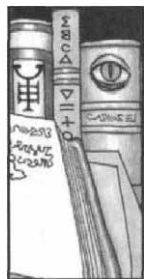
Trajes leves de ambientação são vestes apertadas para o corpo feitas de uma avançada roupa iônica. Essa veste corporal é equipada com um suporte de vida oculto montado no cinto. Enquanto as luvas do traje e o capacete não estão sendo usados, esse traje lembra uma roupa incomum de mergulho profundo. Muitos Engenheiros do Vácuo usam esses trajes debaixo de suas roupas sempre que estão em operação, e muitos empregados da Tecnocracia usam esses trajes sempre que estão situados fora da Terra ou em uma das bases submarinas da Tecnocracia. Visto que esse traje pode ser facilmente ocultado debaixo de qualquer tipo de roupa pesada – como uma roupa de trabalho, ou até mesmo sob calças e camisas de moletom – alguns Engenheiros do Vácuo também acham esses trajes úteis para se usar quando estão na Terra, preocupados em serem atacados. Filhos do Éter que constroem eternaves ou naves do vácuo frequentemente tentam roubar ou adquirir de alguma forma vários desses trajes.

Sistema: Embora sejam extremamente finas e flexíveis, essas roupas fornecem ao usuário dois dados de absorção para dano por contusão e letal sem quaisquer reduções nas paradas de dados. Essa absorção é aumentada para quatro contra qualquer ataque baseado em calor, frio, eletricidade ou radiação. O traje também permite ao usuário permanecer confortável em temperaturas entre -20 a 55 °C. Mirar na cabeça usuário (ou mãos, caso o usuário não esteja usando as luvas do traje) para negar a proteção dessa armadura aumenta a dificuldade de qualquer ataque

em +3. Além disso, o traje contém um capuz transparente oculto no colarinho, o qual pode ser estendido para se tornar um capacete transparente ligeiramente esférico. Enquanto estiver usando o capacete, o usuário estará protegido contra vácuo, atmosferas hostis, água até a profundidade de 100 metros e também estará imune a

extremos de calor e frio. Esse sistema de suporte de vida consome um ponto de Energia Primordial a cada duas horas de uso. No entanto, mesmo que o suporte de vida se esgote, o traje continua a servir como uma armadura facilmente ocultável que mantém o usuário confortável em climas extremos.

GRIMÓRIOS & PRINCIPIAE



Livros são pequenos pedaços portáteis de pensamento.

Susan Sontag

Minha biblioteca me era ducado o bastante.

William Shakespeare, A Tempestade

Um Grimório (ou seu contraparte tecnomágico, um Principia) é um livro de sabedoria que contém pérolas de iluminação, geralmente na forma de fórmulas matemáticas ou mágicas, símbolos, cânticos, pequenas notas, ilustrações detalhadas e até mesmo haicais. Eles podem guiar um leitor atento através de algumas das mais íntimas complexidades das teorias mágicas, recompensando-o com um grau de entendimento que não poderia ser conseguido de outra forma – ao menos não sem uma grande quantidade de esforço e reinvenção da roda.

Grimórios são extremamente raros e altamente valorizados. Da mesma maneira que lutam por muitas de tais Maravilhas lendárias, magos lutam por eles como cães e gatos. Eles os acumulam e protegem sua existência dos outros, a fim de que não sejam roubados antes que todos os seus segredos possam ser colhidos – ou para que tal conhecimento não caia em "mãos erradas".

Os segredos todos de um Grimório não são aprendidos numa simples leitura. Um mago cujas Artes se beneficiem da leitura de um Grimório pode lê-lo muitos anos mais tarde e descobrir que ele contém até mesmo mais sabedoria que ele inicialmente percebeu. Por essa razão, os magos guardam seus Grimórios. Magos bem sabem que um verdadeiro clássico sempre pode valer uma nova leitura.

Um Grimório pode ajudar um mago a aumentar sua compreensão geral da magia (elevando Arete) ou pode conceder intuição em uma Esfera em particular. Pode talvez fazer ambos. Os melhores Grimórios podem conter sabedoria suficiente para estimular a mente do leitor várias vezes em vários tópicos diferentes, mas os maiores destes são, obviamente, altamente cobiçados e difíceis de achar.

A imagem arquetípica do enorme livro de magias do feiticeiro tem certo grau de validade. Muitos dos Grimórios clássicos são escritos (e possivelmente iluminados) a mão e costurados em couro, mas os magos são uma espécie variada, e considerando o quanto é pessoal uma coisa como um Grimório, essa aparência é tão única quanto seu criador (e magos, no geral, tendem a ser notoriamente individualistas).

Um Grimório/Principia é uma entrada para a própria

jornada de iluminação do autor. Os mais básicos desses são simples diários mágicos contendo experimentos e reflexões sobre a natureza da magia, enquanto os modelos mais sofisticados podem ser obras de arte sem preço contendo enfeites, ilustrações ou até mesmo fotografias. Dada a natureza pessoal do Grimório, ele apenas pode de forma verdadeira instruir aqueles que compartilhem um paradigma similar (outros podem apreciá-lo, mas eles não podem "captar" o suficiente para se beneficiarem dos mais poderosos efeitos do livro). Similar não significa necessariamente idêntico; enquanto tanto um Adepto da Virtualidade quanto um agente da Iteração X podem se beneficiar de um Principia em particular, também nenhum deles estará apto a formar alguma idéia sobre um Grimório que pode ser facilmente entendido por magos Verbena ou Eutanatos.

Muitos Grimórios são escritos somente para praticantes de uma única Tradição. Devido a eles estarem arraigados tão firmemente a um dado paradigma particular, apenas magos daquela Tradição podem entendê-los e usá-los. Há alguns, no entanto, que lidam menos especificamente com um dogma da Tradição e mais geralmente com princípios mágicos subjacentes, e qualquer mago que siga tal abordagem particular à magia pode compreender esses Grimórios. *De Angelis Libris*, um livro sobre magia angelical, pode fazer sentido para membros do Coro Celestial, Ordem de Hermes e possivelmente até mesmo para Oradores dos Sonhos e Taftâni mais receptivos (ambos dos quais frequentemente usam magia de Espírito). Do mesmo modo, um livro sobre rituais necromânticos pode estar acessível aos Eutanatoi tanto quanto aos Nefandi.

Todos os Grimórios compartilham um elemento chave: todos eles usam a mesma forma de magia para se comunicarem através das barreiras do tempo, do espaço e possivelmente até da morte. Essa potente magia chama-se "linguagem".

LINGUAGEM É MAGIA

A linguagem é uma das mais poderosas formas de magia já inventadas pela humanidade, entretanto, mesmo que ela nos circunde, ela permanece transparente; consequentemente, muitos Adormecidos (e até mesmo alguns magos) agarram esse vasto poder concedido.

A linguagem é uma forma de telepatia. Se eu tenho um modelo de mundo em minha cabeça, eu posso colocar tal

modelo na sua simplesmente fazendo sons com minha boca.

A linguagem escrita é mais potente ainda. Se eu tenho um modelo do mundo em minha mente, eu posso fazer marcas num pedaço de papel que podem simbolizar esse estado de realidade inteiro. Além disso, você não precisa me conhecer para ter acesso ao meu modelo de mundo. Você pode estar a 8000 km de distância de mim, ou dois séculos além, e ainda assim, passando seus olhos sobre os símbolos que eu escrevi, você pode internalizar minha visão de mundo, permitindo que meus pensamentos entrem em sua cabeça.

Há uma razão pela qual o conhecimento é considerado perigoso afinal.

A velha noção do mago entoando cânticos em antigas línguas poderosas de seu gigantesco livro de feitiços costurado em couro – seja em Latim, Grego, Enoquiano ou Sânscrito – vem de um arquetípico, apesar de amplamente inconsciente, conhecimento do poder da linguagem.

Além do mais, pode-se considerar que aquele que mente está usando magia negra, porque ele está, através do poder da linguagem, criando um modelo fraudulento do mundo na mente da pessoa para quem ele está mentindo. A própria palavra "Warlock", (bruxo, comumente representando hoje em dia um homem praticante de magia negra) na verdade vem do vocábulo do Inglês Arcaico para "mentiroso".

MEMES

De acordo com a teoria tecnomante, uma *mime* é qualquer idéia que possa ser difundida de mente a mente e estimule as pessoas a agirem. Assim como um gene age como um princípio organizacional a nível celular, uma *mime* age como um princípio organizacional a nível cultural.

Uma música é uma *mime*, originária da mente do compositor. À medida que se difunde a novas mentes, ela pode ter o efeito de fazer com que as pessoas comprem um álbum contendo aquela música. A própria função do rádio (ou de qualquer outro meio de comunicação) então, é disseminar *memes*.

A linguagem não apenas é uma *mime* (e uma das poderosas, até), mas também é um vetor pelo qual outras *memes* são disseminadas. *Memos* que ressoam em muitos povos são mais poderosas do que *memes* que apenas ressoam num grupo. Algumas *memes* são auto-destrutivas ("auto-sacrifício é a mais nobre causa"), enquanto outras são comumente virulentas (Cristianismo protestante) e destroem outras *memes* que poderiam ter contato com elas.

A *teoria mime* afirma que religiões, partidos políticos e tradições místicas são todos *memes*; todas elas competindo por recursos culturais e aspirando se multiplicar. Como numa seleção genética, o fenômeno cultural com a mais forte (mais persuasiva ou atrativa) *mime* vence. O engenheiros de pensamentos da Nova Ordem Mundial entenderam isso há muitos anos atrás e têm infectado as mentes de milhões de pessoas com *memes* que promovam sua agenda: "A Natureza está imunda", "Conveniência é a virtude mais elevada", "Individualidade é uma coisa perigosa", "Tudo pode e será explicado", "Consumismo é divertido".

A magia, como a linguagem, é uma *mime*. A Tecnocracia espera que suas *memes* de controle e obediência ("Seja bondoso"; "Nós estamos vigiando você"; "Não existe tal coisa de magia") logo reprimam as *memes* individualistas das Tradições ("A Deusa vive e a

magia floresce"; "Fazes o que queres, porque lhe é de direito").

Consequentemente, a Tecnocracia *odeia* Grimórios porque tais Maravilhas podem guardar e preservar uma *mime* mística até depois do último crente vivo desta *mime* ter sido "neutralizado". Se, por exemplo, o último mago Taftâni fosse morto, a tradição da magia Taftâni pode ainda pode florescer novamente se um indivíduo talentoso e dedicado troçasse sobre uma pilha de Grimórios Taftâni. Nas circunstâncias certas, as principais *memes* das práticas mágicas dos Taftâni poderiam retornar e ganhar seguidores.

Mesmo que o Conselho das Tradições Místicas frequentemente dê um alto valor aos Grimórios por sua habilidade de preservar *memes* místicas, essas Maravilhas ainda têm suas desvantagens. As distorcidas *memes* dos Nefandi também podem ser preservadas em livros. Já houve várias ocasiões, na verdade, em que cultos Nefandicos gastaram grandes quantidades de tempo e outros recursos para criar vastas bibliotecas de Grimórios negros, e mais de um mago inocente já provocou horror sobre o mundo ao estudar inadvertidamente um tomo contendo as *memes* inumanas dos Corrompidos.

O problema com as *memes* é que elas são traiçoeiras. Você não sabe quando está sendo exposto a uma e quão potente ela pode ser. Um mago, por outro lado, pode usar o Efeito **Capacitação Mental** para identificar e possivelmente se proteger dessas *memes* (o treinamento de consciência dos Budistas todo se volta para isso, no fim das contas), como qualquer Irmão de Akasha pode confirmar.

Como um exemplo final, o próprio conceito de *memes* é uma *mime*. Agora que você leu este quadro, sua mente foi infectada com esta nova *mime*. Se você disser isso para um amigo, você pode infectar a mente dele com a *mime* das *memes* também.

USANDO GRIMÓRIOS

Um mago faz uso de um Grimório simplesmente pela leitura de sua totalidade. Alguns Grimórios podem requerer que o leitor execute certos exercícios mágicos que ilustrem os elementos da magia, mas muitos não o fazem.

Um mago obviamente necessita entender a linguagem na qual o Grimório está escrito ou o mesmo não terá serventia alguma. Um talentoso Adepto quem não saiba ler Akkadiano não poderá fazer mais uso de um Grimório escrito naquela língua do que um Adormecido. Herméticos, obviamente, têm uma vantagem no tocante a Grimórios devido ao seu ancestral fascínio por línguas. Uma significativa maioria de todos os Grimórios (incluindo aqueles dos quais os Herméticos não podem fazer uso) está nas bibliotecas Herméticas por essa razão. O número de Grimórios perdidos com a (suposta) destruição da Capela do Horizonte é incalculável (embora haja rumores persistentes de que o bibliotecário, Nicodemus Mulhouse, tenha posto no local certos Efeitos poderosos que levariam a biblioteca dali para um lugar seguro no caso de uma catástrofe).

Um mago não pode ler Grimório rapidamente e supor que de repente se encontrará com um alto grau de sabedoria. Grimórios têm textos pesados, densos em informação, que requerem que o mago alternadamente leia e pondere os conteúdos do tomo. Compreender verdadeiramente as lições de um Grimório requer uma semana por nível da Maravilha: Assim, um Grimório de 1 ponto pode ser compreendido depois de uma única semana de leitura e contemplação, enquanto um Grimório de 5 pontos requer um mês e uma semana de estudo atento para revelar seus segredos.

Em troca pelo tempo gasto no estudo de um Grimório, o mago pode receber várias vantagens, apesar de cada benefício adicional depender do trabalho de uma leitura recente.

Ler - e, mais importante, entender - um Grimório/Principia quase sempre permite ao personagem obter os benefícios do mesmo enquanto são seguidos os passos do pensamento do escritor e se passa de um nível de entendimento místico a outro. Um mago que leia e verdadeiramente compreenda um Grimório pode elevar seu Arete (através do gasto de pontos de experiência) *sem ter de passar por uma Procura*, ou pode receber intuições que o permitam aprender uma Esfera em particular com menos dificuldade (assumindo que ele possua os alicerces necessários naquela Esfera). As lições do livro são expressas e organizadas tão perfeitamente que podem abrir as portas da percepção na mente do leitor (É claro, encontrar tal livro pode ser parte de uma mini-Procura, ou mesmo o Avatar de alguém pode acabar conduzindo uma que leve até o mesmo).

Ler um Grimório também requer certa quantidade de perícia e/ou trabalho (isto significa: uma disposição para se aplicar as leituras na prática). Você apenas pode ganhar novos entendimentos de um Grimório classificado num

nível mais alto que o seu nível atual de Arete. Um Grimório que ensine Arete 2 não fará nada pelo Arete de um mago cujo Arete já seja 2 (embora ele possa ter outros benefícios), mas um Grimório de Arete 3 poderá abrir sua mente para novas perspectivas normalmente.

O truque para se ler um Grimório é colocar seus ensinamentos em prática (isto é, gastar pontos de experiência). Sem esse elemento crucial, a leitura é temporária; é um estado alterado, não uma característica permanente. Em outras palavras, é possível (e provável) ganhar apenas Arete temporário de um Grimório. Você deve gastar pontos de experiência para fazê-lo permanente. Até que você o faça, você só poderá usar o Arete extra para um único Efeito ou uma vez por história, a critério do Narrador.

Um Grimório que auxilie com Arete pode ou não tornar as Esferas mais fáceis de se aprender, mas aqueles que permitem ao mago aprender um dado nível em particular de uma dada Esfera em particular o fazem permitindo que se gaste menos pontos de experiência que o usual. O custo é o nível atual da Esfera x8 (x7 para uma Esfera de especialização) menos o nível do Grimório.

[Nível Atual da Esfera] x8 (x7 para a Esfera de especialização) - [Nível do Grimório].

Exemplo: Allison Singhe, *bani* Eutanatos, está estudando os Vedas Tanatóicos de Asvattha, um Grimório de 3 pontos. Em sua primeira leitura, o Grimório conduz seu pensamento à complexa rede da cultura Chakravanti e permite a ela entender as complexidades do mundo que a levam para Arete 2. Mais tarde em sua carreira, no entanto, ela relê os Vedas Tanatóicos e enxerga uma suave diferença no padrão do texto, e a partir disso ela está apta a aprender seu quarto ponto em Entropia por 25 pontos de experiência ao invés dos 28 que poderiam ter lhe custado de outra maneira.

Para se receber o benefício de um Grimório, deve-se estudá-lo ativamente. Isso requer a experiência de *leitura* imaginativa, interna, pessoal - não a experiência passiva de se observar alguma coisa. Há muitas mídias, então, que não podem ser feitas de Grimórios. Uma regra conveniente de lidar com isso é a seguinte: Caso seja uma experiência passiva (filmes, televisão) ela pode servir como ferramenta de lavagem cerebral, e pode até *evitar* o Despertar e atrasar o avanço de alguém (pela distração ou entorpecimento do espectador), mas não irá ajudar um mago em sua jornada por iluminação de maneira nenhuma.

Além do quinto nível de uma Esfera, apenas a experiência ensinar um mago. Nesses rarefeitos graus de iluminação, as palavras são obsoletas demais para conduzir as nuances do pensamento e do sentido por trás de uma consciência tão intensamente complexa a respeito de como o mundo funciona.

A maior desvantagem dos Grimórios é sua raridade. Um mago pode passar décadas, se não a melhor parte da vida, procurando um Grimório que funcione com sua Tradição, e que o ajude com certo nível de Arete e explique o funcionamento de certas Esferas. Daí o poder e a raridade

dessas Maravilhas. É importante notar que mesmo um Grimório que seu personagem não possa usar vale sua procura caso a oportunidade se apresente. Ele pode ajudar outros em sua cabala ou, ao menos, ser uma poderosa peça de barganha caso o mago de repente queira fazer um negócio com alguém na posse de um Grimório mais útil.

PRÍMEROS

Primeros são Grimórios especiais que podem conceder a um indivíduo seu primeiro ponto de Arete, Despertando-o. Esse Despertar não é automático. Existem alguns Adormecidos cujos Avatares estão muito danificados ou dormentes para Despertar. As técnicas indutivo-complacentes da Tecnocracia fazem com que seja cada vez mais difícil Despertar Adormecidos, mas Primeros são Maravilhas potentes e alcançam sucesso mesmo onde nada mais o consegue.

O Adormecido deve estar acima da média em intelecto e determinação (mesmo que apenas de maneira subconsciente) para abrir sua mente a novas maneiras de perceber o mundo. Caso um Adormecido leia um Primeiro por inteiro e faça um esforço ativo para entender seu conteúdo, é quase certeza que ele logo Despertará. Nesse caso – e apenas nesse caso – o personagem não precisa gastar pontos de experiência para seu primeiro ponto de Arete. (Exceto se você estiver jogando um prelúdio intensivo que inclua o Despertar do personagem, caso no qual isso provavelmente pode ser debatido, visto que personagens de **Mago** começam com um ponto gratuito de Arete).

De longe, o mais conhecido Primeiro é o lendário *Kitab al-Alacir*. Até hoje, cada candidato a Filho do Éter

recebe uma cópia desse extraordinário trabalho e é então observado por outros, que buscam sinais do Despertar no mesmo quando ele termina.

CRIANDO GRIMÓRIOS

Desnecessário dizer, mas criar um Grimório (ou Principia) não é algo que qualquer mago possa fazer. Isso requer certo grau de iluminação; o autor apenas pode ensinar um nível de Arete *dois pontos menor* que seu próprio. Isso significa que um autor com Arete 4 não pode escrever um Grimório capaz de aumentar o Arete de seus leitores além de 2; enquanto um tratado escrito por um adepto místico pode ser surpreendente para alguns, essas mesmas idéias poderão ser elementares a outros já avançados na trilha do Despertar. Além disso, o autor precisa ter uma habilidade considerável em escrita (e possivelmente caligrafia, encadernação, arte, programação e mistura de tintas para isso) e em áreas de conhecimento associadas a seu paradigma e/ou Esferas. De certo modo, o escritor está endereçando seu texto ao Avatar do leitor – não é uma tarefa fácil para meros mortais.

Mas mesmo assim, isso não é apenas uma questão de perícia e iluminação – também é necessária a mágica. Como artefatos, Grimórios devem ser "autenticados" com um Efeito mágico ou seus verdadeiros ensinamentos irão escapar a qualquer leitor. Eles ainda podem fornecer conhecimento mundano, mas eles não podem iluminar um leitor sem um extenso ritual para cimentar o trabalho.

A criação de Grimórios difere um pouco da criação de outras Maravilhas pelo fato de que uma porção bem maior do ser do mago é colocada no tomo.

A menos que o mago esteja contente em gravar seu conhecimento num pergaminho, ele precisa possuir algum conhecimento de encadernação. Uma vez que o livro esteja amarrado, o mago precisa gravar o texto como parte de um ritual prolongado. O ritual é completamente desgastante. O mago não pode fazer mais nada, exceto comer e dormir, por uma semana por ponto do valor do Grimório. O Efeito básico que está ligado ao Grimório não é particularmente complicado, mas a rotina específica depende da habilidade do mago com as palavras. Um artífice da vontade com três ou menos pontos em Expressão precisará de magia para expressar-se bem o bastante para transmitir seu significado com clareza suficiente e ainda irá precisar usar um Efeito conjunto de Mente 3 e Primórdio 4. Com Expressão 4 ou mais, ele usa mágica apenas para afinar as suposições sobre o texto, o que requer apenas um Efeito de Mente 2 e Primórdio 4.

Um mago escrevendo para elucidar o funcionamento de uma Esfera não precisa incorporar Efeitos daquela Esfera no livro (embora alguns o façam), mas deve possuir um nível naquela Esfera de um ponto (ou mais) acima do nível que está explicando (ou seja, um mago escrevendo

QUEM USA ESTAS COISAS?

De uma forma ou de outra, muitos magos têm seus equivalentes para Grimórios e Primeros, embora as funções como Grimório ou Primeiro se diferenciem radicalmente de Tradição para Tradição. Os Grimórios dos Irmãos de Akasha, por exemplo, são mais como pergaminhos de ensino coreográfico para praticar *katas de Dô*, enquanto aqueles sem uma cultura de escrita têm seus equivalentes orais de Primeros. Primeros, a despeito de serem mais difíceis de criar, são, na verdade, de certa maneira mais comuns do que os Grimórios, principalmente devido à demanda muito maior por eles. Vários mitos, propriamente escritos por um mago diligente e adequadamente especializado, agem como Primeros para aqueles com talento para a magia.

O Grimório mais comum que existe é o clássico *Kitab al-Alacir*, usado pelos Filhos do Éter, pelos Herméticos, pelos Filhos do Conhecimento e, em menor medida, pelos Ahl-i-Batin.



um Grimório que facilite o entendimento de Mente 3 precisa ter Mente em nível 4 ou maior).

A parte realmente desafiante na criação de um Grimório, no entanto, é o ato de colocar a si mesmo no trabalho. O mago precisa investir um ponto *permanente* de Força de Vontade no Grimório ao final do processo de escrita. Isso reflete a percepção por parte do mago que, no ato da criação do Grimório, ele transmitiu uma grande parte de seu conhecimento, de seu entendimento, e de si mesmo para os estudantes de seu tomo. O ponto de Força de Vontade só precisa ser investido uma vez por trabalho. Um mago que faça múltiplas cópias (ou traduções) de um único trabalho precisa investir a Força de Vontade apenas uma vez completo o primeiro Grimório, não uma vez por cópia.

O nível de pontos de um Grimório é igual ao nível de Arete que ele ensina mais um ponto para cada Esfera adicional que ele facilita. Assim, um Grimório que ensine Arete 2 e nada mais é uma Maravilha de 2 pontos. Um Grimório que auxilie com Arete 4 e ajude o leitor a

aprender duas Esferas é uma Maravilha de 6 pontos.

Pouquíssimos magos se contentam em criar Grimórios apenas básicos. Em uma palavra, os egos dos magos são substanciais, e visto que a criação de um Grimório é um feito grandioso, muitos magos fazem tudo dentro de seu alcance para maximizar a beleza, a habilidade pedagógica e, acima de tudo, a durabilidade do livro. Por essa razão, Grimórios frequentemente incluem todos os sinos e buzinas que um mago puder incorporar a seu texto: páginas auto-virantes, ilustrações animadas, vários níveis de indestrutibilidade, habilidades de teleporte estratégico e funções semelhantes. O filme *Os Livros de Prospero*, do diretor Peter Greenaway (baseado em *A Tempestade*, de Shakespeare), contém vários exemplos excelentes de Grimórios marcantes. Magi Herméticos, em particular, são conhecidos por não medirem esforços extremos para superarem um ao outro na grandeza de seus Grimórios.

Opondo-se aos egos dos magos está o peso do Paradoxo. Um Grimório que crie no ar uma

representação tridimensional dos princípios que descreve e responda com uma prazerosa voz as questões dirigidas a ele é uma Maravilha sensacional, mas estará segura apenas nos confins de um santuário. Um Grimório mais humilde que apenas conduza conhecimento quando um mago o lê pode ser menos extraordinário apesar de tudo, mas não irá explodir em chamas devido ao Paradoxo quando um Adormecido vê-lo fazendo algo “impossível”.

Obviamente, pretende-se que qualquer trabalho que consuma tempo desse jeito dure através das eras, e qualquer mago criando um Grimório irá fazê-lo capaz de suportar o passar de tantos anos quanto possível. Em termos mundanos, isso significa que Grimórios são feitos dos mais resistentes materiais – couro grosso sobre carvalho para a capa, páginas de couriça e tinta da mais alta qualidade foram a regra por muitos anos, mas os magos modernos têm materiais ainda mais resistentes com os quais trabalhar. Certo Filho do Éter usou Tyvek (um papel que não pode ser rasgado) para as páginas de seu Grimório e uma placa de diamante negro para a capa (uma tarefa simples para um especialista em Matéria). Tecnocratas, por outro lado, podem colocar seus Principia em CD-ROMs ou usar nanotecnologia para escrevê-los em um grão de diamante.

Grimórios frequentemente requerem que os magos possuam certas competências ou sigam certo regime de comportamento para proporcionarem a compreensão à qual aquele livro conduz. No mínimo, o mago lendo um Grimório precisa ser fluente no idioma no qual a Maravilha está escrita. Outros podem exigir um nível mínimo em um dado Conhecimento, como Cosmologia ou Enigmas. Muitos Grimórios também contêm saltos de lógica tão altos que um mago sem 3, 4 ou até mesmo 5 pontos em Inteligência não estará apto a fazer uso dele. Alguns Grimórios exigem a observação de certas práticas físicas para que se tenha acesso às habilidades iluminadas do mesmo. Um mago pode ler o texto detalhadamente várias vezes, mas sem executar os elementos somáticos do Grimório, não será iluminado. Irmãos de Akasha são conhecidos por fazerem seus Grimórios úteis apenas a outros Akáshicos por exigirem que o estudante se mova sem falhas através de complexos conjuntos de rotinas de Dô antes que as peças do Grimório se encaixem e façam sentido. Grimórios se comunicam através da linguagem, mas muitas coisas – movimento, codificação, música e fenômenos similares – são formas completamente válidas de linguagem pela qual um mago pode preservar e transmitir sua iluminação. A critério do Narrador, o custo de Antecedente de um Grimório pode ser reduzido em um ponto se o livro tiver duas ou mais condições que o mago precise cumprir. Por exemplo, um Grimório de 4 pontos pode ser avaliado como um Antecedente de três pontos se for exigido que o estudante dance através de

GRIMÓRIOS NÃO-TEXTUAIS

Livros e outras formas de textos são indiscutivelmente o tipo mais comum de Grimório, mas isso não significa que sejam o único. Culturas pré-letradas têm seus próprios magos e seus próprios caminhos para desencadear o Despertar.

Grimórios orais – normalmente na forma de extensos poemas alegóricos e histórias – podem ser passados apenas via alguém que tenha memorizado o trabalho inteiro. Isso é uma grande responsabilidade tanto para o estudante quanto para o professor. O processo de transmissão de uma obra simbolicamente complexa é demorado, árduo e – visto que cada palavra e cada frase de um Grimório foram escolhidas para ajudar a desencadear iluminação – deve ser memorizado verbalmente.

O processo de se aprender um Grimório oral de alguém que o conheça toma uma semana completa por nível do Grimório, e o estudante não pode fazer nada mais durante nesse tempo além de comer, dormir e memorizar. O tempo exigido é cortado pela metade se o professor usar um Efeito de Mente 3 para conduzir o Grimório telepaticamente.

Criar um Grimório verbal é extraordinariamente difícil. O nível de concentração e memória necessário para se criar e afinar um trabalho memorizado da dimensão exigida está além de qualquer coisa que a nossa cultura alfabético-criptografada possua. Um mago criando tal obra precisa ter algum meio de ouvir seu trabalho por várias consecutivas vezes como se ele estivesse tentando escutar a obra para então fazer as alterações onde estas forem necessárias. Estes meios podem ser tão simples quanto um Efeito de Mente 1 para permitir que o criador controle seus pensamentos, usar Forças 2 para fazer com que o ar cante as palavras da mesma maneira que ele cantou, ou até mesmo um Familiar particularmente astuto (e falante).

uma série de passos e recite o texto inteiro enquanto estiver fazendo isso.

Criadores de Grimórios frequentemente intensificam sua durabilidade com magia. Efeitos de Matéria fortalecem a obra e a fazem imune a danos por água ou fogo, enquanto Efeitos de Entropia asseguram que o livro terá um longo e abençoado destino que o obrigue a cair nas mãos apenas daqueles que irão tratá-lo bem quanto usá-lo de acordo com os intentos de seu criador.

Alguns magos, especialmente Verbena, insistem em

escrever seus Grimórios com sangue exatamente como seus predecessores faziam, contudo, qualquer mago pretendendo fazer isso precisa ter ao menos dois pontos em Vida e dois em Ciências para evitar que o sangue coagule em um belo borrão e obstrua sua pena.

CRIANDO PRÍMEROS

Tomos escritos para ensinar Arete 1 – conhecidos como Prímeros – podem Despertar certos leitores. Curiosamente, estes são mais difíceis de se escrever do que aqueles planejados para ensinar Arete 2. Apenas um autor que tenha um nível de Arete de 5 ou mais pode escrever um Primeiro.

A criação de Prímeros exige magia especialmente rigorosa, geralmente fazendo uso de Efeitos altamente complexos de Mente, Primórdio e Espírito para clarificar a alma (e o Avatar) de seu leitor até o Despertar. Além disso, o autor precisa literalmente colocar algo de si no livro (mais do que simplesmente Ressonância). Ele precisa gastar *dois pontos permanentes* de Força de Vontade para fazer um Primeiro (um além daquele normalmente exigido para Grimórios).

Adicionalmente, ele precisa ser bem sucedido em vários testes de perícias de escrita e conhecimento à medida que escreve o livro (antes mesmo de começar o ritual para encantá-lo). Ele precisa escolher cada palavra, cada frase e cada pincelada cuidadosamente para conduzir suas intenções de maneira precisa. O mago precisa voltar atrás em pensamentos, para relembrar como era *não* saber o que ele sabe agora e então tornar seu conhecimento tão saboroso quanto possível para um leitor não-Desperto. Isso exige muitos testes, tipicamente de Expressão e Ofícios, mas possivelmente também de Tecnologia, Lingüística, Cosmologia, Enigmas, Performance ou até mesmo Lábia. O Narrador é que os determina baseando-se na ambição do projeto, mas cinco testes variados de escrita/conhecimento por dia de preparação é um bom começo. Pouquíssimos magos, conseqüentemente, podem ser bem sucedidos ao produzir um Primeiro, o que explica a sua escassez através da história.

UMA BIBLIOTECA DE GRIMÓRIOS

Os seguintes exemplos de Grimórios possuem listados seus níveis em pontos, efeitos em jogo e a explicação de suas histórias. A sinopse dos efeitos de jogo especifica qual nível de Arete o tomo permite que o personagem aprenda sem uma Procura; seguida por quais Esferas o Grimório facilita. Note que o personagem precisa reler um Grimório muito detalhadamente para conseguir os benefícios das Esferas secundárias ou terciárias.

Quando um jogador lê um Grimório, encoraja-se que o Narrador leve o jogador à parte – possivelmente em uma sessão de jogo separada – e descreva, em detalhes, o

conteúdo do Grimório e demonstre quais os dispositivos de retórica o escritor usou para conduzir o conhecimento mágico do livro.

⊕ TRATADO DE ASKLEPIOS

Maravilha de 3 pontos (Arete 2, Vida ●●●)

Magos com o desejo de se especializar em magia de cura são conhecidos por não medirem esforços para obter uma cópia do Tratado de Asklepios, um Grimório de cultura herborista e magia de cura produzido pelo grande curandeiro (e suposto filho de Apolo) Asklepios. Suas percepções sobre os padrões das coisas vivas são nada menos que uma inspiração medonha.

A principal desvantagem do tratado é que foi escrito inteiramente em Grego arcaico. Ninguém foi bem sucedido ainda em traduzir esse Grimório popular conseguindo manter suas propriedades mágicas.

Verbena e Herméticos podem utilizar esse Grimório.

⊕ LIVRO DAS SOMBRA DE MAEVE MCKINNON

Maravilha de 6 pontos (Arete 3, Entropia ●●, Forças ●●●, Vida ●●●)

Um dos verdadeiros clássicos em termos de Grimórios, *O Livro das Sombras de Maeve McKinnon* é um diário místico detalhando a jornada da autora de uma garota não-Desperta a uma respeitada Mestre Verbena. Ao longo de suas páginas, o tomo fornece a compreensão sobre a vida doméstica de uma feiticeira Irlandesa do século 18.

O Livro das Sombras é enorme: 90 cm de altura por 60 cm de largura e 12,5 cm de espessura. Parece ter sido exatamente isso o necessário para que Maeve colocasse sua grande e extravagante escrita na página. As páginas são de couro e a capa foi feita artesanalmente de couro negro sobre metal. O livro possui um robusto mecanismo de trava, e não pode ser aberto sem a chave (isto é, sem usar Efeitos Mágicos de Nível 4 ou mais).

A primeira vista, um leitor pode sentir-se inclinado a crer que Maeve foi uma simples fazendeira que acabou encontrando pessoas interessantes. À medida que se prossegue na leitura, no entanto, fica evidente que Maeve McKinnon foi uma brilhante mulher cujo intelecto e bom senso foram iguais apenas por sua lealdade inabalável. A descrição de suas aventuras e desventuras em um mundo onde a igreja ainda estava agitada com a queima de bruxas torna-se uma fascinante leitura, mesmo sem se considerar seus benefícios mágicos. Além disso, o modo pelo qual ela usa parábolas para sutilmente guiar o leitor a certas percepções mágicas é o trabalho de uma mulher sábia e sofisticada, não de uma garota da fazenda como inicialmente ela aparenta ser.

Em adição a todos os outros benefícios, o leitor do *Livro das Sombras* também ganha um ponto grátis em Cultura féérica e de aparições.

Apenas Verbena podem se beneficiar desse Grimório.



A DANÇA DA NUVEM DA ÉTERNA VISÃO E ALEGRIA

**Maravilha de 4 pontos (Arete 3, Correspondência
•••)**

A Dança da Nuvem é, em suma, um *kata*, um padrão de movimentos que um estudante executa para dominar certas técnicas. Cuidadosamente escrita e desenhada em papel de arroz, a Dança é uma suave série posturas meditativas (não muito diferente do tai chi, apesar de muito, muito mais complexa e precisa). Cada uma das 101 posturas está ilustrada com uma primorosa pintura rústica a pincel. Três haicais acompanham cada pintura, esclarecendo ao estudante o estado mental que deve acompanhar cada postura, bem como outros detalhes que as pinturas podem deixar despercebidos.

A simples compreensão da conexão entre as posturas e estados da mente associados é o suficiente para conceder ao leitor o entendimento exigido para elevar Arete sem uma Procura, mas para conseguir o efeito secundário - entender o terceiro nível da Esfera Correspondência - o mago precisa realmente executar a Dança da Nuvem da Eterna Visão e Alegria. Esse é um

trabalho difícil até mesmo para aqueles que não tem problemas com a barreira da língua. Exige-se Inteligência 4 para se compreender totalmente a dança e uma Destreza 4 acompanhada por um nível 2 em Dô para se executá-la corretamente. Apesar de a leitura e compreensão dessa Maravilha poder tomar semanas de estudo por parte do mago, executar a Dança da Nuvem da Eterna Visão e Alegria corretamente leva aproximadamente uma hora. O mago deve executar a rotina de Dô no mais sereno ambiente possível.

A Irmandade de Akasha e os Wu Lung uma vez já tiveram muitos Grimórios similares à Dança da Nuvem da Eterna Visão e Alegria, mas com a destruição dos monastérios Akáshicos e a dispersão dos magos, muitos desses foram destruídos ou perdidos.

Apenas membros da Irmandade de Akasha (incluindo os Wu Lung) podem se beneficiar desse Grimório.

⊕ DITIRAMBO DA MÊNADA MELANIPPE

Maravilha de 4 pontos (Arete 3, Vida ••••)

Melanippe foi uma Mênade - uma adoradora fanática do deus Dionísio - que viveu em áreas rurais da

Frígia por volta de 800 a.C. Assim que a compreensão desta sobre os mistérios aumentou, ela se tornou uma das maiores seguidoras do deus do vinho. Sua compreensão da magia da natureza foi vasta.

O mito é de que as Mênades eram completamente insanas, mas a verdade sobre o assunto é que qualquer um que encare os olhos de um deus por períodos longos de tempo tende a ter seus confortáveis modelos de mundo abalados, se não completamente estilhaçados. Visto que Dionísio é o deus da vida e do êxtase, faz sentido que Melanippe tenha tido algumas perspectivas sobre a vida que aqueles menos abençoados não compartilharam.

O ditirambo é o discurso que Melanippe fez em uma noite de *oreobasia* – o festival sagrado de Dionísio realizado a cada dois anos nas montanhas. Numa tentativa para impressionar o deus com seu conhecimento e devoção, ela resumiu tudo que ele ensinou a ela sobre o mundo. Trata-se tanto de uma oração quanto de uma descrição dos processos de pensamento que a levaram até aquele grandioso momento.

Suas visões permanecem esclarecedoras mesmo 2800 anos depois.

Um leitor pode no início ter problemas com alguns saltos de lógica de Melanippe, mas é precisamente nesses saltos de lógica que a sabedoria ocorre. Melanippe simplesmente dá ao leitor direcionamento suficiente para indicar onde ela está querendo chegar, deixando então o leitor fazer o trabalho real. Essas "lacunas" ficam maiores conforme o ditirambo prossegue, até que a última deixa o leitor no ar, tendo como única saída chegar às mesmas conclusões que a própria Melanippe chegou há quase três milênios atrás – o que resulta no aumento de Arete.

Sabe-se que alguns magos ficam um pouco loucos ou tornam-se um pouco mais selvagens quando lêem esse Grimório, mas ninguém alguma vez disse que magia era um passatempo seguro e respeitável.

As tábuas originais do texto do Ditirambo estavam nas paredes de um templo de Dionísio até os últimos anos do século 19. Não se sabe se as tábuas foram removidas para permanecerem seguras ou se foram destruídas.

Sabe-se que existem inúmeras traduções, mas apenas uma, feita pelo mago-filólogo germânico Heinrich Barsch, captura a essência dos pensamentos de Melanippe bem o suficiente para conduzir sua sabedoria nos assuntos místicos. Um mago precisa fixar-se no texto da forma manuscrita do Ditirambo muito cuidadosamente e observar todos os rituais apropriados antes que possa conduzir os pensamentos de Melanippe bem o bastante para ativar qualquer tipo de iluminação mágica.

Extáticos, Verbena, Oradores dos Sonhos e (de forma impressionante) Desauridos podem se beneficiar do estudo dessa obra.

LIBER TENEBRIS DISTALIS

Maravilha de 4 pontos (Arete 3, Espírito ●●●)

Esse sórdido tomo é um livro de demonologia intermediária, incluindo os rituais infames que os Nefandi usam para invocar, barganhar e recompensar as mais distorcidas entidades do mundo espiritual, incluindo algumas de indiscutível poder, como um ou dois Incarna Maeljin.

Inclusos no texto estão os Nomes Verdadeiros de muitos Malditos moderadamente poderosos e variados Umbróides demoníacos.

Como é típico no que diz respeito a Grimórios Nefândicos, usar esse livro para aprender o terceiro nível de Espírito diminui o custo de pontos de experiência, mas põe o mago em risco pelo resto de sua carreira mágica.

Nefandi e Herméticos igualmente podem se beneficiar dessa obra, embora seja bom que qualquer mago da Ordem de Hermes tenha muito, muito cuidado ao fazer uso deste Grimório. Um artífice da vontade que aprenda o terceiro nível da Esfera Espírito desse Grimório Nefandi está colocando muito de sua alma em risco; qualquer falha crítica resultante de um teste enquanto estiver sendo feita magia de Espírito (incluindo Efeitos conjuntos incorporando Espírito), fará com que seu Avatar imediatamente se inverta e ele torne-se um widderslaint. A questão principal do resto de qualquer crônica na qual tal coisa aconteça é quanto tempo demorará até o resto da cabala do mago perceber que alguma coisa terrivelmente ruim aconteceu...

PROCEDITIENT@.LISTAR.ILUMINAR/40.429
2.18.23.C

Maravilha de 4 pontos (Arete 2, Entropia ●, Forças ●●●)

Um mago precisa de um nível mínimo em Tecnologia ou Computação igual a 4 para entender esse Principia, visto que ele foi escrito inteiramente numa linguagem de programação chamada ofuscado c. Um observador casual olhando uma tela ou uma impressão do procedimento.listar.iluminar/40.429.18.19.c enxerga o que parece ser uma linha de interferência ou de informações desconexas, embora na verdade seja um insuperavelmente elegante código de computador. Até mesmo aqueles com o entendimento necessário de ofuscado c. encontrarão dificuldade no início, mas assim que suas mentes se ajustarem, eles se encontram pensando nessa estranha linguagem, um elemento chave na Iluminação concedida por esse Principia.

Esse tomo digital é uma sub-rotina de um conjunto inteiro de Principia usados pela Iteração X que explicam toda a realidade em terminologia computacional. De maneira realmente extraordinária, o procedimento.listar.iluminar/40.429.18.19.c descreve

os princípios da Ciência Iluminada em simples, porém altamente complexos algoritmos, e assim que o mago começa a avançar nesses conceitos desafiadoramente progressivos, ele lança seu sistema nervoso dentro da Iluminação.

Com exceção dos Primeros, os Principia da Iteração X são normalmente escritos em ofuscado c., perl ou, não muito frequentemente, linguagem de máquina.

Membros da Iteração X e Adeptos da Virtualidade podem usar esse Principia.

⊕ CÂNTICO ⊕ DO ESPÍRITO ⊕ DE UPOTAK - PRITIER ⊕

Maravilha de 2 pontos (Arete 1, Espírito •)

Nem todos os Grimórios são artefatos físicos. Existem alguns cuja importante sabedoria é transmitida via algum outro método que não a leitura de um livro. O Cântico do Espírito de Upopotak é tanto um Primeiro quanto um "Grimório" oral passado a jovens Oradores dos Sonhos da Tribo de Coast Salish depois que seus anciões determinam que eles são merecedores de se tornarem xamãs, e ele nunca foi escrito. O Cântico do Espírito de Upopotak é um demonstrativo da abordagem de Grimórios usada pelas culturas que transmitiam tudo por meio de tradição oral e narrativa. O poder e a magia do Cântico do Espírito contam com a exatidão escrita de um cântico, a métrica hipnótica e seu esquema de rimas psicologicamente ressonante. O cântico leva quatro horas para ser recitado completamente, e tanto pode Despertar o Avatar de um indivíduo como, mais tarde, tornar o primeiro nível da Esfera de Espírito mais fácil de ser compreendido por ele. Possuir simplesmente um profundo entendimento do Cântico do Espírito é o bastante para permitir a primeira função, mas uma memorização sem defeitos é necessária caso se queira a ajuda da segunda.

O cântico é uma história de um grande ancestral Upopotak, cujo pai era um espírito e a mãe, uma mulher mortal. O cântico fala de uma grande rixa entre espíritos e o mundo dos homens. Através da interferência de Upopotak, a guerra entre os dois foi evitada, o equilíbrio prevaleceu e ambos os lados prosperaram. Além de seu valor inerente aos Oradores dos Sonhos, o Cântico do Espírito de Upopotak também contém algumas referências esclarecedoras sobre as Raças Metamórficas (o que pode ou não conceder um ponto de uma Cultura no assunto, a critério do Narrador).

⊕ MANUAL DO PRAZER URANIANO ⊕ DO DR. KARL HEINRICH ULRICHS

Maravilha de 7 pontos (Arete 4, Forças ••••, Vida ••, Matéria •••••)

Escrito pelo Arquimago Filho do Éter Heinrich Ulrichs em 1879, o *Manual do Prazer Uraniano* é um abrangente livro de sexualidade metafórica

abundantemente ilustrado com uma série de 360 litografias eróticas altamente detalhistas e muito bem desenhadas. Ele está entre os mais fantásticos (e cobiçados) Grimórios já produzidos. Mesmo que sua qualidade artística (e mágica) esteja além de questionamento, o Manual do Prazer teria horrorizado completamente os Vitorianos da época de Ulrich se eles o tivessem visto; não apenas por ter 120 imagens de homens e mulheres fazendo sexo, mas por ele ter 120 imagens de mulheres fazendo sexo com mulheres e 120 imagens de homens fazendo sexo com homens. A simples posse de tal tomo poderia ter resultado em acusações morais contra seu proprietário.

O Manual do Prazer é essencialmente uma extensa metáfora que explica a magia em termos de sexualidade. Ele afirma que um profundo entendimento da sexualidade humana pode levar ao avanço mágico pelo entendimento e manipulação das seis grandes forças etéreas. Enquanto alguns ainda consideram Ulrichs um perverso louco, existem aqueles que lêem o Manual do Prazer e juram que ele apenas ilustra o relacionamento entre as seis diferentes partículas subatômicas que a ciência moderna chama de quarks. Os princípios que o Dr. Ulrichs trata propõem um modelo de universo que sintetiza astrologia, teoria Etérea, Taoísmo e o que poderíamos chamar atualmente de mecânica quântica.

O Manual do Prazer é extremamente raro e é praticamente impossível encontrá-lo, já que não é valorizado apenas por aqueles que buscam entendimento mágico e pelos Extáticos que apreciam a beleza erótica da obra, mas também pelos colecionadores de pornografia Vitoriana não-Despertos. Muitas cópias do Manual de Prazer estão na Alemanha, ainda que o sábio Dr. Ulrichs também tenha tido a perspicácia de produzir três em Inglês, uma em Francês, uma em Latim, uma em Grego e uma em Sânscrito. Dizem que o Museu do Sexo em Nova York possui uma das edições em Inglês em sua coleção, mas o paradeiro dos outros é desconhecido.

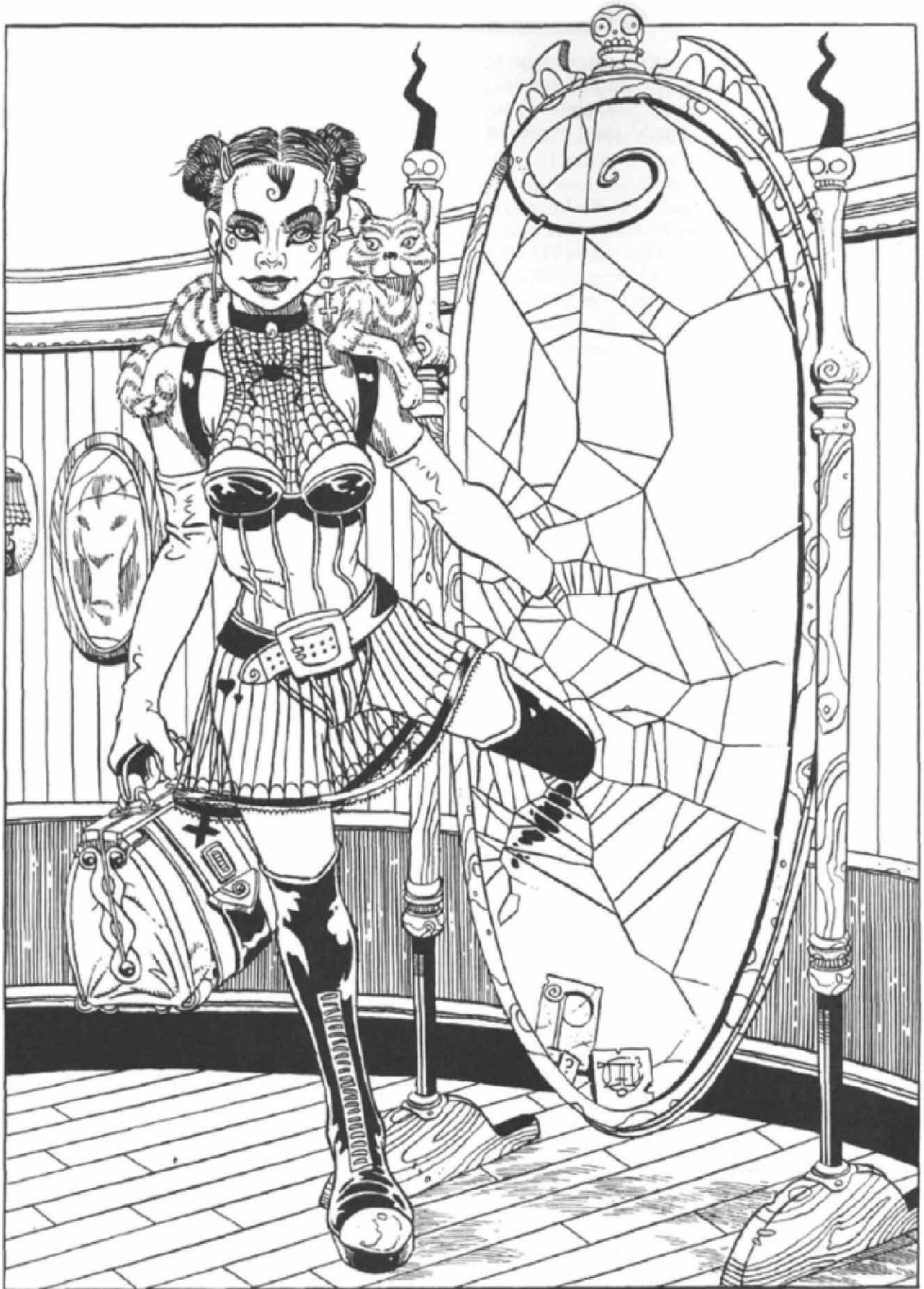
A natureza explícita do Manual de Prazer o levou à descoberta e quase à destruição várias vezes. Muitos grupos diferentes – incluindo os Nazistas em 1938, os Soldados Espirituais Batistas em 1951 e a Liga da Decência de Cincinnati em 1991 – o tomaram para si para se colocarem como guardiões morais da decência da comunidade e queimarem o Manual do Prazer. Ulrichs, astuto homem moderno como foi, cuidou de fazer com que o Manual do Prazer fosse tão indestrutível quanto ele, um Mestre de Matéria e Forças, pudesse fazê-lo.

Ganhar entendimento suficiente do Grimório para elevar o Arete exige apenas uma leitura atenta do livro. Ganhar o entendimento das Esferas, no entanto, exige que o mago faça seu caminho através de cada ato no livro, o que requer parceiros entusiastas (e de grande vigor) de ambos os sexos. O mago precisa também encontrar duas

pessoas do mesmo sexo (oposto ao seu) para executar certas partes do manual e responder às detalhadas questões que ele fará enquanto elas estiverem em *flagante*

delicto.

Filhos do Éter, Vazios e Cultistas do Êxtase podem usar esse Grimório.



COMPANHEIROS NA TRILHA: FAMILIARES

UM DIA NA VIDA DE UM GATO



Nuvens atravessam o sol nascente, transformando-o em um dia nublado antes mesmo de seu começo. Uma brisa sopra pela janela; é fria, mas dá indícios de que irá esquentar mais tarde. Talvez então ela dissipasse essa horrível neblina pairando até o chão, essa coisa que faz meus pêlos umedecerem. Mas isso não seria nada fácil agora, seria?

Espreguiçando-me, eu finco minhas garras no antigo divã, fazendo pequenos estalinhos deliciosos quando eu as retiro. Penny nunca vai me perdoar pelo que estou fazendo ao divã dela, todos esses furinhos. Provavelmente ela se livrará dele. Saltando dali, eu vou até o quarto dela. É cedo e a Bela Adormecida ainda está morta para esse mundo. Hora de mudar isto.

“O que um pobre gatinho teria que fazer para conseguir comida?” digo em voz alta, sarcasticamente, com uma ênfase arrogante. “Oh, tornar-me-ei mágoa encarnada, para minha dama que descansa em seu aparente leito de morte” e pulo na cama. Ela geme um pouquinho, mas ainda nada de movimento. Ando sobre seu corpo e toco meu nariz em sua face. E que paisagem! A maquiagem da noite passada está mostrando sinais de desgaste, com a pele mais escura aparecendo sob a cobertura pálida. Seu batom se foi há

tempos e sua sombra está borrada, fazendo-a se parecer com um racoon. É uma pena que ela não tenha uma pelagem negra como a minha. Eu sempre estou bem vestido – creio que este seja apenas outro sinal da minha superioridade.

“Sai de cima de mim, gato...” ela se vira, me jogando pro lado. Eu mergulho fora do caminho, evitando ser esmagado sob o corpo rolante dela.

“Acorde e sorria, princesa,” eu digo. “É hora de me alimentar. Senão, eu posso me reduzir a pele e ossos.”

Ela rosna com a cabeça no travesseiro e eventualmente se senta. Ela olha pra mim como se eu fosse uma pedra no fundo de sua bota. Sua expressão se modifica lentamente – eu já vi isso antes – e ela se aproxima e começa a me acariciar, devagar, me provocando.

“Mas, Sr. Mistoffelees, como eu vou defender meu valoroso familiar se eu não descansar o suficiente?” Eu caio nisso; é difícil resistir, mas o ronco na minha barriga vence a afeição.

“Seu valoroso familiar não será de muita utilidade se ele definhar e sumir. Agora levante-se.” Eu pulo da cama para longe da mão dela. Não havia necessidade de cair em tentação, e resistir àquilo já era desafio suficiente. Às vezes o corpo de um gato tem suas desvantagens.

Ela finalmente se arrasta para fora da cama, ainda vestida com uma roupa velha, gasta e desleixada. Ela se guia quase que por instinto em direção à cozinha. Correndo perto de seus pés eu chego junto a ela, empurrando-a um pouco para o lado; ela bate o dedão.

“Gato maldito!” ela rosna, pulando em um pé só. Eu apenas sorrio.

Eu chego à cozinha e aperto o botão “on” na cafeteira. Eu sou frio, mas não completamente sem sentimentos assim, e eu sei que quanto mais cedo ela acordar, mais cedo eu serei alimentado. Eu me sento e começo um ritual de limpeza meticuloso: lambo a pata, passo a pata nos pêlos, lambo a pata, passo a pata nos pêlos. Você pode pensar que isso é grosso e nojento, mas meu corpo é coberto com pêlos, que, cada vez que tocados, me fazem sentir uma pequena dose de prazer e conforto.

Ela finalmente rasteja para dentro da cozinha e puxa uma xícara. Está tudo completamente fora do lugar nos modernos e rústicos arredores Vitorianos do apartamento. Ela anda mais um pouco, coloca-se próxima a mim, sentando-se no balcão, parecendo ter saído de um caixão. Eu paro meu ritual de limpeza.

“Julgando pela sua aparência” eu digo, “você pode ter tido uma noite muito boa ou uma noite péssima”.

“Um pouco das duas.”

“Bem, você vai me contar sobre ela, ou espera que eu adivinhe?”

Ela narra um conto pra mim, sobre ter ido a um clube e ter tido outra encrenca com os Homens de Preto. Ela enche a história com os boatos mais recentes sobre os góticos da área e seu sempre mutante senso de (não) moda. É muito cedo pra ela ser polida e sociável, então ela vai direto ao ponto.

“Mas a coisa mais estranha que aconteceu. Estávamos todos prontos para levar o par de manés pro fundo e abatê-los até que um cara que eu nunca vi antes veio de lugar nenhum e os atacou. Eu não conhecia o cara e ele estava totalmente deslocado. Parecia com um hippie anormal do greenpeace. E atacou os manés lá no clube.”

“Ele chamou sua atenção?”

“Se você está perguntando se eu o achei atraente ou...”

“Não, eu queria saber se ele estava usando mágica. Eu não estou à mercê de um relógio biológico como certas pessoas.”

Eu tenho constatado que um tom desleixado e sarcástico às vezes pode levar as pessoas à direção certa. É como se fosse meu acoite pessoal. Ela precisa lembrar-se da visão mais ampla; às vezes ela esquece que existe uma razão para o universo ter concedido a ela esses grandes poderes.

“Não era nada que eu já tenha visto. Manifestar uma espada brilhante do ar normalmente seria uma má idéia, mas ele não sofreu nenhum efeito colateral. Talvez devêssemos investigar isso, não acha?”

Eu olho para a cafeteira quando ela termina seu trabalho, com pequenos sopros de vapor saindo dela. Penny a pega e enche sua xícara. Ela bebe lentamente; nós ficamos calados e ela precisa acordar.

“Então, qual é o plano pra hoje?” ela pergunta, piscando um pouco. Parece estar ganhando consciência, mas... lentamente.

“Bem, nós temos nosso pequeno trato a consumir hoje,” eu digo “eu ganho minha comida e cuido dos seus problemas. Trato justo”.

“Então já está naqueles dias de novo?” Ela tira sarro de mim. Odeio quando ela faz isso. Fui pego no meu próprio jogo.

“Bem, é sim. Você deveria saber. Seu ciclo está desregulado?”

Ela fica corada furiosamente, olha para a xícara de café de novo. Ponto para o gato. Agora, falando sério, de qualquer forma eu estou preocupado. Ela normalmente é como a água da chuva quando chega seu ciclo, e ela está quase um mês atrasada. Espero que isso não signifique o que eu penso que significa.

“Você sabe que isso não tem graça, gato. Eu senti falta no mês passado também. Isso definitivamente não é bom para uma mulher na minha condição.”

Eu apenas concordo. Se vier, veio, mas eu não sei como ela vai lidar com isso. Nós vamos ver o que acontece. Eu salto do balcão e ando até o santuário interno do apartamento. Não que seja muito; é uma coleção de tralhas velhas, com suposto significado místico, mas a faz sentir-se mais confortável, então eu que não vou reclamar. Ela se volta para a bagunça dentro da geladeira, procurando pelo meu sushi com creme, creio. Eu ando até a sala, até o meu lugar, sentando-me em frente à almofada no meio do piso.

Ela entra e olha a sua volta lentamente. Ela está checando para ter certeza que ninguém tentou quebrar as barreiras que ela pôs. Estando certa de tudo, ela fecha a porta a atrás dela, volta e senta-se na almofada, um pequeno e retangular prato oriental em uma mão e um tigela antiquada na outra. Ela coloca-os no chão e eu pulo em seu colo, esperando.

Ela me alimenta de sushi com as mãos; delicadamente eu o mordo enquanto ela alisa minhas costas. Eu posso sentir a energia radiando dela e entrando em mim a cada mordida. É estranho: eu posso quase me lembrar do tempo em que eu lutava por esse tipo de comida, muito antes, e acho que eu não era um gato ainda. Não que isso importe agora; eu tenho uma ativa fonte de alimento e Penny gosta de mim.

Sinto que acabou depressa demais quando lambo o resto do creme. Penny continua me mimando, acariciando, mesmo quando o sentimento de estar sendo energizado acaba, eu ainda posso sentir o amor dela por mim. Além disso, eu também posso sentir algum pesar, alguma preocupação por trás disso – não por minha causa, mas por algo mais. Eu me espreguiço um pouquinho, me relaxando no colo dela, enquanto ela me faz carinho e parece estar encarando lugar nenhum.

“Deixe-me tirar um pouco do fardo que tem em ti agora,” eu digo.

Eu olho pra ela e quase posso ver uma camada a cobrindo; é oleosa e parece estar alternante e fluindo em torno dela. Está mais densa que da última vez que me lembro de termos feito esse pequeno ritual. A noite passada foi bem pior do que ela contou ter sido, ou ela tem feito algo que eu não tenho visto. Lentamente, eu começo a lamber a camada em sua pele, como se estivesse limpando a mim mesmo. A substância oleosa não tem um gosto, é mais como uma textura e não parece ter a mesma textura de sempre. Eu lambo o

máximo que consigo, mas há muito. Faz-me sentir um tipo de dor de estômago, como se ao continuar eu fosse ficar muito enjoado. Por fim, eu paro e me concentro e degustar tudo.

“Isso foi mais do que eu esperava, querida.”

Uma forte batida ecoa na porta do apartamento – mais um murro do que uma batida.

“Polícia! Abra a porta!”

Penny olha pra mim e então para a porta.

“Espere aqui.” Ela levanta e sai do santuário e rapidamente volta.

“Policiais mandados pelos Homens de Preto. Pelo visto, minhas últimas atividades ontem à noite não passaram despercebidas. Alguma idéia?”

Eu me estico e decido que é hora de tentarmos algo arriscado. “O que acha de uma viagem pra Umbra?”

“Eu não sei,” disse Penny, olhando-me preocupada. “Da última vez que tentamos isso, eu fiquei de cama por semanas, e doeu pra valer.”

“Oh, deixe de choradeira. Lembra-se da rotina que o Xoca te ensinou mês passado? Pegue-me, abra o portal, e saia daqui.” Eu sôo como alguém cheio de coragem, mas eu também estou um pouco preocupado. Não por mim, mas por ela. Mesmo assim, eu não vejo outras opções.

Ela pega sua sacola médica e algumas coisas, alguns projetos do seu santuário pessoal e coloca dentro (não há razão para deixá-los pegarem tudo). Então ela se vira e encara o espelho de corpo inteiro no canto, entoa alguma coisa, sussurrando e estende seus braços em direção a ele.

Subitamente não há mais um espelho lá, mas séries de teias de aranha tecendo algo – como uma moldura – em direção a uma infinita e atroz tempestade. Penny me pega, me apoiando com o braço em forma de gancho e tenta a rotina – aquela que estávamos com medo de usar e que não ousamos tentar de novo até agora. Com uma contração ela dá um passo através do espelho.

Eu me sinto crescendo; maior que Penny. Eu dou um passo através dela; é difícil explicar. Eu estou tocando cada trecho dela e eu sinto a tempestade batendo sem efeito em mim, mas sem machucá-la – isso que é importante. A teia de aranha finalmente se parte e está acabado.

Eu pulo dos braços de Penny e me estico no solo Umbral. É bom sentir minhas garras de volta à efêmera. Penny parece maravilhada. Ela olha em volta e para mim.

“Você está bem?” ela diz.

“Eu estou ótimo; era com você que eu estava preocupado.”

Ela me pega e começa a andar, me acariciando e me segurando perto dela. Nós conseguimos. Ela está a salvo, eu estou a salvo, e nós escapamos.

Como qualquer dia na vida de um gato, eu suponho.

PASSE LIVRE

O livro **The Infinite Tapestry** apresenta novos métodos para escapar ou suavizar a Tempestade de Avatares. Um destes é uma rotina envolvendo familiares; que está sendo reproduzida aqui por conveniência.

ESCUDO DA ALMA [PRITIÓRDIØ •••, ESPÍRITO ••]

No despertar do Acerto de Contas, os magos que interagem com a Umbra tiveram, por necessidade, de aprender métodos para burlar a Tempestade de Avatares, não importasse quão estranhos ou perigosos. Muitas tentativas têm encontrado diversos graus de sucessos, mas a melhor dessas idéias foi de longe “esconder” o Avatar dentro da presença espiritual de um familiar. O **Escudo da Alma** extrai a essência da ligação mago-familiar para proteger um humano Desperto contra a destruição dos Ventos Avatares. Como um familiar é um nativo dos reinos Umbrais, é sempre permitido a ele atravessar a Película sem se ferir, assim protegendo o mago totalmente do dano espiritual normalmente sofrido em viagens para os outros mundos.

Etéreos são conhecidos por se engajarem em bizarros e extensos “exercícios de ligações psíquicas” com seus familiares na preparação para usar essa rotina, enquanto magos Herméticos acertam pequenos pactos, em troca de um serviço por outro, e Adeptos da Virtualidade algumas vezes “codificam” seus próprios Padrões dentro de seus familiares antes de empreenderem uma viagem pela Película.

Sistema: Um único sucesso é suficiente para ocultar o Avatar do mago mais ou menos “dentro” da aura de seu familiar e desta maneira preservando-o do dano da Tempestade de Avatares – ou da maior parte dele, pelo menos. O mago não precisa testar Arete quando for determinar o dano da travessia Umbral, mas ainda precisa testar qualquer Paradoxo que possua (visto que a mácula do Paradoxo é carregada tanto na mente quanto no corpo e no espírito).

O mago também pode tentar trazer outros sob os cuidados de seu familiar. Fazê-lo, no entanto, pode ser arriscado. Um sucesso extra por pessoa é necessário para atravessar, mas essa rotina não protege totalmente os caroneiros contra a Tempestade de Avatares. Ao invés disso, o número de sucessos obtidos na rotina **Percorrer Atalhos** (ou qualquer magia usada para cruzar a Película) – a qual *deve* neste caso ser lançada pelo mesmo mago que for executar o **Escudo da Alma** – determina quantos podem passar em segurança. Passageiros além deste número (determinados aleatoriamente, exceto quem tiver lançado a rotina) serão afetados normalmente pelos Ventos Avatares.

ALGUÉM PARA VIGIAR SUAS COSTAS



Chega uma hora na vida de um mago em que ele percebe que está sozinho. Não sozinho no sentido comum da palavra, mas sozinho na busca de quem ou o quê ele é. Essa certeza segue seu Despertar – ele sabe que é diferente. A maioria dos magos lida com isso de diversas maneiras. Alguns buscam a companhia de outros, encontrando consolo abraçando a causa de sua Tradição ou cabala. Outros encontram consolo em seu poder; possuir uma habilidade próxima à de Deus apenas os encoraja para buscar mais poder. Há alguns que tentam esquecer, e alguns que enlouquecem. E uns poucos, uns poucos escolhidos, seguem outro caminho: Eles encontram um companheiro de sua espécie, um familiar.

Nesse capítulo você encontrará regras expandidas para familiares. Há algumas mudanças em relação às regras básicas mostradas em livros anteriores, mas elas são todas opcionais.

EXIGÊNCIAS, ALIMENTAÇÃO E CUIDADOS COM FAMILIARES

Familiares têm relacionamentos únicos com seus magos. Diferente de um aliado ou um contato, um familiar está quase constantemente com o mago. Ele o segue no furor da batalha e pode ser também uma fonte de conhecimento para ele. Sendo assim, é importante saber como ganhar ou criar um familiar. Uma vez que você consiga um, no entanto, ele será dependente de você para sobreviver; as chances de um familiar encontrar um manancial de Quintessência por si só – e mantê-lo por algum tempo – são muito pequenas. Além da alimentação necessária, um familiar pode ser dependente de sua proteção ou apoio; ele é um indivíduo, mas um indivíduo dependente de você para manter-se vivo.

Familiares começam como espíritos errantes na Umbra. Eles podem ter um laço de afinidade a um lugar ou a uma pessoa, ou podem apenas perambular a esmo; independente disso, eles não possuem nem poderes, nem, em alguns casos, a habilidade para se manifestarem por longos períodos de tempo em nosso mundo.

EVOCACÃO

O mago precisa primeiro identificar e encontrar o tipo de espírito que ele quer ligar a si. Pode ser qualquer coisa desde um tigre a um lobo, ou até um cristal de quartzo – tudo tem um espírito, e cada espírito tem diferentes habilidades, conhecimentos e poderes. A maioria dos magos irá trazer para si espíritos de baixo poder; servir como um familiar dá a um espírito mais experiência e poder ao longo do tempo. Esta é uma escolha individual que cada mago deve fazer e uma questão para a qual o próprio espírito deve ser a resposta.

O próximo passo é frequentemente o mais difícil: uma vez o mago tendo escolhido o tipo de espírito, ele precisa também encontrar um que deseje cooperar. Isso geralmente envolve ir ao lugar de onde sua contraparte do mundo real veio, qualquer que seja o lugar que o espírito chame de lar. Um espírito de tigre, por exemplo, poderia muito bem ser encontrado no reflexo espiritual das selvas da Índia ou da Tailândia.

Ao invés de viajar para encontrar o espírito, o mago pode chamá-lo até si. Começar aquilo que o mago espera que seja um relacionamento durável exigindo de um espírito uma jornada muito longa pode causar algum desgosto, no entanto. Em termos de jogo, o número de sucessos adquiridos em um Efeito de Espírito 2 **Chamar Espíritos** determina quão cooperativo o espírito está ao chegar. A dificuldade pode ser aumentada se o espírito não for nativo da área à qual ele estiver sendo chamado. O mago pode ter sorte e o espírito talvez acabe se mostrando interessado em servir, mas se as coisas não tiverem sido muito boas, o espírito pode querer dar ao mago uma lição por meio de métodos severos.

Uma vez que o espírito e o mago estejam cara-a-cara, o processo de barganha geralmente tem início. Um espírito de tigre não irá necessariamente querer abandonar desde já seu estilo de vida estável, particularmente se este o agrada. O mago deve oferecer coisas que ele não tenha. Quintessência é uma boa sedução. Nas selvas o espírito precisa coletar tal orvalho mágico onde puder; adquiri-lo de um mago a prazos regulares é completamente vantajoso. Facilidade de alimentação é apenas uma parte da barganha, no entanto; há também proteção e vantagens mágicas.

É muito bom que o mago faça alguma pesquisa antes de tentar atrair um espírito, descobrindo o tipo de coisas que o espírito estará propenso a querer. Isso pode ser qualquer coisa – verdade, todos os tigres comem carne, mas e se seu tigre espírito tem um gosto por cobras? Oferecer essa cobra espírito para jantar é uma maneira mais certa de conseguir que ele faça o que você quer.

Há também a promessa de que servir como familiar pode aumentar a experiência e o poder de qualquer espírito que aceite seus deveres. Este terá a possibilidade de aumentar sua posição no mundo espiritual uma vez que sua tarefa como familiar tiver se acabado. Tenha em mente que as coisas ainda são completamente flexíveis neste ponto – inclusive o corpo que o espírito irá ocupar.

FAZENDO UM CORPO

Uma vez que se tenha selecionado o espírito e barganhado com ele, o próximo passo é a aquisição de um corpo para o mesmo. Há várias opções que um mago pode escolher nesse estágio. Uma das regras de existência é que a forma segue a função. Um espírito estará mais propenso a querer permanecer em uma forma física que seja o mais similar possível à sua forma espiritual. Um tigre espírito, mais uma vez, provavelmente irá querer ter um corpo de tigre. Há poucos exemplos onde isso não se mantém verdade: Um espírito do vento ou da água pode desejar ocupar alguma outra forma que não a sua natural, apenas por experiência. Com o tempo, um espírito acaba refletindo seu corpo. Um gato espírito dentro de um corpo de cachorro começará a agir mais como um cachorro.

O método mais comum consiste em o espírito se Materializar em seu potencial máximo, e então o mago fazer tal forma tornar-se permanente com um Efeito de Primórdio 3. Se o espírito não tiver o Encanto Materializar, o mago pode **Abrir a Película** e permitir que o espírito entre no mundo físico através de um Baixo.

COMPANHEIROS DE CASTA

Espíritos raramente são independentes; muitos deles servem a alguma forma de hierarquia Umbral. Eles são normalmente associados a alguma casta maior de espíritos, quer seja um totem da natureza ou um Incarna astral.

Ao se relacionar com espíritos de uma dada casta, o Narrador pode diminuir as dificuldades dos testes sociais ou melhorar as atitudes do espírito, dependendo de quão bem o mago e o familiar administrem tal conexão. Se o mago não se dá bem com seu familiar, isto provavelmente não adianta, mas contidas atitudes do familiar para com o mago podem também causar alguma vergonha a outros de sua espécie. Isso funciona melhor, é claro, quando o familiar está presente, mas se o mago construiu uma reputação suficiente com seu familiar, palavras podem viajar e permitir a ele esses bônus mesmo sem a companhia de seu familiar, especialmente se ele necessitar se aproximar de seus dados companheiros de casta buscando ajuda para seu familiar, que pode estar ferido, capturado ou de alguma outra forma incapaz de fazer a jornada por si próprio.

O mago pode, ao invés disso, criar ou usar um corpo já existente. Criar na maioria das vezes requer o uso de Matéria ou Vida para trazer uma nova forma ao mundo. Isso é feito por meio de um de dois métodos. O primeiro é a real criação de um corpo. É necessário Vida 5 para isso (ou Matéria 4, no caso de construtos não vivos). O mago também pode gerar o corpo a partir de um já existente, duplicando o corpo de um rato, por exemplo. Esse passo pode requerer algum conhecimento de biologia (ou Tecnologia, para construtos).

Uma vez criado o corpo, o mago precisa fixar o espírito nele. Se o espírito tiver o Encanto Possessão, ele poderá possuir a casca. O mago então sela a posseção com um Efeito de Primórdio 3. Se o espírito não puder possuir o corpo, no entanto, o mago precisará usar Espírito 4 para ligá-lo a este, com Primórdio 3 para fazer a ligação tornar-se permanente.

A outra opção é roubar um corpo já ocupado. Esse processo é frequentemente visto sob numa luz negativa; posseção é o roubo da vida de alguém. Quando um espírito quase-familiar toma um corpo de outra criatura, ele subjuga o espírito que há naquele lugar. Isso efetivamente significa a morte do espírito, pois uma vez que o familiar tenha o corpo, é bem provável que não irá querer largá-lo.

O espírito familiar pratica tal roubo de corpos através do uso do Encanto Possessão. Ele expulsa ou subjuga o ocupante presente do corpo e se move para dentro. Então, o mago usa Primórdio 3 para selar a alma dentro do corpo permanentemente.

Outro método é o mais sórdido e complicado de se executar. O mago e o espírito familiar lutam contra o espírito que habita o corpo desejado e espiritualmente o matam, desocupando assim seu lugar no corpo. É necessário que o mago e o familiar iniciem o ataque ao espírito alvo na Umbra. Além disso, mágica de Vida pode ser necessária para manter o

corpo vazio vivo por tempo suficiente para que o familiar o habite.

Um cadáver – um corpo morto desprovido de um espírito – também pode oferecer um lar para um familiar. O familiar possui o corpo, no qual agirá tal qual um zumbi. O mago pode querer reparar quaisquer feridas debilitantes no corpo ou fazer melhoramentos usando a Esfera da Matéria. Uma vez feito isso, o mago une o espírito ao corpo usando Primórdio 3, fazendo deste um organismo único para todos os intentos e propósitos. O familiar pode animar o corpo como se ele estivesse vivo, mas não está: reparar feridas nele, por exemplo, irá exigir mágica de Matéria, não de Vida.

ELO

O passo final no processo de criação é o uso de Primórdio 3 e Espírito 4 para criar um elo entre o familiar e o mago. Dois sucessos são necessários por nível do familiar, e um ponto de Quintessência deve ser gasto por nível (ou seja, três pontos para um Familiar de 3 pontos).

A criação do Elo é um processo no qual um familiar e um mago conhecem um ao outro das mais íntimas maneiras possíveis, mente a mente. Eles se concentram em construir essa ponte de almas entre si, o mago compartilhando parte de si mesmo com o familiar, e vice-versa. A conexão das almas não é

⊕ ELO

O elo entre um mago e seu familiar é uma coisa muito especial, parecido com o elo entre um mago e seu Avatar. Tais elos são conhecidos por durarem além do túmulo e ao longo de novas vidas com magos e familiares se encontrando novamente em novas encarnações. Além disso, o elo se fortalece com o passar do tempo. Quanto o familiar e o mago estiverem juntos, mais forte o elo se torna. Alguns magos que já tiveram o mesmo familiar por várias de suas vidas conhecem os pensamentos deste como se fossem os seus próprios. Por outro lado, o mago tende a refletir seu familiar também. O mago que tenha uma cobra como familiar pode desenvolver movimentos serpentinos, enquanto que um com um coelho poderia ter pequenos tufo de pelos nas extremidades de suas orelhas.

O elo concede algumas habilidades especiais:

Conexão Arcana: Outros podem magicamente explorar o elo do familiar: qualquer coisa que o familiar tocar também estará sendo tocada pelo mago.

Empatia: O mago e o familiar possuem uma conexão empática: cada um sente as emoções do outro.

Absorção de Paradoxo: Um mago pode despejar pontos de Paradoxo em seu familiar (veja *Famíliares e o Paradoxo*, p. 83). Familiares geralmente não apreciam isso, mas irão consentir se a necessidade for grande.

Um mago não pode ter mais que um familiar por vez. Esse elo místico pode ser quebrado apenas com um Efeito de Espírito 5 (dois sucessos são necessários por ponto de Antecedente gasto em Familiar), mas o mago pode escolher quebrá-lo a qualquer momento sem um Efeito. No entanto, uma vez quebrado, todos os pontos gastos no familiar são perdidos.



um processo fácil para nenhuma das partes, no entanto. Eles podem descobrir coisas um sobre o outro que eles não gostariam, e que não iriam querer compartilhar e podem acabar desejando esquecer, mas isso apenas torna o elo mais estreito.

FAMILIARES COM O PRESENTE

Muitos jovens magos não possuem poder ou conhecimento em Esferas para invocar e prender um familiar. Em certas capelas, o mentor de um mago pode presentear-lo com um familiar, executando todo o trabalho mágico necessário; o mago presenteado precisa apenas estar presente para a ligação (embora muitos espíritos não queiram consentir sem observar ou conhecer seu pretense mago primeiro).

Consequentemente, é possível começar o jogo com um mago incapaz de evocar um familiar e que ainda assim tenha um: talvez seja um presente de seu amado mentor – ou será que esse é o meio que o velho Mestre usa para ficar de olho em seu jovem pupilo?

ALIMENTANDO SEU FAMILIAR

Familiars precisam comer, mas não como as criaturas normais o fazem. Apesar de existirem em um corpo físico, eles não nasceram para esse estado. O corpo pode digerir comida, mas isso nutre apenas o corpo físico; o familiar não pode ganhar sustento espiritual disso. Familiars são *taumívoros* – eles precisam devorar Quintessência para sobreviver. Um mago não apenas tem que manter o corpo físico de barriga cheia, ele precisa alimentá-lo com energia mágica.

Muitos magos realizam ambas as alimentações ao mesmo tempo, imbuindo a comida do familiar com Quintessência para que assim ele consiga todos os nutrientes de uma só vez. O real ato de transferência de Quintessência para um familiar é feito através da ligação de energia primordial estabelecida durante a criação do Elo; é este que permite que o mago transfira sua Quintessência a seu familiar.

A maioria dos familiars precisa de uma quantidade de Quintessência igual aos pontos de Antecedente gastos nele. Um Familiar de 3 pontos requer três pontos de Quintessência por semana. Um familiar que não receba sua Quintessência necessária sofre um nível de dano por contusão para cada dia que não for alimentado. Esse dano não pode ser curado até que a Quintessência seja fornecida.

A quantidade necessária pode ser diminuída se condições especiais tiverem sido declaradas durante o Elo. Por exemplo, ao invés disso o espírito pode exigir uma forma rara de Sôrvo, tal qual corações de gatos cozidos no mais fino creme. A dificuldade em preparar isso pode diminuir a quantidade de Quintessência que o familiar exige, como se fosse um defeito, mas ao invés de reduzir o custo em pontos do Antecedente, ela reduzirá a Quintessência semanal gasta. Detalhes são deixados cargo do Narrador, mas o mínimo de Quintessência por semana nunca deveria cair abaixo de um ponto. Apenas tipos de Sôrvo extremamente raros e perigosos de se obter deveriam permitir reduções grandes.

CUIDADO E TRATAMENTO

Na hora de cuidar de um familiar, o mago precisa atender suas necessidades físicas. Isso pode ser tão simples como dar banho de tempos em tempos, mas tratamento adicional frequentemente é necessário. Um cachorro peludo precisa ser escovado de vez em quando; pois pêlos mortos podem se enroscar, tornando sua pele menos efetiva ao protegê-lo de baixas temperaturas, o que o deixará doente. O mago também precisa de um bom veterinário e da habilidade de pagar pelos seus serviços, caso o familiar venha a ficar ferido ou doente.

Certos animais são ainda mais difíceis de se cuidar. Cobras precisam de comida fresca – isto é *viva* – para se alimentarem. Se a comida estiver morta, poderá não ser bem digerida e ser danosa para ela. Um mago também precisará encontrar um veterinário que seja especializado em reptologia – não tão fácil de encontrar, especialmente em uma zona rural.

A MORTE DE UM FAMILIAR

Quando um familiar morre, frequentemente o mago sofre um grande choque. Trata-se de um ser ligado a ele pela alma e pelo coração, afinal. Além do choque emocional, há também sérias conseqüências físicas e mentais. O mago que perde um familiar perde um pedaço de sua alma.

No momento da morte de um familiar, o mago sofre as seguintes aflições:

- O mago perde um número de pontos de Quintessência igual aos pontos do Antecedente do familiar.
- O mago precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 5) ou ficar atordoado por um número de turnos igual aos pontos do Antecedente do familiar.
- Se o mago intencionalmente causa a morte do familiar, ele perde um ponto de Destino, o que se revela como marcas de cicatrizes do Destino em sua alma.
- À critério do Narrador, o mago pode usar os pontos do Antecedente que ele gastou em seu familiar para criar um novo – a menos que ele tenha intencionalmente matado o seu anterior, caso no qual os pontos são perdidos. Assumir um novo familiar depois da morte do antigo não é uma decisão a ser tomada levemente, visto que o mago pode nunca se recuperar completamente do sofrimento.

FAMILIARES E O PARADOXO

Famíliares são criaturas de espírito, e, como tais, são naturalmente entidades de mágica estática. A eles, no entanto, é dada a forma material permanente através da magia dinâmica, Iluminada. A maioria dos familiares não gera Paradoxo por si só (eles não praticam mágica Iluminada), mas certos familiares realmente não pertencem a este mundo e podem ser relíquias de uma era antiga e mais mítica. Tais *antevos* podem atrair Paradoxo quando vistos, mas ao invés de tomarem esses pontos para si, seus magos é que os sofrem – o Elo com o familiar nem sempre é uma vantagem.

Qualquer familiar cuja aparência ou comportamento traia a ordem natural das coisas irá gerar Paradoxo se testemunhas o virem (um ponto por ponto investido no Antecedente Familiar). Enquanto um chimpanzé pode sair

por aí fumando um cigarro (como o chimpanzé que interpretou Cheetah nos antigos filmes de Tarzan fazia quando não estava em frente às câmeras), um cachorro ou gato não pode. Qualquer animal que possa realmente falar (a menos que seja um estorninho ou um papagaio) irá fazer mais que levantar sobrancelhas – irá causar Paradoxo a seu mago.

É claro, magos podem fazer com que seus familiares absorvam Paradoxo, para livrarem a si mesmos. No entanto, eles não podem fazer isso no mesmo turno que eles receberam o Paradoxo gerado por alguém testemunhando um familiar estranho; eles precisam realizar uma ação no turno seguinte para transferir o Paradoxo para o familiar.

Famíliares podem armazenar até cinco pontos de Paradoxo por ponto de Antecedente que tiver sido gasto por ele. Se eles receberem mais do que podem armazenar, a quantidade completa é descarregada num Choque de Retorno – não no familiar, mas no mago. Por causa disso, não é uma boa idéia usar um familiar como bateria de Paradoxo – apenas atrasa e exagera o inevitável.

Os familiares com o Encanto Nulificação de Paradoxo (veja p. 86) podem enviar o Paradoxo acumulado para a Umbra.

QUEM INTERPRETA O FAMILIAR?

Quando um familiar é parte do histórico do personagem, surge a questão sobre quem deve interpretá-lo. Diferente de outras Características de Antecedente na planilha de personagem, ele não pode ser facilmente esquecido ou ignorado. Contatos e Aliados não estão sempre em cena, Recursos e Maravilhas são apenas objetos, e Arcano e Avatar são partes integrantes de um personagem. Um familiar, no entanto, é um ser que está preso ao mago a maior parte do tempo.

O fardo de interpretar o familiar muitas vezes acaba caindo nas mãos do Narrador. Esse não tem que ser sempre o caso. Não há razão para um jogador não poder interpretar tanto seu mago quanto seu familiar, dando voz e ação a ambos. Isso dá ao jogador mais controle sobre as ações do familiar (o mago e o familiar são empaticamente ligados, no fim das contas). Algumas vezes, no entanto, a forma única do jogo entre um familiar e seu mago é melhor manipulada deixando o Narrador interpretar o familiar. Desta maneira, o familiar pode nem sempre seguir ordens cegamente, e ainda agir como uma ferramenta para descobrir novos planos ou pistas que os jogadores de alguma maneira deixaram escapar. A escolha está entre o Narrador e o jogador, e uma opção não precisa ser excludente em relação à outra: uma mistura de ambos os métodos muitas vezes é o melhor.

Uma dica para qualquer um que queira interpretar um familiar (seja Narrador ou jogador) é que este tem personalidade e motivações próprias, e essas podem ser diferentes das do mago. Isso adiciona cor à experiência de interpretar – sem mencionar uma mudança cômica ocasional – caso o familiar algumas vezes discorde de seu mago.

criação de personagens familiar



Abaixo estão algumas regras avançadas de criação de personagens para familiares. É isso mesmo, regras de criação de *personagens*. Familiares não são os personagens principais, mas eles representam funções recorrentes, e então merecem mais detalhes do que os que já foram dados a eles anteriormente. Estas regras são opcionais; se elas não se encaixarem nas necessidades de seu jogo, não as use. Você pode achar que elas dão muitos detalhes, ou dão muitos poderes para aqueles que

certamente são personagens apenas secundários. Tudo isso pode ser feito com uma interpretação criativa, no entanto. É dever do Narrador usar o familiar mais do que como apenas uma muleta para o jogador – ele é todo um emaranhado de linhas da trama esperando para acontecer.

conceituando o familiar

Visto que os familiares são personagens secundários, considere essas questões antes de permitir um dentro de sua sessão de RPG. Familiares devem dar suporte ao ambiente de jogo, e não desequilibrar as forças dentro do mesmo.

Os jogadores devem ser perguntados sobre as questões seguintes e os Narradores devem ficar satisfeitos com as respostas antes de permitir que o jogador adquira um familiar:

- Por que você tem um familiar? É para adicionar um sabor especial ao seu personagem ou simplesmente para conseguir bônus fétidos em regras? Um familiar pode ser essencial para o conjunto de seu personagem como você o quer, mas não é simplesmente para seu benefício, mas para o de seu Narrador também. Ainda que você possa estar jogando com o familiar a maior parte do tempo, o Narrador de vez em quando o interpretará, e ele precisará saber as motivações e objetivos da criatura; explicar seus objetivos em ter o familiar ajuda a evitar que seus pontos de vista entrem em conflito.

- Quem é seu familiar? Que tipo de personalidade seu familiar tem? É seu melhor amigo no mundo, ou um oportunista pegando carona? O que ele quer, além de ajudar você com seus objetivos?

- O que é seu familiar? A forma determina muitas coisas sobre ele. Além de determinar alguns limites nas habilidades de seu familiar, ela também reflete como os outros julgam seu personagem. Outros magos irão julgá-lo pelo tipo de criatura que você mantém em sua companhia. Se seu personagem tem um diabrete como familiar, algumas pessoas irão de certa forma evitá-

lo. Por outro lado, se você tem um cavalo como familiar, como você se mantém em contato com ele, principalmente em histórias que podem levá-lo para dentro de uma cidade?

- De onde seu familiar vem? A história dele pode ajudar a determinar sua postura. Como foi a vida como um espírito? Que tipo de casta ele servia?

- Quando e como o familiar entrou na vida de seu mago? É importante que se pergunte o porquê e o onde. O familiar simplesmente se revelou um dia, esperando para que você o laçasse? Ou você fez uma jornada cruzando os cinco continentes procurando seu espírito?

características: essência e encantos

Familiares têm as mesmas características que tantas outras criaturas conscientes incorporadas: Atributos, Habilidades, Força de Vontade e Níveis de Vitalidade. Além destas, eles têm Essência (energia espiritual) e Encantos (poderes espirituais).

Essência é a quantidade de poder espiritual que o familiar possui; é muitas vezes um reflexo do quanto ele foi poderoso enquanto espírito. Familiares não armazenam Quintessência – eles a comem. Isso abastece suas funções vitais básicas: respiração, nutrição e energia. Algo dessa comida mágica, no entanto, é convertido em Essência, usada pelo familiar para ativar alguns de seus Encantos. (Um mago pode tomar a Essência de seu familiar para ganhar pontos de Quintessência, na base de um para um. Ele não precisa da Esfera de Primórdio para fazer isso. Obviamente, drenar a Essência de um familiar o deixa com menos pontos para gastar com os seus próprios poderes).

"Encanto" é o termo usado para descrever os vários poderes de um espírito. Visto que Familiares são espíritos manifestos (apenas uma espécie destes, na verdade), seus poderes também podem ser considerados Encantos espirituais. Usá-los não atrai Paradoxo.

Essência pode ser readquirida de duas formas:

- Se um familiar descansar por oito horas completas, ele recuperará um ponto de Essência.

- Um Familiar pode converter pontos de Quintessência excedentes ganhos através de alimentação em pontos de Essência na base de um ponto para um. Apenas Quintessência *excedente*, além da que o familiar normalmente necessita para se sustentar (veja *Alimentando seu Familiar*, p. 82), pode ser convertida em Essência.

encantos familiares



Familiares podem aprender qualquer Encanto da lista comum, mas os Encantos das listas de um dado tipo são restritos a apenas familiares daquele tipo. Os custos em pontos são para Pontos de Bônus, não pontos de Antecedentes.

Nota: Se um Encanto não tiver custo em Essência listado, é tratado como sempre ativo (ex: garras e presas estão sempre lá, mesmo se não estiverem sendo usadas).

encantos comuns

danos agravados (5 pts)

Através do gasto de um ponto de Essência por teste de ataque, o familiar pode fazer sua arma ultra afiada, desferindo danos agravados. Apenas uma arma (incluindo armas naturais, como garras) pode ser encantada por vez através desse Encanto.

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE FAMILIAR

Primeiro, registre o custo total de pontos de Antecedentes gastos no familiar. Quanto mais pontos, mais poderoso ele será.

Passo Um: Conceito do Familiar

Escolha Conceito, Natureza e Tipo.

Passo Dois: Selecione Atributos

Priorize as três categorias: (5/3/1). Seu familiar começa o processo com um ponto em cada Atributo exceto Aparência (a qual é zero, a menos que pontos sejam designados).

Defina Atributos Físicos: Força, Destreza, Vigor.

Defina Atributos Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência.

Defina Atributos Mentais: Percepção, Inteligência, Raciocínio.

Passo Três: Selecione Habilidades

Priorize as três categorias: (7/5/3)

Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos.

Passo Quatro: Toques Finais

Registre Força de Vontade (3) e Essência (1).

Gaste pontos de bônus (Nível do Familiar x 10).

testemunhas). Esse é o motivo pelo qual todos os antevos possuem o Encanto Colher Quintessência sem custos.

- **Construto:** Criaturas que receberam vida ou animação por meio da imaginação (mágica) ou genialidade (tecnológica) do mago: homúnculos, ADPs ou laptops, autômatos, etc. Construtos não podem curar dano naturalmente; eles precisam ser consertados. No entanto, eles são imunes a envenenamento e doenças e automaticamente recebem o Encanto Absorver Dano Letal, sem custos (podendo comprar o Encanto Absorver Dano Agravado por 2 pts). Se o construto estiver obviamente além das capacidades tecnológicas modernas, ele irá provocar Paradoxo (vulgar-com-testemunhas) em seu mago caso Adormecidos o vejam.

- **Elementais:** Criaturas compostas de um dos elementos clássicos: sílfides (ar), gnomos (terra), ondinas (água) ou salamandras (fogo). A visão de um elemental por um não-iluminado irá infligir Paradoxo no mago (vulgar-com-testemunhas). Todos os elementais possuem o Encanto Colher Quintessência sem custos para compensar isso.

- **Mortos-vivos:** Cadáveres animados: zumbis e esqueletos. A própria exposição de um morto-vivo a um não-iluminado irá infligir Paradoxo no mago (vulgar-com-testemunhas). Todos os familiares mortos-vivos possuem os Encantos Absorver Dano Letal e Resistência sem custos para compensar isso. Eles podem comprar o Encanto Absorver Dano Agravado por 2 pts, e níveis adicionais de Resistência por 3 pts cada. Eles também podem reduzir seu nível inicial de Carisma para zero e adicioná-lo a qualquer outro Atributo.

EXEMPLOS DE CONCEITOS

Uma breve descrição que resuma o personagem familiar. Você pode usar os exemplos na p.87 de **Mago** revisado, ou criar o seu próprio. Algo que também deve ser considerado é a casta à qual o espírito pertencia antes de ser familiar (veja o quadro lateral *Companheiros de Casta*, p.81).

NATUREZA

Escolha uma na lista das páginas 87-88 de **Mago** revisado.

TIPO

- **Animal:** Criaturas nativas do mundo material: cães, gatos, aranhas, tigres, ursos, pássaros, etc.

- **Antevos:** Criaturas das lendas e fantasias. Esses seres não mais existem (ou talvez nunca tenham existido) em nossa realidade: dragões, diabretes, fadas, alienígenas, jackalopes, etc. A mera visão de um antevo por um não-iluminado irá infligir Paradoxo ao mago (vulgar-com-

PONTOS DE BÔNUS

Características	Custo
Atributo	5 por ponto
Habilidade	2 por ponto
Força de Vontade	2 por ponto
Essência	1 por ponto
Encantos Familiares	Conforme listado; um familiar pode aprender apenas Encantos da lista comum ou da de seu tipo.

ARMADURA (3, 4 OU 5 PTS)

O familiar recebe dados extras de absorção, da seguinte maneira:

Custo	Armadura
3	+1 dado contra dano por contusão
4	+1 dado contra dano letal
5	+1 dado contra dano agravado

Esse Encanto pode ser comprado múltiplas vezes, com cada aquisição adicional somando mais dados de armadura.

MALDIÇÃO DO AZAR (3 PTS)

Ao gastar um ponto de Essência, o familiar pode levar a um único alvo sofrer de má sorte. Teste a Força de Vontade do familiar; cada sucesso converte um dos sucessos de alvo em um dado teste em um "1", aumentando sua chance de ter uma falha crítica.

GARRAS/PRESAS (2 PTS)

O familiar possui garras ou presas (escolha um dos dois) que são capazes de infligir Força +1 de dano letal através de um teste bem sucedido de Destreza + Briga. Esse

Encanto pode ser comprado duas vezes para que o familiar tenha tanto as presas quanto as garras.

CONTRAMÁGICA (5 PTS)

O familiar possui um dado de contramágica. Se o mago estiver fisicamente em contato com ele, ele também recebe esse benefício. Esse Encanto pode ser comprado múltiplas vezes para fornecer mais dados.

VÔO (2 PTS)

O familiar pode voar, quer seja pelo uso de asas ou por levitação. A distância percorrida é de até 3 + Destreza metros por turno.

CURA (5 PTS)

Com esse poder o familiar pode curar outra criatura. Por um ponto de Essência ele pode curar um nível de dano por contusão ou letal, ou por dois ele pode curar um nível agravado.

CAMUFLAGEM (1 PT)

Quando não se pode correr nem lutar, algumas vezes a melhor tática é ficar parado e se camuflar. Com alguma cobertura natural um familiar pode se camuflar de quem estiver procurando por ele. O familiar tem que ter uma quantidade de cobertura, e precisa permanecer relativamente em silêncio e sem se mover. As dificuldades de testes de busca para localizá-lo ou encontrá-lo são aumentadas em três.

ILUMINAR (1 PT)

O familiar pode emitir uma luz ambiente ou ligar seus olhos como lanternas. A luz é suficiente para ler e permite ao familiar agir como uma lâmpada para outros em uma área pequena.

INVISIBILIDADE (5 PTS)

O familiar pode de tornar invisível à visão normal. Sons e impressões táteis (pegadas), no entanto, ainda permanecem. Se o familiar gastar um ponto de Essência, ele permanece invisível por uma cena, mas se ele interagir fisicamente ou socialmente com outros seres exceto seu mago, ele se torna visível. Se dois pontos de Essência forem gastos, a invisibilidade dura uma cena e o familiar não precisa se preocupar em esbarrar em outros seres e perder o poder de seu Encanto.

ROBUSTO (2 PTS)

O familiar é mais robusto que um humano, talvez do tamanho de um urso ou cavalo. O familiar recebe um Nível de Vitalidade Escoriado adicional.

SORTE (4 PTS)

Através do gasto de um ponto de Essência, o familiar garante ao seu mago um único re-teste de qualquer parada de dados. Esse teste pode resultar em consequências melhores ou piores; mas o mago precisa aceitar o novo teste no lugar do antigo. Esse Encanto apenas pode ser usado uma vez por tarefa.

NULIFICAÇÃO DE PARADOXO (5 PTS)

O familiar pode nulificar um ponto de Paradoxo por sessão de jogo. O familiar precisa recolher esse Paradoxo nele mesmo e enviá-lo à Umbra; e isso leva um turno completo por

ponto. Esse Encanto também pode ser comprado múltiplas vezes para nulificar Paradoxo extra por sessão.

COLHER QUINTESSÊNCIA (7 PTS)

O familiar ainda tem a habilidade de colher Quintessência que tinha quando espírito. Ele pode coletar Quintessência para se sustentar sozinho (diminuindo a quantidade semanal que seu mago precisa fornecê-lo). Se o familiar for deixado em um Nodo, ele pode absorver um ponto de Quintessência por dia. Por outro lado, se ele passar um tempo apenas em torno da área, ele também pode colher um ponto, só que por semana.

LER E ESCREVER (1 PT)

O familiar sabe como ler e escrever no idioma primário de seu mago. Se ele quiser ler em outros, ele precisará ter pontos em Lingüística. Se ele não tem polegar opositor, ele ainda pode usar a boca para segurar o instrumento de escrita, e sua caligrafia é medíocre. Se ele não tem dedos, ele também não pode digitar.

RESISTÊNCIA (3 PTS)

Esse familiar é resistente. Ele recebe um Nível de Vitalidade Escoriado adicional. Esse Encanto pode ser comprado várias vezes, mas um familiar não poderá ganhar mais que o dobro de seus Níveis de Vitalidade originais.

ABSORVER DANO LETAL / AGRAVADO (3 OU 5 PTS)

Por três pontos de bônus o familiar pode absorver dano letal com seu Vigor. Por cinco pontos ele pode absorver dano letal e agravado.

FALA (1 PTS)

O familiar pode falar. Diferente dos outros familiares, que apenas podem se comunicar empaticamente com seu mago, seu familiar aprendeu a habilidade para falar com sua própria voz. Ele precisa aprender Lingüística para falar qualquer idioma que não seja a língua nativa de seu mago ou sua língua espiritual.

AGILIDADE (2 PTS)

Para cada ponto de Essência gasto o familiar dobra sua velocidade. Este Encanto pode permanecer ativo por apenas uma cena, ao fim da qual o cansaço pesa sobre o familiar. Após isso, ele precisará descansar por uma hora por ponto de Essência gasto para dobrar a velocidade.

INFORMANTE ESPIRITUAL (3 PTS)

O familiar pode buscar na Umbra ou pedir a outros espíritos por informação e conhecimentos específicos. Ele pode testar Carisma ou Manipulação + uma Habilidade apropriada (Intimidação para amedrontar os outros até descobrir, Etiqueta para polidamente pedir, etc.). A dificuldade varia de acordo com a complexidade da questão. Uma informação pode levar um turno, mas pode-se levar uma hora para conhecimentos obscuros. Quanto mais sucessos atingidos, melhor a informação.

TELECINESIA (3 PTS)

O familiar tem a habilidade de levitar objetos com sua mente. Ele precisa se concentrar enquanto o faz, e não pode

fazer outra coisa enquanto isso. Isso custa um ponto de Essência para cada 15kg de peso erguido.

TELEPATIA (3 PTS)

O familiar pode se comunicar telepaticamente com qualquer um em seu alcance sensorial, independente do idioma, ainda que isso não possa permitir ataques telepáticos ou distrações.

VENENO (1, 3 OU 5 PTS)

O familiar pode instilar veneno por meio de um toque, mordida, garra ou picada. Ele precisa primeiro realizar um teste de ataque bem sucedido com a arma antes de expelir o veneno (um ato reflexo desde que o ataque seja bem sucedido). Apenas uma dose de veneno pode ser expelida por hora, a menos que um ponto de Essência seja gasto por dose extra.

Por um ponto de bônus o veneno causa dois pontos de dano por contusão não-absorvíveis a qualquer alvo que falhe em um teste de Vigor (dificuldade 7). Esse dano não pode ser curado por um dia a menos que a vítima consiga uma ajuda médica ou mágica que remova o veneno.

Por três pontos de bônus o veneno causa três pontos de dano por contusão não-absorvíveis a qualquer alvo que falhe em um teste de Vigor (dificuldade 8). Esse dano não pode ser curado por três dias a menos que a vítima consiga uma ajuda médica ou mágica que remova o veneno.

Por cinco pontos de bônus o veneno causa três pontos de dano por contusão não-absorvíveis *por turno* a qualquer alvo que falhe em um teste de Vigor (dificuldade 7); o Vigor pode ser testado a cada turno até a vítima ser socorrida, prevenindo dano adicional, ou até a vítima morrer, o que vier primeiro. Esse ferimento não pode ser curado por três dias a menos que a vítima consiga uma ajuda médica ou mágica que remova o veneno.

ENCANTOS ANIMAIS

ENXERGAR NO ESCURO (2 PTS)

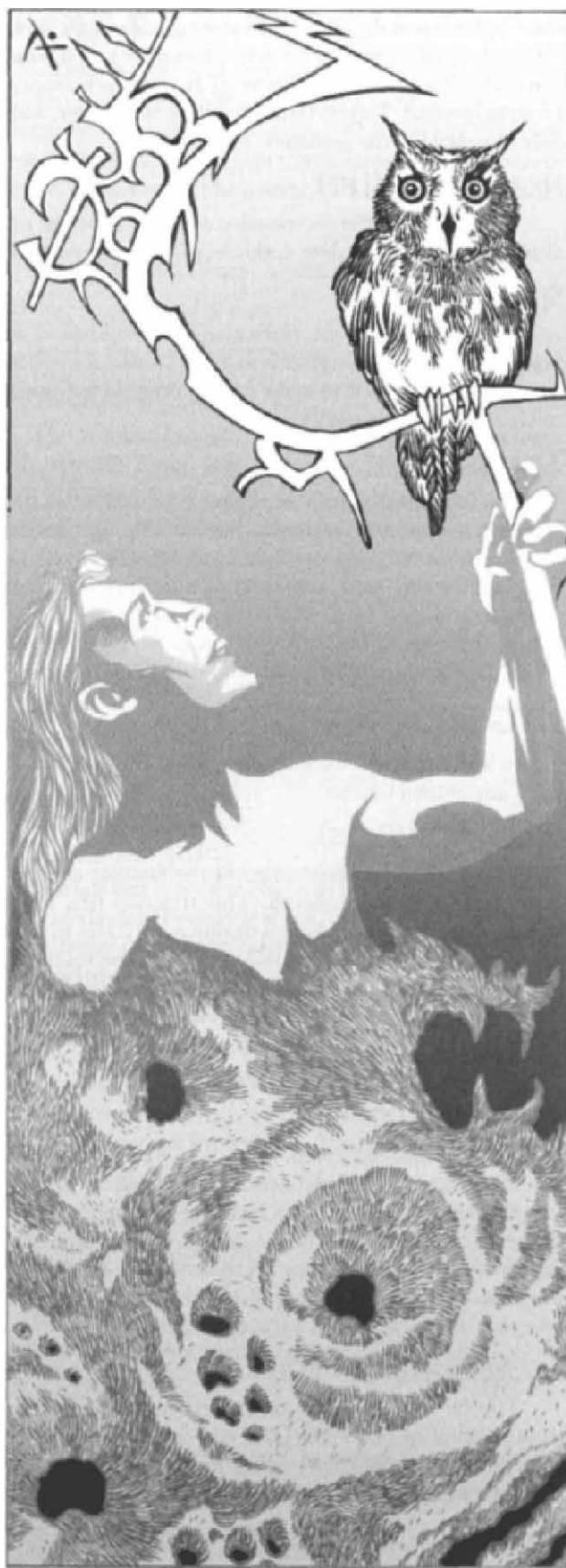
O familiar pode "ver" na escuridão total. Isso pode ser tanto sua visão verdadeira, faro apurado, um tipo de sensor sonar, ou até mesmo um poder místico de PES. O familiar não sofre penalidades por agir na escuridão completa.

FASCÍNIO (3 PTS)

O familiar pode olhar nos olhos de uma pessoa ou criatura e cativá-la completamente, mantendo-a em uma visão hipnótica. O alvo pode e tentará resistir se atacado ou deliberadamente distraído, mas se deixado sozinho continuará a permanecer em contato visual com o familiar. Isso requer que este gaste um ponto de Essência e mantenha contato visual constante com o alvo hipnotizado, que pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade do familiar).

TEMOR (4 PTS)

O familiar irradia uma aura de um medo palpável para as criaturas ao seu redor. Pode ser que ele ressuscite memórias de infância na vítima, de quando ela era perseguida pelo cachorro do vizinho, ou pode ser que ele lembre uma criatura de o que é ser caçada por seu predador. Em todo caso, esse



Encanto deixa a criatura afetada incapaz de agir por um turno e assustada pelos próximos 10 (ela sofre uma penalidade de +1 em todas as suas ações nesse período). Isso custa um ponto de Essência por criatura visada. Alvos podem resistir testando Força de Vontade, com uma dificuldade igual à Força de Vontade do familiar.

VISÃO NOTURNA (1 PT)

O familiar não sofre penalidades quando está em lugares de pouca luminosidade, ainda que a escuridão completa possa cegá-lo normalmente.

SENTIDO AGUÇADO (1 PT)

O familiar tem um sentido em particular que está bem além da capacidade humana, tal qual o faro e a audição de um cachorro. Isso permite fazer testes impossíveis para humanos (tais como rastrear pelo faro).

RASTREIAMENTO (1 PT)

O familiar pode rastrear qualquer criatura, desde que tenha inicialmente uma amostra da Ressonância do alvo. Reproduzir com sucesso a Ressonância de um mago requer Primórdio 2 e Mente 2, mas é melhor que o familiar possa "farejar" algo que o alvo tenha tocado recentemente ou alterado magicamente. Quando rastreando, teste Percepção + Prontidão, dificuldade 6 (isso pode ser ajustado para mais ou para menos, dependendo das condições e de quanto tempo tiver se passado desde a coleta do odor).

ENCANTOS ANTEVOS

SOPRO DE FOGO (5 PTS)

Através do gasto de um ponto de Essência o familiar pode cuspir uma rajada de fogo de sua boca. Esse é um fogo real, não uma ilusão. A chama pode atingir uma distância de 3 metros a partir do familiar, em um cone de um metro de amplitude em seu alcance mais longo, infligindo dois níveis de dano agravado. Objetos inflamáveis que o fogo vier a tocar podem incendiar-se. O sopro de fogo também pode ser usado para aquecer objetos, como um bico de Bunsen.

ILUSÕES (7 PTS)

O familiar pode criar um objeto ilusório que outros poderão confundir como real. Observadores testam Inteligência + Enigmas para perceber se aquele objeto não é real. O objeto é insubstancial e é revelado como falso uma vez que tocado. O poder tem custos variáveis em Essência, dependendo do tamanho e da complexidade da ilusão. Uma grande rocha custaria apenas um ponto, enquanto um exuberante dragão gigante poderia custar três.

INSUBSTANCIAL (7 PTS)

O familiar pode tornar-se incorpóreo, passando através de paredes e outros obstáculos, não podendo ser fisicamente afetado de modo algum (igualmente não podendo afetar fisicamente nada a seu redor enquanto estiver insubstancial). Este poder requer um ponto de Essência por cena.

DIGESTÃO (4 PTS)

De alguma maneira o familiar consegue digerir uma

quantidade inacreditável de matéria sem sofrer incômodo algum. Não importa de quê o material seja feito – se é orgânico, inorgânico ou tóxico – nada pode ferir o familiar. Ele pode digerir objetos que totalizem o dobro de seu peso corpóreo por dia, mas cada objeto precisa ser capaz de entrar em sua boca. Uma vez digerido, o objeto é enviado para algum lugar qualquer da Umbra.

ENCANTOS CONSTRUTOS

ESFRIAR OBJETO (1 PT)

O familiar pode esfriar um objeto para diminuir sua temperatura. Ele precisa se concentrar no objeto que está resfriando. Cada ponto de Essência gasto diminui a temperatura em 10 graus centígrados. Um objeto pode ser esfriado apenas 10 graus por turno por meio desse método.

CONTROLE DE SISTEMAS ELÉTRICOS (5 PTS)

O familiar pode manipular sistemas elétricos. Ele pode usar isso para desativar os sistemas de segurança de um edifício, fritar os circuitos deste, ou para eletrocutar alguém. O familiar testa seu Raciocínio + Tecnologia contra uma dificuldade determinada pelo Narrador. Cada objeto que o familiar tentar manipular requer o dispêndio de um ponto de Essência.

CIBERPRESENÇA (3 PTS)

Esse familiar detém um pouco de sua presença na Umbra – mais especificamente, ele pode ser manifestar na Teia Digital. Diferente de muitos familiares, ele pode acompanhar o mago quando ele se plugar, ainda que ele sempre se manifeste em sua forma física na Umbra: um laptop ainda é um laptop. Ele pode usar todas as suas habilidades enquanto na Teia Digital.

PROGRAMA DE ENCRIPTAÇÃO (2 PTS)

Desde que esteja fisicamente conectado a um computador ou unidade tecnológica o familiar pode agir como um cão de guarda sobre tal e defendê-la de tentativas de invasão. Este é um mecanismo de defesa e não pode ser usado para ajudar o mago a infiltrar-se dentro de outro sistema. Para cada ponto de Essência gasto pelo familiar ele recebe dois pontos na Habilidade Computador para usar na defesa do sistema de seu mago (desde que a Habilidade não fique maior que o dobro do nível do familiar), também aumentando em um a dificuldade de qualquer um em tentar quebrar tal defesa.

AQUECER OBJETO (2 PTS)

O familiar pode aquecer um objeto. Ele precisa se concentrar no objeto que está aquecendo. Cada ponto de Essência gasto aumenta a temperatura em 10 graus centígrados. Um objeto pode ser aquecido apenas 10 graus centígrados por turno através desse método.

PLUGAR-SE (2 PTS)

O familiar pode estabelecer um link em qualquer lugar onde um sinal de celular seja forte o suficiente para suportar uma conversa telefônica. Esse poder não funciona em lugares distantes da civilização ou em áreas onde o sinal possa estar obstruído, tais como canais ou vales.

CHOQUE (5 PTS)

Seu familiar pode direcionar um choque elétrico a um alvo. O choque pode alcançar aproximadamente 3 metros a partir do familiar, mas apenas em linha reta. Teste a Destreza + Armas Brancas do familiar para acertar. Cada choque elétrico causa dois níveis de dano agravado e custa um ponto de Essência.

ENCANTOS ELEMENTAIS

CRIAR ELEMENTO (3 PTS)

O familiar pode criar certa quantidade de seu elemento básico: fogo, ar, água ou terra. Para cada ponto de Essência gasto, uma quantidade igual a meio metro quadrado é criada do nada. A substância é natural e permanece enquanto as condições permitem: fogo sem combustível queima e desaparece dentro de dois turnos, água sem um recipiente escorre, e ar sem um quebra-vento irá dispersar-se.

IMUNIDADE ELEMENTAL (3 PTS)

O familiar é imune a qualquer dano causado pelo seu elemento. Salamandras com esse Encanto não sofrem dano pelo fogo; sílfides não sofrem dano de quedas aéreas; ondinas podem respirar na água; e gnomos não sofrem ferimentos de armas da terra (metal ou pedras). Um familiar pode comprar esse Encanto apenas uma vez.

ENGOLFAR (4 PTS)

Age exatamente como o Encanto Antevo, Digestão, mencionado acima.

INSUBSTANCIAL (7 PTS)

Como o Encanto Antevo, mencionado acima.

TRANSFORMAÇÃO (7 PTS)

Através do gasto de um ponto de Essência o familiar pode assumir uma forma diferente, de igual tamanho. Por dois pontos ele pode se metamorfosear em algo maior (de um gato para um humano). E por três pontos, ele pode mudar para algo muito maior (um gato para um rinoceronte). A nova forma dura por uma cena. Elementais não podem assumir formas contrárias aos seus elementos: uma salamandra não pode se tornar uma poça d'água, e uma sílfide não pode se tornar uma rocha.

ENCANTOS MORTOS-VIVOS

CONHECIMENTO ANCESTRAL (3 PTS)

O familiar pode recorrer a conhecimentos antigos e esquecidos através da comunicação com os espíritos dos mortos. Isso age como o Encanto Informante Espiritual, mencionado acima, exceto que uma informação completamente desconhecida por quaisquer seres vivos ainda pode ser adquirida.

TEMOR (4 PTS)

Como o Encanto Animal, mencionado acima.

INSUBSTANCIAL (7 PTS)

Como o Encanto Antevo, mencionado acima.

REANIMAR (5 PTS)

O familiar pode gastar Essência para tornar-se temporariamente mais forte, rápido, perspicaz ou atraente. Para cada ponto de Essência gasto, um ponto pode ser adicionado a um Atributo pelo resto da cena.

DEBILITAR (4 PTS)

O familiar pode sugar a vida de alguém por meio de um toque. Para cada ponto de Essência gasto ele causa um nível de dano por contusão não-absorvível a um indivíduo. Ele precisa primeiro ser bem sucedido em um ataque de Destreza + Briga.

DEFEITOS

Familiars podem adotar defeitos para receber pontos de bônus extras.

IMÓVEL (5 PTS)

O familiar não pode se mover por si próprio e necessita de seu mago (ou qualquer outra pessoa) para carregá-lo. Por exemplo, um familiar laptop ou ADP não pode se mover naturalmente, visto que ele não tem pernas ou outros meios de locomoção.

MINÚSCULO (2 PTS)

O familiar é muito pequeno e pode passar por espaços onde seres maiores não podem. Qualquer coisa menor que um gato doméstico comum se enquadra nessa categoria. O familiar tem os seguintes Níveis de Vitalidade: Escoriado -1, Machucado -1, Espancado -2, Aleijado -5, Incapacitado.

EXEMPLOS DE FAMILIARES



Abaixo está uma lista de exemplos de familiares e seus custos básicos em pontos. Pontos de bônus foram completamente gastos. Gastar pontos de Antecedentes extras fornece 10 pontos de bônus adicionais por ponto gasto.

O Narrador tem o direito de recusar o uso de qualquer um desses familiares se eles não se encaixarem ao tema de seu jogo.

AUTÔMATO (2 PTS)

O clássico e deselegante robô, mas orgulho e alegria de seu criador Etéreo.

Tipo: Construto

Natureza: Penitente

Atributos: Força 3, Destreza 1, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Briga 1, Intimidação 2, Condução 1, Tecnologia 2, Acadêmicos 2, Computação 1, Ciências 4

Força de Vontade: 3

Essência: 1

Encantos: Armadura (+2C/+2L; 14 pts), Robusto (2 pts), Ler e Escrever (1 pt), Absorver Dano Letal e Agravado (2 pts), Fala (1 pt)

Níveis de Vitalidade: Escoriado (-0), Escoriado (-0), Machucado (-1), Ferido (-), Ferido Gravemente (-2), Espancado (-2), Aleijado (-5), Incapacitado.

GATO (1 PT)

Vem em muitas cores: preto clássico, branco puro, morim, etc. Apenas não cruze seu caminho...

Tipo: Animal

Natureza: Autocrata

Atributos: Força 1, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Consciência 1, Briga 1, Esquiva 1, Lábria 1, Furtividade 4, Sobrevivência 1, Enigmas 1, Ocultismo 2

Força de Vontade: 3

Essência: 3

TRADIÇÕES E FAMILIARES

Tradições diferentes preferem familiares diferentes.

Irmadade de Akasha: Familiares são incomuns entre os monges Akáshicos, que normalmente preferem contar apenas com seus próprios poderes, ganhos na solidão e contemplação. Não obstante, Akáshicos de culturas rurais ou folclóricas no Oriente podem adotar um tigre, tartaruga, ave, ou cachorro. Alguns são conhecidos tendo uma fênix como familiar – um raro antevo.

Coro Celestial: É muito incomum para um Corista ter um familiar, por que muitos preferem a companhia de sua própria espécie. Entretanto, certos magos sagrados são conhecidos por escolher animais (raramente antevo e nunca construtos ou mortos-vivos) que demonstrem virtudes espirituais, tais como pombos (beleza), cães (lealdade) ou até mesmo leões (pela sua bravura e coragem)

Culto do Êxtase: Novamente, familiares são uma raridade entre os Cultistas, mas vez ou outra um deles surpreende todo mundo aparecendo com uma fada antevo ou um Fogo Fátuo (veja página 93).

Oradores dos Sonhos: Sem dúvidas, os Oradores dos Sonhos contam com familiares mais do que qualquer outra Tradição. Muitos dos seus familiares são espíritos da natureza de vários animais ou até mesmo de plantas. Eles tendem a escolher seus familiares de castas importantes para eles, e trabalham para manter um bom relacionamento com essas castas através de seus familiares.

Eutanatos: Raro é o Eutanatos quem adota um familiar, mas alguns têm sido vistos na companhia de lobos ou gatos predatórios. Alguns até usam mortos-vivos como seus companheiros, dançando em rituais da meia-noite com esqueletos e zumbis.

Vazios: Os Vazios mais Góticos preferem os clássicos símbolos Românticos: gatos negros e corvos. Os Vazios mais individualistas normalmente não usam familiares, mas aqueles que o fazem, usam qualquer criatura que se possa imaginar.

Ordem de Hermes: O familiar clássico Hermético é o construto homúnculo (veja página 91), uma ajuda no santuário ou em campo, mas outros familiares muito

conhecidos são elementais, tais como sílfides (frequentemente chamadas Ariel...).

Filhos do Éter: Os Etéreos adoram bugigangas. Construir um construto é algo que muitos Etéreos planejam fazer... algum dia. Aqueles que não desistem dessa tarefa normalmente constroem autômatos ou robôs sem precedentes fora das histórias de ficção científica – ou tentam infundir vida e movimento a cascas sem vida.

Verbena: Os bruxos, como os Oradores dos Sonhos, usam muitos familiares. Além dos gatos pretos, morcegos, corvos e sapos clichês, eles também usam elementais, fadas e até mesmo pequenos dragões (raros nesses dias).

Adeptos da Virtualidade: Os Adeptos frequentemente trazem seus computadores ou outros periféricos à vida como construtos. A vida pode ser solitária fora da Teia Digital, e já que esses caras nem sempre são bons em interface com wetware, eles buscam por amigos de silício.

Além das Tradições, há três outras facções a se levar em conta...

Tecnocracia: Familiares são raríssimos entre as Convenções, mas construtos não são completamente desconhecidos, especialmente entre a Iteração-X e os Progenitores.

Nefandi: Muitos Nefandi não trabalham e nem se dão bem com outros a seu redor, e isso dificulta que eles adotem qualquer familiar. Familiares não são desconhecidos entre essa Facção, mas eles geralmente já estavam ligados ao mago antes da queda. Uns raríssimos Nefandi atam Malditos a corpos físicos, normalmente fazendo com que o espírito possua a vítima enquanto o mago torna a possessão permanente.

Desauridos: Esses magos são raros de qualquer forma, e aqueles que conseguem manter uma ligação de qualquer tipo com um familiar são mais raros ainda. Familiares Desauridos são quase sempre antevo de além do Horizonte. Até mesmo familiares animais tendem a se distorcerem e se tornarem criaturas míticas se seus magos se tornarem Desauridos.



Encantos: Maldição do Azar (3 pts), Garras (2 pts), Camuflagem (1 pt), Visão Noturna (1 pt), Fala (1 pt)

CACHORRO (1 PT)

Um amigo leal e protetor.

Tipo: Animal

Natureza: Galante

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Consciência 1, Briga 2, Esquiva 1, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Investigação 3

Força de Vontade: 3

Essência: 2

Encantos: Temor (4 pts), Sentido Aguçado (faro, audição; 1 pt), Fala (1 pt), Presas (2 pts), Rastreamento (1 pt)

HOMIÚNCULO (2 PTS)

O perfeito par extra de mãos no laboratório do alquimista, essa criatura anã até aquece ou resfria substâncias.

Tipo: Construto

Natureza: Ranzinza

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Consciência 1, Esquiva 1, Ofícios 3, Armas de Fogo 2, Investigação 3, Medicina 2, Ocultismo 2

Força de Vontade: 3

Essência: 3

Encantos: Esfriar Objeto (1 pt), Contramágica (1 dado; 5 pts), Aquecer Objeto (2 pts), Sorte (4 pts), Nulificação de Paradoxo (1 ponto; 5 pts), Ler e Escrever (1 pt), Absorver Dano Letal (0 pts)

CAVALO (1 PT)

Um companheiro raro no mundo moderno, mas fiel e decidido.

Tipo: Animal

Natureza: Tradicionalista

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 5, Briga 1, Performance 1, Sobrevivência 4, Cosmologia 2, Investigação 1

Força de Vontade: 3

Essência: 2

Encantos: Robusto (2 pts), Agilidade (2 pts)

Níveis de Vitalidade: Escoriado (-0), Escoriado (-0), Machucado (-1), Ferido (-1), Ferido Gravemente (-2), Espancado (-2), Aleijado (-5), Incapacitado.

DIABRETE (1 PT)

Embora muitos pensem que esta seja uma escolha questionável para companhia, essa pequena criatura infernal é na verdade um perfeito espião.

Tipo: Antevo

Natureza: Excêntrico

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Consciência 1, Briga 1, Esquiva 1, Lábia 4, Furtividade 5, Ocultismo 3

Força de Vontade: 3

Essência: 3

Encantos: Vôo (1 pt), Camuflagem (1 pt), Invisibilidade (5 pts), Colher Quintessência (0 pts), Fala (1 pt)

Defeitos: Minúsculo (2 pts)

Níveis de Vitalidade: Escoriado (-0), Machucado (-1), Espancado (-2), Aleijado (-5), Incapacitado.

ASSISTENTE DIGITAL PESSOAL (ADP) (1 PT)

Este familiar se parece com um computador de mão qualquer; pessoa alguma poderia confundir-lo com magia – até que ela o usasse de verdade e percebesse o quanto ele é avançado.

Tipo: Construto

Natureza: Pedagogo

Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 2, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 0, Percepção 1, Inteligência 5, Raciocínio 2

Habilidades: Manha 3, Tecnologia 5, Acadêmicos 2, Computador 5, Ciências 1

Força de Vontade: 3

Essência: 4

Encantos: Controle de Sistemas Elétricos (5 pts), Ciberpresença (3 pts), Plugar-se (2 pts), Ler e Escrever (1 pt), Absorver Dano Letal (0 pts), Fala (1 pt)

Defeitos: Imóvel (5 pts), Minúsculo (2 pts)

Níveis de Vitalidade: Escoriado (-0), Machucado (-1), Espancado (-2), Aleijado (-5), Incapacitado.

CORVO (1 PT)

Um bom conversador.

Tipo: Antevo

Natureza: Esperto

Atributos: Força 1, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Consciência 1, Esquiva 1, Lábia 1, Furtividade 4, Sobrevivência 1, Enigmas 1, Investigação 2

Força de Vontade: 3

Essência: 1

Encantos: Vôo (1 pt), Colher Quintessência (0 pts), Fala (1 pt), Informante Espiritual (3 pts)

ARANHA (1 PT)

O familiar que você pode carregar em seu bolso.

Tipo: Animal

Natureza: Perfeccionista

Atributos: Força 1, Destreza 4, Vigor 2, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Consciência 2, Briga 2, Esquiva 2, Furtividade 5, Medicina 1, Ocultismo 2

Força de Vontade: 3

Essência: 3

Encantos: Camuflagem (1 pt), Presas (2 pts), Veneno (5 pts)

Defeitos: Minúsculo (2 pts)

Níveis de Vitalidade: Escoriado (-0), Machucado (-1), Espancado (-2), Aleijado (-5), Incapacitado.

SÍLFIDE (2 PTS)

Uma bela, ainda que um tanto aérea e etérea, companhia.

Tipo: Elemental

Natureza: Celebrante

Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 1, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Consciência 1, Esquiva 4, Furtividade 3, Enigmas 3, Ocultismo 2

Força de Vontade: 4

Essência: 4

Encantos: Criar Elemento (Ar; 3 pts), Fascínio (3 pts), Vôo (1 pt), Insustancial (7 pts), Colher Quintessência (0 pts), Fala (1 pt)

FAMILIARES CORRÓMPIDOS

Quando um mago cai para as trevas do infernalismo e penhora a si mesmo para os Nefandi, geralmente seu familiar não pode ajudá-lo a não ser caindo com ele, tornando-se um espírito corrompido. Algumas histórias lendárias contam de como um mago foi salvo da queda ou trazido de volta do mal devido aos esforços diligentes de seu familiar, mas poucos familiares são fortes o suficiente para lutar contra o seu próprio mago por tempo bastante para reverter a queda deste (e mesmo assim, normalmente apenas com a ajuda dos companheiros de cabala do mago).

Pior ainda, alguns Nefandi se concentram não em corromper o mago diretamente, mas em corromper seu familiar primeiro. Isso requer algum tempo passado sozinho com a criatura, normalmente distante dos sentidos do mago (raro, mas não inédito). Frequentemente, múltiplos de tais encontros são necessários, nos quais o Nefandus usa mágica, tortura ou lógica distorcida para seduzir o espírito a servir à causa da corrupção, o qual então age para trazer seu mago também. Isso frequentemente requer mágica de Mente para remover qualquer memória consciente da coerção, e, algumas vezes, níveis altos de Arcanum para esconder qualquer traço da Ressonância do Nefandus. Não é fácil corromper um familiar, mas as histórias realmente falam de tais terríveis traições.

FÓGO FÁ TUO (2 PTS)

Uma bola de luz brilhante – ou apenas gás do pântano?

Tipo: Antevo

Natureza: Criança

Atributos: Força 1, Destreza 5, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Consciência 1, Esquiva 1, Lábia 1, Performance 2, Furtividade 3, Enigmas 3

Força de Vontade: 5

Essência: 5

Encantos: Engolfar (3 pts), Voo (1 pt), Iluminar (1 pt), Insustancial (7 pts), Colher Quintessência (0 pts)

ZUMBI (2 PTS)

Um excelente guarda-costas – basta apenas cobri-lo com um chapéu, óculos escuros e um grande casaco; você não quer que seus pontos ou palidez doentia sejam vistas.

Tipo: Morto-Vivo

Natureza: Monstro

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 0, Manipulação 3, Aparência 0, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Briga 4, Intimidação 2, Condução 1, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 1, Ocultismo 3

Força de Vontade: 5

Essência: 5

Encantos: Temor (4 pts), Resistência (3 níveis; 6 pts), Absorver Dano Letal e Agravado (2 pts)

Níveis de Vitalidade: Escoriado (-0), Escoriado (-0), Escoriado (-0), Escoriado (-0), Machucado (-1), Ferido (-1), Ferido Gravemente (-2), Espancado (-2), Aleijado (-5), Incapacitado.

EXPERIÊNCIA



O vínculo formado entre um familiar e seu mago é tão forte que em alguns casos eles podem ser quase uma pessoa só. No caso de pontos de experiência, eles são. Os pontos de experiência do mago podem ser gastos para aumentar Características do familiar, permitindo ao familiar evoluir em poder junto com o mago. (Nota: Uma vez que o jogo tenha tido início, um mago não pode aumentar uma Característica de familiar através do gasto de mais experiência no Antecedente Familiar.)

Característica

Nova Habilidade
Força de Vontade
Essência
Habilidade
Atributo
Encanto Familiar

Custo

3
Novo Nível
Novo Nível x 2
Novo Nível x 2
Novo Nível x 4
Custo em Pontos x 3

FAMILIAR

NOME:

MAIO:

TIPO:

NATUREZA:

NÍVEL DE ANTECEDENTE:

CONCEITO:

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
Consciência _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Liderança _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

PERÍCIAS

Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Meditação _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Performance _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000
Tecnologia _____ 00000

CONHECIMENTOS

Acadêmicos _____ 00000
Computador _____ 00000
Cosmologia _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Ciência _____ 00000

ENCANTOS

VANTAGENS

COMBATE

Arma/Manobra	Dif.	Dano

FORÇA DE VONTADE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ESSÊNCIA

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PARADOXO

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

NÍVEIS DE VITALIDADE

Escoriado -0 ☐
Escoriado -0 ☐
Escoriado -0 ☐
Escoriado -0 ☐
Escoriado -0 ☐
Escoriado -0 ☐
Escoriado -0 ☐
Escoriado -0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

EXPERIÊNCIA

--

APÊNDICE

TOQUE PESSOAL



Maravilhas. Criações que sintetizam os desejos da humanidade por sabedoria e poder em uma forma eterna, produto da iluminação de um Desperto. Se há algo que ilustra bem a maneira pela qual os magos são capazes fazer os Adormecidos se sentirem deslumbrados pelo fantástico novamente, esse algo são as Maravilhas. Pensamentos assim é que levam muitos jogadores de **Mago** a gostarem tanto delas, e, conseqüentemente, por isso é que este livro tinha que ser traduzido por nós.

O trabalho de um artífice mágico é muito pessoal, como a leitura deste livro deve ter deixado claro. Cada obra é única, assim como seu criador. Conosco não poderia ser diferente. Pretendendo enriquecer o livro, mas sem comprometer a oficialidade do mesmo, optamos por criar este modesto apêndice portando o nosso toque pessoal, aquilo que faz deste volume algo mais que uma tradução. Ele traz, como nosso primeiro, palavras finais sobre o trabalho e sobre o muito que aconteceu durante ele. Além disso, ele também conta, antes, com duas novidades. A primeira delas consiste na adição das notas de tradução, para que você possa tomar conhecimento de algumas particularidades

do texto em inglês, coisas que vez ou outra se perdem ou se modificam na mudança de idioma. A segunda novidade fica por conta de algumas Maravilhas criadas por nós mesmos, as quais você poderá prontamente usar em sua mesa ou tomar como inspiração para criar suas próprias. Este é um livro sobre Maravilhas, certo? Ele possui muitas delas, certo? Quisemos colocar as nossas. Esperamos que as apreciem.

Por que estamos fazendo isso? Não poderíamos meramente traduzir? Sim, é verdade, poderíamos também, ao invés de ter usado dedicação, ter usado um software de tradução qualquer. Você realmente pode fazer apenas o que é necessário. Entretanto, você pode também fazer o seu melhor, e assim eventualmente ser lembrado pelo elogioso adjetivo que deveria fazer a diferença no mundo: “esforçado”.

O Rogue Council veio para ficar. Este livro prova que não paramos no alvoroço de nossa chegada. Com muito esforço, faremos, mesmo eventualmente sem alcançar o necessário, nosso melhor, custe o que custar.

Atenciosamente

A Equipe do Rogue Council

BAÚ DE SURPRESAS



Aqui vão nossas maravilhosas Maravilhas. Aqueles entre vocês que sabem contar até depois do quatro devem ter percebido que o número de tradutores é cinco e só há quatro textos. Isso aconteceu porque um dos tradutores, o Kane X, sofreu intempéries múltiplas relativas ao uso de seu computador e seu acesso à internet, e apenas pôde mandar o seguinte texto para vocês:

“Esse livro traduzido foi um esforço de diversos guerreiros que passaram por cima de problemas como faculdade, doenças, problemas familiares, entre outros. Mas é um sonho, e não custa ao RPGista brasileiro sonhar em ser respeitado, sonhar em ter um bom livro na mão e poder se divertir e fugir dessa realidade (pelo menos por um domingo) que tanto nos sufoca... Este livro, e tantos outros que batalharemos para traduzir, é um sonho e sobre o sonho eu deixo que Rubens Alves diga algumas palavras: “É do sonho que nasce a dança e nasce a luta. Melhor guerreiro é o que sonha mais...”

FORJADO NO FOGO DO DRAGÃO - PRIMEIRO

Maravilha de 3 pontos (Arete 1, Mente ●, Entropia ●)

Como sabem, nem todos Grimórios são artefatos físicos. Existem aqueles, cuja sabedoria é transmitida por outras “mídias”. Esse é um arquivo PDF de um livro de RPG com um conhecimento codificado para olhos dispostos a serem abertos. Ele tem a capacidade de circular pela internet sem perder seu poder. Técnicas de vários Paradigmas foram usadas para construir este Primeiro tão efêmero e potente, desde enoquiano Hermético e codificação ternária dos Adeptos a técnicas jamais vistas em qualquer lugar. Este Primeiro tem o poder de Despertar quem encontrar os segredos por trás da tradução do jogo.

Devido a enorme quantidade de misturas de estilos mágicos, este Grimório possui ensinamentos necessários para que praticamente qualquer paradigma alcance o entendimento nas Esferas Entropia 1 e Mente 1. Adicionalmente, o mago desperto por esse Primeiro pode reconhecer - via Efeitos de Mente 1, Entropia 1 - outros Magos com a mesma iniciação. Alguns videntes e profetas viram em sonhos que esse grimório tende a chegar às pessoas certas... na hora certa.

Feito por um grupo de Órfãos brasileiros que clama para si a alcunha de Rogue Council, investindo bruscamente contra as censuras da Tecnocracia, no caso específico desse Grimório, contra o Sindicato e a Nova Ordem Mundial, muito atuantes em sua região geográfica. Ninguém sabe ao certo quem são essas pessoas, nem mesmo se são o verdadeiro Rogue Council, ou - como a NOM diria - “Apenas mais um grupo de anarquistas clamando para si a alcunha de uma lenda urbana globalizada”. Alguns dizem que o grupo é formado por membros renegados de múltiplas Tradições e CONVENÇÕES. Ouviram-se boatos de que um traidor de alto escalão da Tecnocracia coordena uma parte do projeto.

Secretamente a Tecnocracia colocou várias amalgamas na investigação, fez ameaças abertas dentro de seus simpósios. Caso a liberação do Grimório seja feita na Web, existe a possibilidade até de uma Contingência 5. Por que será?

Os mais astutos sabem a resposta, pois caso esse Primeiro obtenha a oportunidade de atingir MUITAS pessoas, caso atinja um número suficiente de pessoas dispostas a abrir os olhos pra uma nova Realidade, ocorrerão Despertares em Massa.

Quais seriam as consequências disso?

A Película suportaria tantas emanções? Seria mesmo correto liberar esse Grimório? O último Despertar em Massa foi o festival de Woodstock e alguns Cultistas e Verbena dizem que criaturas vindas de Reinos Profundos surgiram na Terra, e suas influências, para bem ou para o mal, existem até hoje. Outros dizem que sempre que grandes ocorrências acontecem para modificar o Paradigma Global, a Realidade caminha um pouco mais para o Fim. Receosas, algumas Tradições do recém-reformado Conselho dos 9 manifestam-se negativas a liberação de tal Efeito.

Magos mais inexperientes podem pensar que um mero livro traduzido por fãs, de referência a um RPG impopular não é um Primeiro TÃO abrangente. Mas esses são os mesmos que não enxergam o horizonte como um todo: o perigo é o exemplo, se um PDF Primeiro começar a circular na Net, outros podem vir e aí a quantidade de magos despertando sem uma instrução de como lidar com seus poderes vai com certeza subir para além da imaginação de qualquer organização mística. Alguns Eutanatos chegaram até mesmo a “interceptar” uma pequena seita de adolescentes recém-Despertos clamando ser o Rogue Council. A mídia local foi abafada pela própria Nova Ordem Mundial - mesmo se tratando do assassinato de vários jovens, alguns menores de idade - pois houve confirmação de influência Nefandi na situação.

Se olharmos mais a fundo, o principal perigo será a liberação do segredo de COMO fazer tal Efeito. Qual é a combinação de Paradigmas e Esferas necessária? Alguns pesquisadores do oculto estão investigando. E sua cabala? O que fará?

Existe até uma Transmissão da Fênix que diz que esses jovens são impostores. Caçadores da organização Arcano já começaram a perseguição, façam suas apostas:

Quando será a liberação do Primeiro?

Nota do Autor (Kaichkull): Aos desavisados: Obviamente esse Primeiro é um recurso de plot. A existência de um plot pressupõe uma ficção. Não comece a imaginar coisas, não somos magos, nem pensamos ser, apenas bobos desocupados que amam o jogo. É claro, você pode usar a gente como plot pra sua crônica, ficaremos orgulhosos, até - caso sejamos bem representados! :p - Em todo caso, saiba: nós não mandamos você matar ninguém, e já avisamos: isso é uma FICÇÃO.

Quando se perde o discernimento, apenas a estupidez é Real.

A MÁQUINA DE MUNDOS DE RENÉ MONTSERRAT

Maravilha de 12 pontos (Dispersão de Paradoxo)

É inegável a vantagem que as Maravilhas proporcionam aos magos na Guerra da Ascensão, a qual, segundo alguns, ainda não acabou. Algo que igualmente não se pode desconsiderar, no entanto, são os altos custos e riscos envolvidos em trabalhos como esses. É de se esperar, então, que aqueles interessados em criação de Maravilhas procurem por lugares onde o Paradoxo não é uma ameaça certa, como Santuários e Reinos na Umbra, estes últimos praticamente indisponíveis atualmente. Em tais abrigos, apenas a imaginação é limite, e às vezes, nem ela. Nesse contexto, não é raro que boatos diversos surjam na sociedade dos magos sobre Maravilhas além da compreensão humana sendo feitas nos Outros Mundos. Dizem algumas bocas bem informadas desse meio que a Ordem Hermética conta com um misterioso Arquimago de Primórdio da Casa Verditius, de nome René Montserrat, o qual seria então um dos maiores criadores de Maravilhas de todos os tempos. Protegido do Paradoxo em seu Reino particular, e

dispondo de tanto conhecimento, ele já teria criado artigos de incrível engenhosidade e poder. Um dos mais comentados destes seria uma máquina capaz de “criar realidades”.

Evidentemente, muito pouco é verdadeiro em tais boatos, entretanto, realmente a existência da Máquina de Mundos é comprovada. Havia alguns esparsos registros sobre ela antes do Acerto de Contas em bibliotecas especializadas, e mesmo hoje ainda é possível que se descubra algo sobre ela nas que restaram. Mesmo em tais anotações, porém, é difícil precisar exatamente o que é a tal máquina, pois uma aura de mistério parece encobrir tudo o que possui alguma relação com ela e seu criador.

A Máquina de Mundos é um Artefato que passou séculos na posse única de René Montserrat. Ela impressiona à primeira vista, pois se trata de uma enorme esfera de cobre bem avermelhado e polido, de tamanho aproximado ao de uma pequena casa, com uma grande porta feita de madeira e ornada com padrões decorativos zodiacais dourados que se estendem também pela superfície da câmara. O ouro brilhante dos enfeites parece ter mais destaque em dois detalhes da estrutura externa – os puxadores da porta, que são duas Ouroboros, e a placa que está logo acima dessa porta, com os dizeres: “*Veritate ars in mens est*”, que significa: “A verdadeira arte está na mente”. Quando pronunciada em voz alta por uma pessoa que acredite firmemente no papel principal que o ego possui na magia Desperta, esta frase é capaz de abrir a porta. Caso ela não seja dita, ou caso a pessoa que estiver tentando fazê-lo não acredite nela totalmente (isto é, caso seja uma pessoa guiada pela fé em poderes superiores ou pela ciência), os puxadores se transfiguram, e as serpentes deixam de morder suas próprias caudas para atacar os intrusos.

Uma vez dentro da câmara, é impossível não se deixar espantar pela enorme quantidade de hastes e arcos móveis que há nesta, em meio a engrenagens de diversos tamanhos. Entretanto, mais surpreendente do que isso é o fato de praticamente cada um destes adereços necessitar ser configurado particularmente antes do uso da máquina. Cálculos numerológicos complexos envolvendo os correspondentes numéricos de vários fatores precisam ser feitos, e então estas peças são colocadas numa dada disposição, para que a máquina possa ser ativada com segurança e eficácia. Estes fatores vão desde o nome verdadeiro ao perfil astrológico do usuário e de seus acompanhantes até as condições climáticas e a data presente. Uma vez que tudo está configurado, um grande arco deve ser girado telecineticamente (sem foco) para que estas estruturas comecem a se movimentar e executar uma música. Um cristal preso ao arco principal começa então a acumular a luz ambiente, e quando tudo além dele está escuro, o usuário adormece.

É então que o Efeito da Máquina tem início, de maneira bem mais simples do que pregam as lendas. O poder da Máquina consiste em simplesmente permitir que o usuário e quaisquer outras pessoas que ele leve para dentro da câmara passem pela experiência de estar em uma dimensão psíquica onde todos os desejos podem, em diferentes níveis e condições, ser tornados realidade, realidade sensorial. Caso o mago queira uma fonte de água cristalina, por exemplo, a mesma pode surgir em sua frente quase no mesmo instante, saciando sua sede exatamente da maneira que o mago a queria ter saciado. Basicamente, então, a Máquina de Mundos permite que o usuário simule realidades com um simples pensamento, lançando ilusões sobre si mesmo. Daí a origem da história sobre criação de realidades.

Alguns poderiam se perguntar qual o propósito de se usar um Artefato desses, já que a realidade obtida é “uma mentira intencional”. Vale observar, no entanto, que apesar de a mente do mago operador ser a responsável pelas experiências vivenciadas, isso não o dá controle completo sobre as coisas que acontecem dentro da realidade artificial da máquina. Isso ocorre porque todas

as partes da mente do indivíduo trabalham para caracterizar os mundos criados, então o subconsciente deste, seu Avatar, sua ressonância e diversas outras características e influências psíquicas modificam os resultados. Acredita-se que Oráculos ou magos que tenham alcançado a legendaria Ascensão estejam imunes a tais contratempos, visto que já superaram suas dualidades internas. A própria perseguição de tal estado, aliás, parece ter sido um dos propósitos da criação da Máquina, visto que um mergulho tão profundo em um mundo interior revela mais partes do próprio ser do que o que pode ser imaginado ou suportado. Além disso, emanções psíquicas também podem ser uma consequência indesejável do uso da Máquina, principalmente quando um mago poderoso a usa. Em tais ocasiões, pessoas próximas podem ter sonhos estranhos, e espíritos podem sofrer efeitos colaterais diversos. Considerando-se ainda a existência de um plano espiritual como a Umbral Astral, o lar dos pensamentos e sonhos humanos, é realmente questionável se as realidades criadas permanecem realmente “como uma simples ilusão”.

Usar esta Maravilha, enfim, é criar um contato com as mais sublimes forças criativas que o mago tem em si, é abrir as portas da percepção para as mensagens do Avatar, é olhar para si mesmo e reconhecer a Ressonância que representa o que o mago é, é estudar a Grande Arte, é descansar do mundo e de si. Entretanto, entrar na Máquina de Mundos também pode significar fuga, ambição, egocentrismo, alienação. O mago pode acabar excessivamente imerso no mar infundável de si mesmo e se afogar nele, tornando-se um louco completamente desligado da realidade externa. Isso traz também riscos físicos de vida, porque o corpo dormente ainda mantém suas funções orgânicas e pode perecer de inanição, mesmo que a sensação de fome não seja sentida uma vez sequer. Ninguém disse que o abandono da realidade em prol de uma Utopia seria alcançado sem perigos.

A verdade é que tudo que se deseja às vezes é um lugar para ficar. Muitas vezes o mundo humano não serve, e o espiritual também não. É nisso que magos como Montserrat recorrem à sua magia para suprimir um vazio que não tem fim, com fins vazios em mente, e se cobrem de ilusões para terem uma vida feliz. A tristeza ou a insanidade geralmente os derruba quando eles percebem o quanto é inútil tentar isso. Parece, inclusive, que foi exatamente esse o ocorrido com René, pois dizem que ele teria se tornado um temível Desaurido, após a queda de seu reino perante as forças da Tecnocracia. Os mesmos boatos garantem que a Máquina teria sido salva de um fim trágico no grande combate que ocasionou isso, mas qualquer pessoa que diga ter certeza sobre o assunto merece desconfiança. Talvez uma Capela tenha conseguido levá-la para dentro de suas paredes e esteja usufruindo do poder dela ilicitamente, talvez ela simplesmente tenha ido parar em um lugar inacessível, como uma caverna submarina ou uma fenda extradimensional. O que interessa dizer é que se alguém está com a Máquina de Mundos, é provável que esteja sendo vigiado pelo criador desta, e, caso seja verdadeira a presumida condição deste, este é um risco e tanto a se correr. Quem ia querer afinal tornar-se alvo de um Efeito ultra-poderoso de um Arquimago além dos limites da sanidade? Apenas alguém mais insano ainda.

Sistema: A primeira questão de sistemas a se considerar em relação à Máquina é a própria possibilidade de uso da mesma. René encantou permanentemente a placa na porta do Artefato com um Efeito de detecção, executado com Entropia e Mente, pretendendo que apenas magos místicos pudessem entrar na câmara. Estas devem ser as Esferas usadas para quebrar tal defesa, ou então o Efeito (também permanente) de transfiguração das Ouroboros é ativado e as duas atacam com cinco dados cada, causando três de dano letal caso acertem seus alvos. Já para configurar as peças da Máquina, o usuário precisa obter primeiramente 3 sucessos em um

teste de Inteligência + Metafísica (Numerologia) a fim de obter as variantes das equações. Em seguida ele deve tentar alcançar 10 sucessos em no máximo quatro testes de Inteligência + Enigmas com dificuldade 7 (cada um equivalente a 15 minutos de cálculos, sendo que após uma hora algumas variantes da equação já terão mudado e o cálculo precisará ser todo refeito, embora com um nível a menos na dificuldade).

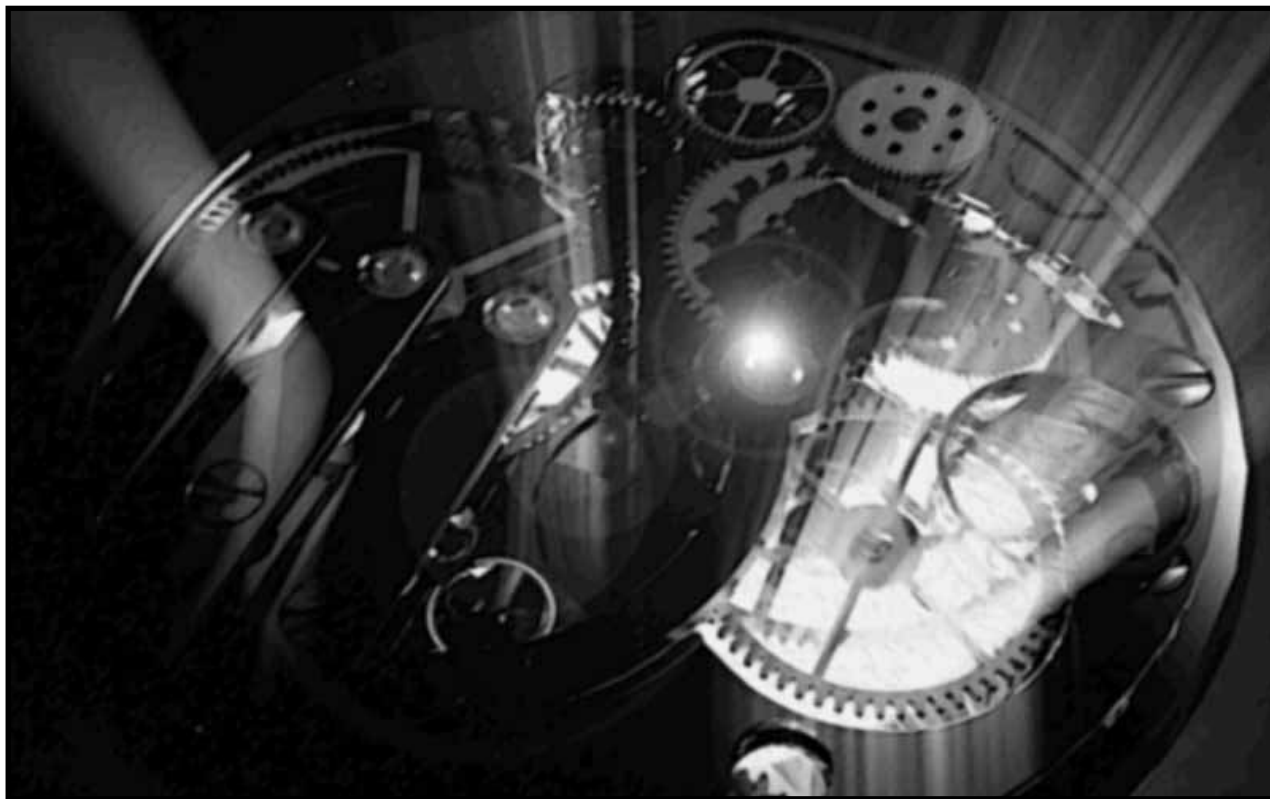
Neste estágio devem ser definidos todos os dados dos ocupantes da câmara, e qualquer mente consciente que tenha sido desconsiderada ou que tenha tido seus dados lançados erroneamente na equação alterará profundamente o resultado do Efeito. Os cálculos devem ser feitos levando-se em consideração quem entre os presentes terá controle consciente do mundo artificial criado, pois é possível que seja mais de uma pessoa, se desejado, ou nenhuma, ocasião na qual apenas as “outras influências” agirão. Estas incluem qualquer coisa que o Narrador julgue apropriado, desde o Avatar dos magos presentes a espíritos que tenham possuído a Máquina. Para evitar este último problema, René lubrificava os componentes da Máquina com um óleo encantado, que servia como repelente a Umbróides. Magos com alguma habilidade nesse tipo de mágica podem tentar fazer o mesmo usando Correspondência 2 e Espírito 2.

Alguns truques a se tentar para facilitar a configuração da Máquina incluem: o uso de mágicas sensoriais para aumentar a sensibilidade do operador às variantes da equação (e com isso diminuir a dificuldade dos testes relacionados); o emprego de algum software especializado (que para ter sido criado exige que o operador tenha estudado o funcionamento da Máquina por algum tempo, e ao final do processo possa obter uma redução de tempo equivalente a um terço); ou o uso da qualidade **Talento Matemático** (que reduz o tempo das operações pela metade). Os truques podem ser combinados. O uso da Máquina de Mundos em si exige o uso de um Efeito telecinético sem o uso de focos, o qual determinará por quanto tempo a música irá tocar. Um sucesso é

extraído do resultado e designado a alimentar o Efeito de Mente 3 da Máquina, os demais sendo direcionados à tabela de duração.

Assim que o Efeito propriamente dito tem início, os personagens que tiverem sido indicados para ter algum controle sobre as realidades artificiais podem realizar testes de Força de Vontade para simular qualquer coisa que desejem: situações, localidades, pessoas, e assim por diante, a menos que tais criações envolvam alguma outra mente consciente dentro da Máquina, caso no qual o teste a ser feito deve ser resistido pela Força de Vontade da mesma. A dificuldade dos testes e o número de sucessos exigidos variam de acordo com a complexidade de compreensão do desejo a ser emulado, ou seja, depende do quanto o usuário está familiarizado àquilo que ele almeja. É difícil um fracote repentinamente transformar-se em um brutamontes, pois ele nunca experimentou a sensação de força antes, por outro lado, uma pessoa consideravelmente forte não encontraria problemas em se imaginar erguendo carros e caminhões, pois o sentimento de força física já seria natural a ela.

Devido à forte Ressonância Entrópica Primordial existente no interior da Máquina, René Montserrat frequentemente a usava como foco para a maioria de suas mágicas de conjuração. Isso era extremamente oportuno, pois o produto final também podia ser visualizado com perfeição antes de ser de fato concebido. Esse Efeito secundário da criação de realidades pode ser coberto com um redutor na dificuldade de qualquer Efeito envolvendo criação enquanto o usuário estiver dentro da Máquina, desde conjurações simples até a criação de Reinos na Umbra. Para representar esta vantagem, basta empregar os sucessos excedentes dos testes de Força de Vontade para a redução da dificuldade na taxa de um para um, entretanto, vale dizer que é muito arriscado usar magia enquanto se está dentro da Máquina. Essas “interferências” podem fazer com que “coisas” simplesmente “aconteçam” no mundo artificial em questão, e, pior ainda, uma eventual Reação de Paradoxo pode ocasionar catástrofes jamais imaginadas. Por esse



motivo, é recomendável que o operador aja com toda a cautela que o manuseio de uma Maravilha dessas exige.

Nota do Autor (Sacerdote de Avalon): Sim, o texto ficou grande! Mas, após várias tentativas de reduzi-lo eu cheguei à conclusão de que queria compartilhar todas essas informações sim, sem excluir nenhuma. Espero que vocês tenham gostado, pois ele serve não apenas para descrever uma Maravilha, como também para permitir histórias inteiras, como toda Maravilha deve fazer.

Se vocês não notaram, eu gostaria de dizer também que a Máquina de Mundos é na verdade uma metáfora para a nossa própria imaginação, nosso poder criativo. Podemos tecer mundos, assim como podemos obstruir nossos olhos com mentiras auto-induzidas. Podemos decidir o que queremos ver em nós, mas também sofremos influências externas inegáveis. Cabe a nós apenas a administração de nossos sonhos e decepções. Não sei se os jogos de vocês apelam para esse tipo de questão, mas a oportunidade de experimentar está aí.

Agora umas palavrinhas sobre regras. Vocês notaram o alto custo em pontos da Maravilha, não? Eu vou explicá-lo para vocês, antes que eu sofra os piores feitiços dos jogadores de **Mago do Brasil!** De acordo com a página 62 do **Mago: Companheiro do Narrador**, é possível designar pontos a sistemas de proteção ligados à Maravilha, fazendo, por exemplo, que ela só funcione com membros de uma dada linhagem ou com seu mestre. Este livro aqui simplesmente desconsiderou isso. Apesar de permanentes, estes Efeitos agem apenas sobre a Maravilha, e por não poderem ser usados para outros fins, seu custo é igual ao de um Efeito que a Maravilha poderia executar, e não ao custo normal dos Efeitos permanentes, que seria o dobro. Assim, a barreira inicial da Máquina custa 4 pontos, por seu Efeito de Entropia 1, Mente 3. A Transfiguração das Ouroboros é outro Efeito similar, permanente e acionável pelo resultado do primeiro, que também usa essa regra de custo reduzido por ser uma defesa do Artefato: Matéria 3 + Forças 3 = 6 pontos. O Efeito da Maravilha é calculado normalmente, valendo os 3 pontos do Efeito de Mente 3, e a Máquina também distribui o Paradoxo gerado em seu interior entre todos os indivíduos presentes em sua câmara, contando, portanto, com o sistema de Mitigação de Paradoxo da Dispersão, de 1 ponto. O custo original seria de 14 pontos, mas a longa preparação que a máquina exige para funcionar conta como um Defeito de 2 pontos e o total é reduzido a 12. Vale lembrar que este é uma Maravilha feita por nada mais nada menos que um Arquimago, o que explica o sucesso na criação de tal Máquina mesmo quando o processo exigiu 28 (!) sucessos, 28 pontos de Quintessência e vinte anos para ser concluído. Pelo mesmo motivo da grandeza da Máquina, eu recomendaria que ela fosse usada apenas como um recurso na trama, e não como uma posse prontamente utilizável por algum jogador. O custo dela foi relacionado aqui não para lhes sugerir que essas regras devem ser seguidas sempre à risca, mas apenas para ilustrar como o sistema de criação de Maravilhas pode ser usado, algo que o livro não fez. Bom, na verdade, vocês são livres para fazer o que quiserem (como sempre foram), certo? Divirtam-se então!

A SAGA DE UTTI HERÓI

Maravilha de 4 pontos (Arete 3, Espírito ●●●)

Andrew Bates foi um importante membro dos Engenheiros do Vácuo, mas só veio a ganhar notoriedade fora da União Tecnocrata quando se tornou conhecido como Folha do Outono. Durante uma jornada a Umbra, seu Crusador Umbral foi destruído nas proximidades do Vórtice localizado na Umbra Negra. Segundo conta o rumor (Andrew não fala sobre isso hoje em dia), seu Avatar teria sido estilhaçado nesse momento, só que alguma coisa teria reunido as partes fragmentadas, fazendo com que ele “Redespertasse”. Depois disso ele teria sido lançado a um ponto

aleatório da Umbra Média e resgatado por uma cabala de Oradores dos Sonhos. Foi aceito como membro da Sociedade da Roda Fantasma e passou a questionar seus conceitos, os quais não eram tão fundamentados, mesmo antes de encontrar Filhos do Éter, durante várias viagens dentro da Umbra. Esse Grimório narra o reencontro de Folha do Outono com sua capacidade mágica, e, visto que teve de “reaprender” muito dos seus conceitos mágicos e Esferas, é um excelente texto para magos aprendizes, tecnomantes expatriados ou magos procurando encontrar pontos para ampliar seu Paradigma. O texto também aborda a viagem pela Umbra que mudou sua vida, quando ele vagou sozinho pelos mundos espirituais e voltou para a Terra. Apesar da carga dramática, Folha do Outono não era um poeta em si, esse é apenas um traço de uma grande sensibilidade adquirida durante esse período.

Tecnocratas com inclinação para a deserção (ou desertores em si), Cultistas do Êxtase loucos por grandes aventuras, Filhos do Éter romancistas e Oradores dos Sonhos podem fazer uso desse Grimório.

Nota do Autor (Folha do Outono): Esse Grimório foi inspirado numa grande, louca, cansativa, inspiradora e fantástica aventura que fiz no início de 2005, na qual permaneci por três dias nas estradas do nordeste, cruzando várias cidades, conhecendo dezenas de pessoas e vivendo momentos incríveis. Momento de grande descobrimento e crescimento espiritual, onde pude trabalhar vários aspectos e conceitos meus. Se um Grimório conta uma história na qual se pode aprender com a Procura de outra pessoa, certamente, o meu diário de viagem pode sim ser considerado um Grimório.

AS TATUAGENS KÁRÍTICAS DE ZABRISKE

Maravilha de 7 pontos

Estas tatuagens são itens raros, desenvolvidos por Zabriskie, um mago Cultista do Êxtase. Ele é um andarilho que tem sido encontrado já faz alguns anos, em vários locais diferentes do mundo, vestindo-se como um hippie antiquado, de aparência jovem, mas idade desconhecida, sempre portando uma velha cítara, normalmente próximo a eventos como acampamentos, Fóruns Sociais, festivais de rock sessentista ou simplesmente onde houver um riacho, uma fogueira e um grupo de amigos tocando violão. Ele parece ter uma preferência pela região do sul do Brasil, e especula-se que ele seja natural de lá, mas quase nada se sabe sobre ele, nem mesmo qual seria a extensão exata de seus poderes. O que se sabe é que Zabriskie só faria uma tatuagem desse tipo em alguém de extrema confiança, e, diga-se de passagem, essa confiança é algo um tanto difícil de se conseguir, mesmo ele sendo normalmente sorridente e amigável com todos os que o encontram.

A Tatuagem Kármica é um Artefato que se associa intrinsecamente ao *karma* do seu possuidor. Ela muda de forma, antevendo, através de uma metáfora, presságios sobre a evolução do mago em sua trilha pessoal.

Por exemplo: uma Verbena possui uma Tatuagem Kármica de uma flor ao redor de seu umbigo. Uma noite, sob seu olhar, sua tatuagem toma o aspecto de uma flor ressecada, o que a deixa apreensiva. Alguns dias depois, ela recebe a notícia que acaba de perder sua irmã, a qual não via há anos, de um modo misterioso e trágico. Neste momento, a flor se transforma numa semente. A maga entende isso como um uma metáfora para o renascimento e considera um estímulo para não perder as esperanças e continuar investigando. Assim, depois, ela eventualmente descobre que sua irmã deixou uma filha, a qual esteve todo esse tempo oculta em um lugar seguro. Quando consegue resgatar sua sobrinha, ela nota que a semente em sua tatuagem germinou e se ramificou, dando origem então a uma coroa de botões de flores ao redor de seus quadris. E assim progressivamente: Após um longo tempo, um desses botões

desabrocha. O que irá acontecer então?

Ou, em outro exemplo, um Vazio possui um olho de Hórus tatuado no lado esquerdo de seu peito. Após uma série de decepções que ele não vê como superar, o olho de Hórus se fecha. Que atitude ele tomará? Buscará olhar para dentro de si e compreender o que está bloqueando sua visão ou concluirá que não há mais esperança? Talvez o olho só volte a se abrir após ele descobrir que apesar de o mundo estar rumando para a decadência, ainda há algo de belo para se olhar. Nisso, o olho se revelará azul como o céu, com a íris profundamente negra, simbolizando sua alma dividida entre a luz e as trevas. Este Artefato é um bom recurso para Narradores utilizarem em procuras e epifanias.

A Tatuagem Kármica não pode ser “acionada” nem “desligada” quando se bem entende, um dos motivos pelos quais ela exige muitos esforços tanto por parte de seu criador quanto de seu portador. Por parte do criador porque o processo de criação da tatuagem é um Efeito muito complexo, e por parte do portador porque apenas pessoas com firmeza de caráter devem carregar uma Maravilha dessas, pois, mais que uma dádiva, ela é um grande compromisso consigo mesmo, por vezes nada agradável (ninguém gosta de receber uma profecia sombria, muito menos de carregá-la em sua pele). O portador deve estar ciente também da estranheza que pode causar aos adormecidos uma tatuagem mutante, e não seria nada prudente tatuar uma hidra no rosto. Por fim, vale dizer também que este Artefato não é uma fonte certa de informações, nem uma forma de “trapacear” seu *karma* ou “enganar” o Avatar durante uma procura, mas sim uma possibilidade de o mago entender e interpretar sua jornada pessoal. O Narrador não deve permitir situações do tipo: “Ei, eu quero descobrir um mistério, então vou olhar para minha tatuagem hoje”.

Em termos de regras, a tatuagem se utiliza de um “Efeito de Profecia e Visão do Passado permanentes” para analisar o karma de

seu possuidor. Um Efeito secundário de gatilho, feito à base de Entropia, reconhece então eventos relevantes neste e aciona o terceiro componente do Artefato, que é a tatuagem em si, encantada permanente com Vida e Matéria para modificar-se da maneira apropriada. Por se tratar de um Efeito contínuo e programado para que o usuário não tenha controle sobre ele, não são necessários testes, e igualmente o personagem não tem nenhum controle sobre a magia da tatuagem. Zabriske desenvolveu suas tatuagens desta maneira para que nada pudesse interferir com a verdadeira leitura do karma, e caso esta condição seja violada com mágica, certamente os presságios da tatuagem podem sofrer alterações e passarem a ser distorcidos ou falsos. Em síntese: Não há como forçar o destino a se revelar completamente, nem negá-lo quando ele precisa ser posto bem na frente de seus olhos.

Conta-se que em uma ocasião, em um luau, Zabriske teria dito que o segredo de suas tatuagens é que ele utiliza um beijo de uma fada, colhido em um momento de prazer, o que garante um toque poético à metáfora.

Nota do Autor (Zardoz, o Oráculo do Tempo): Vou só explicar como usei as regras desse livro para calcular o valor em pontos das Tatuagens Kármicas. Simples: O Efeito de leitura do Karma é um Efeito de Tempo 2 permanente, então vale 4 pontos. O Efeito de transmutação das tatuagens é também permanente, baseado em Vida 2, Matéria 2, mas vale apenas 4 pontos ao invés de 8 por agir apenas sobre a própria Maravilha, não podendo transfigurar a tatuagem livremente. Somando-se isso ao Efeito de gatilho de Entropia 1, o custo total da Maravilha seria de 9 pontos. Entretanto, há o problema de não poder controlar o uso do Artefato e ainda sofrer todo o Paradoxo não planejado que isso acarreta, além do impacto interpretativo também mencionado acima, o que totaliza um Defeito de 2 pontos.

NOTAS DE TRADUÇÃO



“Originalidade é: esconder bem suas fontes.”

— Mark Rein•Hagen, *Vampiro: A Máscara*

Olá, Despertos!

Esta sessão é um pequeno extra que projetamos para o deleite dos detalhistas e curiosos em relação às fontes culturais do livro e ao texto em si. No original, algumas coisas são de certa forma “jogadas” e parece que os autores esperam que saibamos de cada lenda apresentada, como se eles já estivessem cansados de citá-las. Além de adendos sobre o próprio enredo e os referentes culturais deste para resolver isso, pretendemos também esclarecer algumas coisas pertinentes às adaptações textuais efetuadas na tradução. Para nós, esta seção servirá para ajudar a conhecer qual é a opinião de vocês em relação às traduções, pois às vezes temos que sacrificar alguns significados em detrimento de outros, e, ao contrário da Devir, queremos tirar um tempinho e dedicar um espaço extra para falar disso com nosso público. Mesmo que infelizmente certas coisas não possam ser transmitidas em todas as línguas, nós fizemos nosso melhor para preservar todas.

Qualquer comentário ou opiniões sobre esta seção – sua utilidade ou falta dela – serão bem vindos no e-mail rogue_council@yahoo.com.br ou comentários em nossa comunidade no orkut. Caso esse trecho não agrade a maioria das pessoas, vamos simplesmente parar de fazê-lo. Do contrário, entretanto, vamos caprichar ainda mais na próxima vez.

O Título: A coisa começa por aqui. O título do original é *Forged by Dragon's Fire*. Como diz a página 19, ele faz referência a uma forma arcaica de se dar mais poder às Maravilhas, usada por Tradicionalistas há tempos atrás. O interessante a se notar aqui é que o fato de dar esse nome ao livro sugere que ele próprio foi criado com esse processo, sendo “um livro forjado no fogo do dragão”.

Zero Blank (p. 5): O nome desse personagem possui uma conotação quase óbvia para quem fala inglês. “Blank” significa, “em branco”, “vago”, “vazio,” o que juntamente com o número 0 afirma certa nulidade do personagem: ele é um Vazio chamado “zero vazio”.

Arrow / Hero (p. 5): No conto de introdução do livro, vocês devem ter notado que o protagonista Zero usa trocadilhos de alívio cômico, e esse do começo foi mantido na língua original. Eis aqui o motivo: “Zero, The Hero” é uma música do Black Sabbath. Qualquer norte-americano que ler zero, vai pronunciar “zírou,” enquanto a palavra “arrow” (flecha) se pronuncia “érRou,” que é o mais próximo que o autor chegou da pronúncia desejada de uma semântica de auto-afirmação de “poser gótico tentando ser anti-herói”. Não que “flecha” tenha algo de “mauzaão,” a maior função dessa palavra é evitar que o nome rime com aquilo que a personagem pensa não ser: um herói babaca. Não existe muito como traduzir o sentido das piadas e trocadilhos de Zero, pois eles envolvem “trocar de idiomas,” que é justamente o Foco de suas mágicas.

A Horripilante Videira Engasgada (p. 5): Trata-se de uma Maravilha dos Vazios, uma planta que é usada para Efeitos de divinação com Tempo 2, a qual vai “falando” as profecias para o mago.

Lâmpadas Tiffany (p. 5): Maravilhas encontradas em muitos dos grandes Museus do Conselho dos Nove no Horizonte, boa parte delas está sob a guarda de sua criadora, a Filha do Éter Alexis Hastings. Fora do *plot* as Lâmpadas Tiffany são lâmpadas que possuem uma armação semelhante à de um abajur, a qual é adornada por padrões decorativos em vidro. Faça uma pesquisa com o texto "Tiffany light" em um site de busca com suporte para imagens e veja alguns modelos.

H. R. Giger (p. 5): Numa primeira leitura, você pode pensar que Giger foi algum fabricante de armas. Na verdade H. R. Giger é um artista plástico, famoso atualmente por ter desenvolvido o visual do alienígena do filme *Alien*, de Ridley Scott. Sua arte muitas vezes possui uma fusão de elementos orgânicos e mecânicos que beira o pesadelo, num tom bem sombrio e detalhista. Saiba mais sobre ele no endereço:

<http://www.odarainternet.com.br/supers/artes/giger.htm>

Círculo da Romã (p. 6): Trata-se, como mostra o texto, de uma facção dos Eutanatos. Seu nome está como *Pomegranate Deme* no livro *Mago: A Ascensão*, e *Círculo da Romã* no livro *Mago: A Cruzada dos Feiticeiros*. Resolvemos aproveitar essa incoerência de tradução da Editora para escolher a forma em língua portuguesa, cujo sentido é mais prontamente acessível. *Pomegranate* significa "romã" em inglês, e a *Deme* seria uma espécie de unidade urbana da antiga Grécia, comparável ao termo "vila" ou "bairro", dependendo da localização. As pessoas eram tratadas na sociedade por tais nomes inclusive ("*Sócrates de Alopec*" ou "*Cálices de Achamæ*"), o que conferia também um aspecto identitário às Demes, fora a denominação do espaço geográfico. A palavra *Círculo* também não é muito apropriada para exprimir isso, e o nome correto seria então *Deme da Romã*, já que essa unidade não tem tradução e precisaria ser tratada por seu nome original na cultura grega, entretanto, criar uma terceira denominação para a seita só complicaria mais ainda as referências. Só para constar, a romã é o fruto que simboliza a morte na cultura grega, entre várias outras interpretações semânticas que o nome pode ter.

Como o *Círculo da Romã* tem um papel fundamental no enredo oficial da série nós achamos que o material sobre esse grupo foi pouco. Devido a não termos planos de traduzir os *Tradition Books* tão cedo, achamos apropriado ilustrar aqui algo de sua história e influência, como um recurso complementar. O quadro na página seguinte possui um pouco do conteúdo básico traduzido sobre essa facção, extraído de vários livros e mesclado em um texto só.

Os Caçadores da Arca Perdida (p. 6): Filme de Steven Spielberg, no qual o famoso arqueólogo Indiana Jones é contratado para encontrar a Arca da Aliança. Esta, segundo as escrituras, conteria os Dez Mandamentos e faria daquele que a possuísse um ser invencível. No filme, isso atrai os Nazistas e os coloca como antagonistas de Indiana. Os Caçadores da Arca Perdida é citado por Blank nessa parte porque sempre que alguma relíquia era pega nas cenas, alguma armadilha mortífera era acionada.

Mestre Porthos (p. 6): Para quem não sabe, Porthos Fitz-Empress é apenas o Arquimago mais famoso do Conselho das Nove Tradições. Um mago Hermético praticamente desde a infância, Porthos Despertou sozinho e juntou-se a Casa Hermética Flambeau décadas antes da Grande Convocação. Ele testemunhou a infundável parada de triunfos e frustrações pelas quais o Conselho passou, e foi também responsável por boa parte dela. Sua consciência nunca esteve tranqüila, mas ele permaneceu como uma sólida figura política no Conselho, fazendo o que quer que fosse necessário para que os objetivos do das Tradições fossem alcançados. Um homem moralmente implacável, que se considerava desmerecedor do poder que havia acumulado, ele acabava perdendo a sanidade vez ou outra. Acredita-se que ele tenha sido morto na destruição de Doissetep. Mais informações

sobre Porthos podem ser encontradas nos livros *The Fragile Path*, *Hidden Lore* e *Book of Chantries*.

"Que viagem" (p. 7): Na versão original Zero diz: "*That's pretty trippy*". *Trip* é ao mesmo tempo a palavra inglesa para viagem ou trapça. Interprete como se Blank estivesse dizendo ao mesmo tempo algo como "Que sacanagem". A resposta do mago hermético pode ser interpretada como uma espécie de humor sutil, que se aproveita do trocadilho de Zero.

Santuário (p. 7): Sanctum em *Mago: A Ascensão* foi traduzido pela Devir como "Santuário", o Antecedente que representa um local banhado em sua Ressonância pessoal. Modestamente, pensamos que se esta palavra não estava em inglês, ela não deveria ter sido traduzida, pois seu emprego em latim faz parte do contexto do jogo. Por questões de referência, no entanto, seguimos a tradução oficial. Dentro dos Sancta (plural de Sanctum), a mais Vulgar das mágicas de seus donos ou de quem tem um Paradigma semelhante ao dele é COINCIDENTE. Em breve lançaremos um compêndio com todos os Antecedentes do cenário, onde encontrarão uma descrição mais atualizada de Santuários e suas variações. Maiores esclarecimentos podem ser obtidos nos livros: *Mago: A Ascensão 2ª ed.*, *O Livro das Sombras*, *Guide to the Traditions* e *The Bitter Road* (que a Devir já traduziu, mas, por motivos "misteriosos", ainda segura em suas gavetas).

Incunábulo (p. 7): Maneira pela qual os primeiros livros impressos eram chamados.

Acerto de Contas (p. 12): Muitas pessoas usam a expressão em inglês *Reckoning* para se referir a este período da cronologia oficial da White Wolf, cujo marco inicial é a morte do Antediluviano Ravnos. Ele influenciou todas as linhas, confirmando de forma inegável (porém opcional) a co-existência de TODOS os povos da noite, e começa no lançamento das linhas: *Hunter: The Reckoning*, *Demon: The Fallen*, trazendo uma revolução nas regras e climas dos jogos. Essa linha privilegia a dinâmica e fluência de jogo, mas teve diversas respostas negativas do público mais tradicional da White Wolf.

Léxico (p. 13): "*Charm*" foi traduzido como "*Amuleto*" neste caso, para não ser confundido com os "*Encantos*", poderes dos espíritos. "*Gadget*" ainda não tinha termo oficial, então nós fizemos opção por "*Engenhoca*". O mesmo é o caso do termo "*Prímiero*", cujo original "*Primer*", não possuía tradução ou termo equivalente. O termo "*Invento*" já havia sido usado no *Mago: Companheiro do Narrador* (nosso primeiro livro).

"Q" (p. 13): Esta gíria é uma referência ao personagem "Q" (pronuncia-se "Quiu"), da série "*Star Trek*", conhecida aqui no Brasil como "*Jornada nas Estrelas*". Q é como se fosse um "super-cientista": Se você precisa de algo, ele inventa, não importa quão mirabolante seja a explicação científica para isso. Outra referência feita ao mesmo personagem existe nos filmes de James Bond: "Q" é o responsável por criar as engenhocas high-tech usadas pelo agente secreto.

Solificati / Filhos do Conhecimento (p. 17): Em algumas páginas desse livro, você deve ter notado que há a referência aos Filhos do Conhecimento. Eles são uma ordem descendente dos Solificati, os quais, por sua vez, eram a Tradição que ocupava a cadeira da Esfera Matéria no Conselho dos Nove antes da traição de Heylel Theomin Thoabath, o líder hermafrodita da Primeira Cabala. Essencialmente, eles são alquimistas que buscam a perfeição no processo de individualização através da purificação de um material – algo que é muito relacionado ao conteúdo desse livro. Solificati vem de "Solificatio," do latim "Solarização", a purificação máxima. Esta metáfora diz que o Sol conteria a essência mais pura e divina, sendo Mercúrio (Toth, Hermes) o mais próximo desse estado de divindade. Mercúrio, no século XIV era tido como o sétimo planeta, normalmente representado por uma Ouroboros e

CÍRCULO DA ROMÃ

Depois dos necromantes indianos, os Eutanatos que mais influenciaram a Tradição foram os greco-romanos. Diferentes das *Stregas* (pagãs italianas) e outros pagãos de sua região, eles não costumam fazer sacrifícios a não ser de si mesmos. É claro que isso, na maioria das vezes, é feito metaforicamente, mas um *Hierochtonoi* sempre acredita que trair seu próprio destino é tirar todo o cosmos do equilíbrio. Se seu destino for a morte, que assim seja.

Dentre inúmeros cultos, um especialmente notável foi o dos *Ixoi*, que influenciou no resultado da guerra de Tróia (na Odisséia). Existem lendas de que eles teriam sido os reais responsáveis pela morte de Agamenon, mas ninguém soube se eles foram apenas mercenários ou imparciais seguidores de uma necessidade por guerra. Alexandre, O Grande, costumava empregá-los como necromantes, curandeiros e videntes em seus exércitos – e isso é verdade, exércitos da antiguidade realmente empregavam esse tipo de gente acreditando na efetividade de suas previsões e rituais. Quando chegaram à Índia, eles encontraram os **Chakravanti**, magos com habilidades semelhantes as suas, e – com certa desconfiança no início – começaram a trocar figurinhas, acabando por se unirem.

Com a queda do Império Romano e o nascimento (e crescimento) das grandes religiões monoteístas, a comunicação com a Índia foi diminuída, e os *Hierochtonoi* (que viriam a ser os Eutanatos gregos) saíram em grande prejuízo. Na Grécia e Roma, eles foram obrigados a virar literalmente “religiões underground”, acabando por ganhar o nome *Círculo da Romã*.

Durante a Grande Convocação (o processo de formação da Tradição Tanatóica propriamente dita), os membros do Círculo da Romã ficaram felizes em renovar os laços com os Tanatóicos da Índia – afinal de contas, o centro de poder ia ficar na Europa, e o símbolo da Tradição seria o Ômega, que era originalmente o símbolo deles. Quem determinou isso foi Cygnus Moro, o diplomata Tanatóico da primeira Cabala: “O *Chodana* e os termos estão em Sânscrito, por que o símbolo e o nome não podem ser os de nossos irmãos gregos?” O Círculo da Romã propriamente dito é mais uma amálgama de videntes reunidos sob uma alcunha do que uma facção dos Eutanatos, chegando até a ser meio independente das Tradições em si. Eles apenas apenas vêem sua raiz comum cultuando Perséfone, Kore e Deméter, costumando rezar para as “Fatas”, as “Damas do Destino”, ou as “Moerae” (a tríplice face espiritual do Destino maior: “às vezes as ordens das Damas do Destino são dolorosas, mas seguir qualquer outra coisa ocasiona desastres”).

Com o decorrer da Guerra da Ascensão o Círculo da Romã ficou famoso, ganhando muito prestígio e fama de honra entre TODAS as Tradições por causa de sua sub-facção militar, os **Cavaleiros de Radamanthys**. Sob alcunha de “Os Caridosos”, sua filosofia provém da proteção do Destino: todos têm o direito de morrer e o dever de preservar, e aqueles que desobedecem de maneira hedionda essas regras devem ser punidos. Eles surgiram da necessidade do Círculo da Romã de defender seus “cultos underground,” e pela sua honra e retidão eles acabaram se

tornando, no começo da Guerra da Ascensão, os soldados mais eficientes das Tradições. Por sua variação e versatilidade em termos de Paradigmas, eles às vezes chegaram a ser soldados mais práticos do que os Akasha, que até então eram sem sombra de dúvida os melhores guerreiros. Sua mágica se baseia em promessas feitas a seus Patronos (as pessoas ou organizações que contratam os Cavaleiros), as quais incluem exercer com sabedoria o julgamento sobre quem viverá ou morrerá. Sua ética é simples e estrita: eles apenas aceitam serviços em que o inimigo tenha forças iguais ou maiores que as do contratante e os termos tem que ser em prol de uma boa causa – do ponto de vista dos Eutanatos. Eles também não cobram salários, mas aceitam doações – as quais normalmente recebem, graças à sua ótima reputação. Os Cavaleiros passam boa parte de seu tempo treinando técnicas ou meditando sobre sua filosofia, as quais devem ser categoricamente precisas. Eles costumam carregar imagens de deuses gregos como os membros do Círculo da Romã, mas as disfarçam como divindades e santos dos lugares para onde viajam. Atualmente as Tradições os pagam em Sorvo para cada semana em que eles trabalham fora dos objetivos de sua própria cabala. Em termos de jogo, toda semana, a personagem ganha 1 ponto de Sorvo para cada nível no Antecedente “Rank” (Posto), que ele possua dentro da sociedade dos Cavaleiros.

Entre os segredos do Círculo da Romã, está a participação de alguns de seus membros em uma *subfacção ilegal* que busca encantos de vida eterna. Alguns poucos de seus integrantes realmente conseguiram tais feitos. Conhecidos como *Cabiri*, eles conseguiram isso ao amarrarem seu *Ka* (Avatar) a seu corpo, e a uma entidade poderosa chamada *Sombra*. O Eutanatos então, quando morre, sempre retorna a seu corpo, o qual, por sua vez, se regenera. Eles perderam a habilidade de usar Esferas, mas ganharam poderosos *Hekaus* no lugar destas (transformando-se efetivamente em Múmias, o que consiste em outro *crossover* opcional). Juntamente com vampiros Giovanni e Aparições (Wraiths) de variados lugares, os Cabiri constituem uma organização chamada **Círculo Órfico**, a qual data de ANTES da formação dos Eutanatos e tem passado toda a sua existência fugindo das investigações do Círculo da Romã. Sabendo que não podem simplesmente competir com a busca acirrada que estes fazem, o Círculo Órfico segue a seguinte tática: denunciar o Círculo da Romã para a Tecnocracia toda vez que eles chegarem perto de descobrirem algo sobre suas armações.

Mais informações sobre esses caras todos você vai encontrar nos livros: **Wraith: The Oblivion** (Na página 238 da versão PDF traduzida pelo pessoal da **Professional Free Publications**, que recebeu o nome de **Aparição: o Limbo**); **Vampiro: a Máscara** (p. 94 e 95, sobre os Giovanni); **Hunter: First Contact** (sobre o Círculo Órfico); **Mummy: The Resurrection** (também sobre o Círculo Órfico); e **Time of Judgement: Ascension** (No capítulo 2, sobre os Ixoi). Um resumo de tudo isso pode ser encontrado nas páginas 46-47 do Livro de Tradição revisado dos Eutanatos.

uma águia de duas cabeças (também hermafrodita). Maiores informações sobre os alquimistas dentro do jogo você encontrará no livro **Guide to the Traditions** e outras bastante específicas sobre os Filhos do Conhecimento vocês podem ler no livro **Mago: Companheiro do Narrador** (p. 21-22). Se quiser conhecer uma fonte inspiradora sobre o assunto, leia o livro “Psicologia e Alquimia” de C. G. Jung, pois nele você encontrará ilustrações alquímicas como a “*Tractatus qui dicitur Thomae Aquinatis de Alchimia*” (1520) que enfoca bem o tema da águia Thoabath unida à Ouroboros. Também há nele uma análise bastante profunda do tema, tanto histórica, quanto esotérica, quanto cientificamente, sem se perder a sanidade mental no processo – ou quase.

Thugee (p. 18): A seita Thugee era um culto a Kali, a deusa da morte e da destruição. Por três centenas de anos a seita praticou uma campanha organizada de assassinatos, que fez dezenas de milhares de vítimas. O estrangulamento era o método mais comum usado por eles, que se faziam de confiáveis para viajantes e quando uma oportunidade favorável surgia, os enforcavam jogando um lenço ou um laço em torno do pescoço deles. Após isso, eles roubavam os pertences das vítimas e as enterravam, sempre de maneiras específicas, antigas e rigidamente prescritas, e sempre após a execução de ritos religiosos especiais, entre os quais a consagração da picareta usada no enterro e a oferenda de uma porção de açúcar a sua deusa. Apesar de tentativas esporádicas terem sido feitas para a sua erradicação, foi apenas a partir de 1831, quando o governador geral da Índia Lord Bentinck passou a tomar medidas drásticas, que a seita sofreu perdas reais. No ano de 1837 os Britânicos já haviam enforcado 4000 Thugees e o culto estava então supostamente erradicado. A propósito: Estas informações são históricas, não são criação da White Wolf.

Mapas e globos Noográficos (p. 18): Nessa referência aqui os escritores foram bem longe. Existe na internet um grupo chamado *Orion's Arm*, que consiste de uma associação de pessoas cooperando constantemente para a criação de um universo ficcional futurista possuidor de uma lógica interna apurada. O lema deles é: “*O futuro ainda não está aqui. Mas não se preocupe. Ele estará*”. A descrição da ficção deles também é interessante: “*Mais de 8000 anos no futuro, a humanidade se dispersou para uma miríade de direções no universo, inteligências artificiais divinas governam impérios interestelares, e, nas fronteiras destes, coisas muito estranhas estão acontecendo*”. Nesse universo, existem realidades virtuais chamadas “*Virch Worlds*”, e uma das maneiras de categorizá-las seria um esquema chamado sistema DNZ (Dendritic Noographic Zone), o qual funciona com eixos medidores de três características: a verossimilhança desse mundo em termos de física, de história e de fluxo temporal. A palavra Dendrítico na geologia se refere aos minerais que se cristalizam com formas ramificadas (como um cristal de gelo), e a palavra Noográfico se refere a óxidos do elemento Nitrogênio. A equipe do Rogue Council supôs então que esse mapeamento é feito com a análise de cristais de nitrogênio, o que não deixa de ser a cara dos Filhos do Éter. Saiba mais sobre *Orion's Arm* aqui: <http://www.orionsarm.com/main.html>

Labirinto de Knossos (p. 19): Knossos é o maior sítio arqueológico da ilha de Creta de que se tem notícia. Presume-se que o local tenha sido um importante centro político e religioso da civilização minóica, a qual possui esse nome devido ao rei da ilha ter sido, de acordo com a mitologia, o semi-lendário Minos, filho de Zeus e Europa. Estudos sobre a escrita minóica não foram capazes de detectar se houve mesmo um rei chamado Minos ou se esta era a palavra cretense para rei. Os murais com afrescos encontrados nas paredes das antigas construções apontam que provavelmente os minóicos possuíam um ritual de maturidade envolvendo touros, e cogita-se que, após o desaparecimento deles (graças a um maremoto, o que também os associa a Atlântida), estes murais

tenham influenciado o surgimento do mito do Minotauro na cultura helênica, visto que os ancestrais dos gregos é que vieram a reocupá-la posteriormente. A mitologia grega teria tratado também de interpretar as ruínas da cidade como resquícios de um labirinto erguido por um rei antigo, no centro do qual estaria o Minotauro. Knossos teria sido ainda palco para as lendas de Teseu, e de Dédalo e Ícaro. Com esta citação os autores nos sugerem que Knossos possa ter “sobrevivido” na Umbra e que então o labirinto do Minotauro ainda existe no cenário.

Fossa das Marianas (p. 20): A Fossa das Marianas é o local mais profundo dos oceanos do planeta, atingindo 11.034 metros de profundidade. Localiza-se no Oceano Pacífico, a leste das Ilhas Marianas, na fronteira convergente entre as placas tectônicas do Pacífico e das Filipinas.

Hellraiser (p. 21): Aqui vai uma sinopse rápida do primeiro filme da série: Larry e Julia mudam-se para uma velha casa. Lá descobrem uma horrível criatura, que na verdade é Frank, meio-irmão de Larry e antigo amante de Julia. Ele havia se tornado tal monstro por ter aberto uma estranha caixa mágica que o havia levado para o inferno, onde três demônios chamados Cenobites teriam ficado com seu corpo humano. A trama básica se deve a Frank forçar Julia a trazer vítimas para que ele possa se reconstituir, devorando-as. O personagem Pinhead citado neste trecho é um dos Cenobites, e ele possui esse nome por ter sua face cravejada de pregos.

Gênios (p. 22): Em alguns pontos falamos de Umbróides, em outros, de Gênios. Gênios são um tipo de Umbróide bastante específico relacionado à Teia da Fé e à lenda de Salomão, O Sábio. O termo aparece de uma forma bem contextualizada, mas mesmo assim, não custa lembrar que isso nada tem a ver com o Avatar Tecnocrata, que recebe também o nome de Gênio. Em inglês, o livro traz a palavra “*Djinn*”, que é relacionada a um tipo de demônio oculto, sutil. Como citado nos contos das 1.001 Noites, eles têm o hábito de fazer pactos em troca de desejos mágicos, e muitos são presos em garrafas e lâmpadas, mesmo no Mundo das Trevas. A Tradição perdida dos Taftâni tem o costume de caçar e escravizar esse tipo de espírito (veja nas p. 35-36 do **Mago: Companheiro do Narrador**). Os gênios são mais sofisticados e próximos ao mundo terreno que a maioria dos umbróides, chegando a ter uma estrutura social, grupos, castas, relações, costumes e, é claro, poderes específicos. Tais coisas (assim como mais informações sobre os Batini e Taftâni) podem ser encontradas no livro *Lost Paths: Ahli-Batini & Taftâni*.

Algiebeira do Espírito Onírico (p. 22): Esta Maravilha é a versão do mito popular “*Sandman*”, aquele que joga areia nos olhos das crianças insones para que elas durmam. Esta seria uma “*cautionary tale*”, uma lenda folclórica que usa um fenômeno biológico – a remela – como elemento de uma história para educar crianças.

Madame Xanadu (p. 22): Personagem recorrente em várias histórias em quadrinhos da *DC Comics*, Madame Xanadu é uma descendente de ciganos que executava suas leituras de sorte em Greenwich Village (uma área predominantemente residencial em Manhattan). Ela seria na verdade a feiticeira Nimue, que teria lançado um feitiço sobre o lendário mago Merlin e o recebido de volta. Tendo vagado por muito tempo, ela então teria se arrependido e passado a usar seus poderes mágicos para auxiliar aqueles que eram afligidos por problemas sobrenaturais. Mesmo podendo ajudar com conselhos, no entanto, alguma força a impedia de interferir diretamente na solução dos problemas das pessoas que a procuravam. Conta-se ainda nas histórias em quadrinhos que Xanadu teria ganhado sua vida eterna e poderes mágicos ao ter desafiado a Morte em um jogo de cartas.

Escor-Rex / Penzoil (p. 23): O nome desta Maravilha era *Slip-Rex* no original. Por incrível que pareça, um fragmento do verbo *slip* traduzido, *escor*, de *escorregar*, acabou saindo melhor que a versão em inglês, por causa da fusão fonética com o começo da palavra *Rex*, que significa *Rei* em latim. Coisas de tradução. O óleo Penzoil 40 pesos, a propósito, é um óleo de motor para carros.

ICE breakers (p. 26): Entre hackers, ICE breakers são programas que facilitam a atividade de um invasor por executarem automaticamente certos procedimentos que abrem caminho para a pirataria de dados. A expressão vem do nome de uma embarcação de casco mais rígido, comum em mares glaciais onde é necessário “quebrar o gelo” para abrir caminho.

GODSPIN (p. 29): Esta foi uma das perdas que não pode ser compensada na versão traduzida. Como alguns devem saber, *God* significa *Deus*, e *Pin* é um termo que pode significar várias coisas, entre as quais, *chave*. Além da junção dessas duas palavras para formar a expressão *God's pin*, a *chave de Deus*, temos também inserida nesse nome a palavra *spin*, que pode significar *giro*, *viagem rápida*, *interpretação de uma informação*, etc., justamente a função do Amuleto.

Jagglings (p. 32): Hierarquicamente, os lobisomens classificam os espíritos nas seguintes categorias: gafflings, jagglings, incarnaes, incarnaes, celestinos e celestinos superiores. Os Jagglings são a maioria dos espíritos perigosos que os lobisomens conhecem na Umbra, estando acima dos gafflings, que possuem inteligência e poderes limitados. Eles possuem consciência e poderes temáticos próprios, muitas vezes ligados à natureza. Os Lunas, por exemplo, são espíritos que abrem as pontes da lua e ensinam dons como *Sentir Prata*.

Chiminage (p. 33): Este termo não possui tradução direta, e a Devir optou por mantê-lo assim em suas versões. No entanto, isso não deixa a palavra menos estrangeira a nossa língua. Segundo o dicionário da Universidade de Cambridge (consultado indiretamente por nós através de um site) o termo vem de *Cheminage*, o qual seria uma espécie de pedágio a se pagar para acessar uma estrada florestal. Acreditamos que os autores da série, ou quem quer que tenha sido o inventor dessa apropriação, tenham escolhido o termo para representar o “pagamento” que o mago precisa dar ao espírito para poder usufruir de seu poder.

Corax (p. 35): Raça metamórfica dos individualistas e solitários homens-corvos.

Tiki (p. 36): Divindade masculina de povos da Oceânia, identificada como o primeiro homem. A palavra também distingue as estátuas e esculturas de deuses polinésios em geral.

Tupilak Inuit (p. 36): *Inuit* é o nome pelo qual os povos aborígenes das regiões Árticas, comumente denominados esquimós, chamam a si mesmos. O *tupilak* era, na mitologia Inuit, um ícone entalhado em marfim ou ossos, ao qual um xamã prendia um espírito assassino voltado ao fim de um inimigo pessoal em específico. Após reunir diversos ossos, o criador da figura colocava nela uma parte do corpo da pessoa a ser caçada (geralmente uma mecha de cabelo ou restos de unhas) para que o tupilak a localizasse. O tupilak era então atirado em um rio ou mar, a fim de que fosse até a pessoa odiada e a matasse, o que seria infalível. Caso a vítima tivesse mais poder mágico que o criador do tupilak, no entanto, este poderia ser comandado de volta contra seu criador, para cumprir com sua tarefa de matar de um jeito ou de outro.

Jack-o'-Lantern (p. 37): O texto deixa subentendido, mas não custa nada dizer que Jack-o'-Lanterns são aquelas abóboras cortadas no formato de uma cabeça, comuns em tempo de Halloween. Em alguns lugares aqui no Brasil, costuma-se chamá-las apenas de cabeças-de-abóbora, mas uma tradução dessa expressão seria na verdade algo como “Jack da Lanterna”. Isso se deve à própria lenda por trás dessa figura. Depois de ter trapaceado o demônio três vezes,

um homem chamado Jack teria morrido e sido negado no céu e no inferno. Satã teria ficado com pena e dado a Jack uma brasa para ele iluminar seu caminho como alma penada, e o fantasma então teria colocado a mesma dentro de um nabo. A tradição acabou chegando à América, e, segundo contam, a abóbora seria mais abundante nesta que o nabo entre os colonizadores, e teria então substituído este.

Ilumi-Naughty (p. 42): Naughty significa *desobediente*. O nome desta cabala é, obviamente, um trocadilho para Iluminati, então a palavra não poderia ter sido traduzida.

Irian Jaya (p. 42): Terra de excepcional beleza natural, trata-se da porção oriental de uma ilha da Oceania, uma província da Indonésia. Suas selvas estão entre as mais selvagens e impenetráveis do mundo, e também há no território montanhas de mais de 5.000 metros de altura, constantemente cobertas por neve, com cachoeiras verticais de centenas de metros desaguando em terrenos de pequenos lagos glaciais. Possui praias paradisíacas em abundância, assim como pântanos e prados ao pé das altas montanhas e os rios da região correm preguiçosamente, infestados de crocodilos, até desaguarem no mar. Por fim, interessa dizer que a ilha possui uma população indígena subdividida em 250 grupos, alguns dos quais ainda praticam animismo e pouco ou nenhum contato tiveram com a civilização ocidental. Apenas a população costeira da ilha parece ter sofrido esse tipo de influência, graças à ação de missionários cristãos e muçulmanos.

Filtros-de-sonhos (p. 48): Artigos esotéricos inspirados em xamanismo, que consistem em uma armação circular com cordas amarradas em si como uma rede, completada com uma pedra ou conta no centro e uma pena pendurada. Sua função é a de filtrar energias negativas e direcionar apenas as positivas ao seu dono, por meio da pena.

Tábuas de Ouija (p. 48): Clássicas tábuas feitas de madeira ou plástico com letras do alfabeto inscritas, desenvolvidas por volta de 1900 nos Estados Unidos por William e Isaac Fuld, adaptadas de uma versão européia de 1850. A superstição diz que o uso da tábua Ouija deve ser feito por no mínimo duas pessoas, reunidas numa mesa onde todos possam estar próximos. Os usuários devem então colocar seu dedo levemente sobre um ponteiro e convidar um espírito para tomar parte na sessão, para que ele responda a perguntas diversas. Se algum espírito atender o chamado, o ponteiro se moverá vagarosamente letra por letra, até formar palavras para responder.

Baixios (p. 59): A maioria dos jogadores está familiarizada a este termo, que se refere às passagens espontâneas que se formam quando a Película fica rasa. Em inglês, no entanto, há uma pequena peculiaridade aqui. Há distinção entre a forma arcaica *Baixio* (do **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**, por exemplo) e a forma moderna *shallowing* (dos livros da era moderna, como o **Book of Channies**). Traduzimos com a forma arcaica apenas por uma questão de comodidade: Os títulos traduzidos não têm a forma oficial de *shallowing*, e a maioria dos jogadores brasileiros só sabe o que são estes fenômenos por causa do **Cruzada dos Feiticeiros**, que usa a forma arcaica. Se quiser usar uma tradução para isso em sua mesa de jogo, nós do Rogue Council sugerimos *Fissuramento* já que se trata de uma fissura aberta entre mundos.

Tasygan / Baruti (p. 59): Tasygan é a mais antiga xamã de que se tem notícia na Tradição dos Oradores dos Sonhos, e ela é a Primus da facção líder da seita, os Baruti: um grupo de andarilhos contadores de histórias, criadores de mitos e portadores das tradições, cuja origem pode ser encontrada nos *Griots*, grupos da África oriental que se esforçam em preservar as origens culturais de seu povo. Os Baruti usam histórias e músicas para ensinar e entreter, transmitindo suas tradições ao mundo moderno, e por esse motivo, são bem respeitados na Tradição e no Conselho como um todo.

Akkadiano (p. 67): Língua usada por um antigo povo mesopotâmico de mesmo nome, cuja localização teria sido ao norte da Babilônia. Os Akkadianos usavam uma língua semítica, isto é, uma língua que faz parte de uma família de línguas de origem afro-asiática, a qual também inclui o hebraico e o árabe. Acredita-se que sua capital, Akkad ou Agade, estava situada próxima à Babilônia, mas ela nunca foi encontrada. Ao Rei Sargon de Akkad é creditada a conquista de diversas terras portuárias do Mar Negro ao Mediterrâneo, assim como terras ao sul da Suméria, e ele teria constituído seu império a aproximadamente 3800 anos antes de Cristo. Esculturas naturalistas e arte em pedra são os únicos vestígios desta civilização, já que ela parece estar isolada no tempo e não possui artefatos. Acredita-se que Akkad tenha caído graças à dominação de tribos das montanhas do Norte.

Nicodemus Mulhouse (p. 67): O Grande Arquivista da biblioteca do Horizonte é um senhor de quase 700 anos, que possui gravados em sua memória mais livros do que qualquer bibliotecário possa já ter visto. Ao contrário do que se poderia pensar de alguém com uma idade tão avançada, Nicodemus “sequer” é Desperto. Ele possui, no entanto, uma gama vastíssima de conhecimentos, e também domina algumas trilhas de feitiçaria limitada. Dizem no Horizonte, inclusive, que ele nunca irá morrer, já que é mais velho do que o Conselho inteiro e a grande maioria de seus rivais. No que diz respeito ao acesso à sua biblioteca, mesmo que ele tenha conseguido manter-se afastado das ladainhas políticas das Tradições, ele não chega nem perto de ter o espírito nobre. Existem alguns que são privilegiados, e outros que não são. Conseguir uma boa impressão dele, mesmo que quase impossível, é geralmente a única forma de localizar os mais raros e valiosos tomos. Em dias ruins (que estão tornando-se cada vez mais frequentes a cada ano), ele pode banir uma pessoa até mesmo de entrar em seus arquivos, caso sinta que foi tratado com desrespeito. Mais informações sobre ele você pode encontrar em **Horizonte: A Fortaleza da Esperança**.

Sr. Mistoffeles (p. 77): O personagem principal do Conto “Um Dia na Vida de um Gato” é citado em contos e exemplos de um livro anterior traduzido pelo Rogue Council. Veja, na página 67 de **Magos: Companheiro do Narrador**, o texto “Três Gatos”. A caixa de texto da página seguinte a seguir traz comentários de Kaichull sobre o conto como um todo.

Ariel (p. 90): Personagem da peça *A Tempestade*, de William Shakespeare, Ariel é um espírito elemental do vento que serve ao personagem principal, o mago Próspero.

Desauridos (p. 90): Essa vai a tom de crítica. Afinal de contas, o que é um Desaurido? Nós sabemos, mas um Desaurido não é a tradução do termo em inglês “Marauder”, do livro original. A melhor tradução para Marauder seria “Saqueador,” tanto que o termo foi mantido na parte de antagonistas, no página 256 do livro básico de **Lobisomem: O Apocalipse**. Lá está “Saqueadores”, onde no original é “Marauders”.

Muitos termos da Devir foram traduzidos de forma medíocre ou errados. Não queremos gerar conflitos nas mentes dos jogadores, mas temos que mostrar o que é o correto e o que, decididamente, não é. Esse foi um dos motivos de termos criado esta seção, inclusive. Muitos termos poderiam ter ganhado uma espécie de “realce”, visto que temos um grandioso idioma. Com tantos sinônimos, porque escolher o mais pobre? Esta questão fica para cada um responder. Se não sabem do que estamos falando, vejam os termos dos livros originais, imaginem se podem ser melhores e divaguem sobre isso.



SR. MISTOFFEELES

“Nas traduções tentei dar ênfase ao clima proposto nos contos, pois é daí que se tira uma idéia básica da 'prática de narração' que se propõe no livro. É horrível ler certos contos mal traduzidos da Devir” Disse alguém num dos chats da cabalgama (cabala + amálgama, visto que aceitamos tecnocratas ou tradicionalistas no nosso grupo) do Rogue Council, tendo como resposta imediata um uníssono “É verdade”.

No Conto “Um Dia na Vida de um Gato” o personagem principal é Mistoffelees, um antiquíssimo Umbróide, que chegou a servir até mesmo Jodi Blake, a Nefandi mais sedutora de todos os tempos. Hoje, ele é um gato lutando por sua consciência.

Apesar de seu texto ser meio “Sabrina: Aprendiz de Feiticeira”, ele é bastante ilustrativo e fundamental para aqueles que nunca leram **The Infinite Tapestry** e gostam de lidar com a Umbra. Além do mais, o autor tenta, freqüentemente, de todas as formas possíveis, expressar detalhes que – pra gente – são irrelevantes, mas que para um mamífero quadrúpede, que fica com a cabeça a menos de 15 cm de altura são bastante notáveis. Principalmente quando em sua mente-corpo-espírito reside um espírito “alienígena” que está assimilando (instintivamente) a sua forma-mente.

Nota-se também que o hospedeiro do gato-familiar Mistoffelees é um gato britânico até o tutano do osso, e faz inúmeras referências – para não dizer gírias – à língua do Reino Unido.

Logo no início, temos o trecho *“Uma brisa sopra pela janela; é fria, mas dá indícios que irá esquentar mais tarde. Talvez mais tarde ela dissipe essa horrível neblina pairando até o chão, essa coisa fazendo meus pelos umedecerem. Mas isso não seria nada fácil agora, seria!”* Nesta parte o gato faz referência à “smog” britânica (smoke + fog), uma mistura de fumaça com neblina poluída, que sempre fica pairando sobre Londres, fazendo uma analogia simbólica disso com as “Nuvens de Paradoxo”, que cercam a civilização. Provavelmente por isso é que ele enxerga o Paradoxo como uma camada oleosa sobre a pele de sua dona. Como se fossem resíduos da fumaça industrializada, do ceticismo, da descrença humana (Londres antes da industrialização não tinha a Smog),

enfim, semântica aplicada, coisa fundamental em **Mage**. Lembre-se do que Senex e Dante dizem no Time of Judgement (Ascension): *“Enigma May Lead You Where Dogma Cannot”* (“O Enigma pode levá-lo aonde o Dogma não pode”).

No trecho *“Espero que isso não signifique o que eu penso que significa”*, temos outra referência aos britânicos, porque eles são muito legais em relação à comunicação, geralmente não deixando muita subjetividade em suas frases, mesmo nas expressões mais idiomáticas.

A intenção do texto é dar a idéia básica de que um familiar é um espírito obscuro – por assim dizer – da Umbra, que, ao chegar aqui, assimila as capacidades e instintos físicos de seu hospedeiro, ligando-se de maneira profunda a seu Dono. É bem legal, porque acontece com eles aquilo que inspirou o Andrew Bates a criar a “mecânica” do jogo **Demon: The Fallen**, no qual, mesmo sendo uma criatura de saber virtualmente “infinito” (leia gigantesco), o demônio, ao entrar no humano, é obrigado a arcar com as limitações físicas que o cérebro humano tem, e também a lidar com as emoções e vontades do hospedeiro. O mesmo acontece com o familiar e isso se reflete no texto muito bem. Por isso o nível do Antecedente não quer dizer exatamente o quanto um familiar é poderoso e sim o quanto ele ajuda você. Tentei manter isso na tradução também.

Por fim, analisemos este: *“Mas a coisa mais estranha aconteceu. Estávamos todos prontos para levar o par de manés (...)”*. No original, eles são chamados de “Shirts” uma gíria que se refere as vestimentas padronizadas dos Homens de Preto que sempre fazem destacar-se em qualquer lugar onde aquela roupa não seja normal (como no Pub em que a personagem estava). Essa é uma interpretação errônea herdada da época *pré-Reckoning* (a segunda edição do Mundo das Trevas), na qual a Tecnocracia ainda era mais clichê, mais uma Antagonista do que uma instituição com defeitos, vantagens e ponto de vista definido. Os “Shirts” – como vocês devem saber – se disfarçam quando necessário, e se eles entram usando ternos pretos em um pub, provavelmente é porque são burros ou querem chamar a atenção.

PALAVRAS FINAIS



FOLHA DO OUTONO (EX-FERREIRO DAS ALÍTIAS)

(Ouvindo “The Child in Us”, de Enigma) Eu tive um sonho, um fantástico sonho. Mas para alguns, o que direi a seguir, serão devaneios de um excêntrico, para outros, serão centenas de palavras desconexas, sem sentido algum. Contudo, para uns poucos, serão fragmentos de coisas que estão sendo perdidas, por todos nós, a cada dia, a cada instante. É para estes últimos que escrevo essas palavras.

Vivi tantos momentos que não saberia descrevê-los aqui, mesmo que me apresentassem com a eternidade para fazê-lo. Não posso mais parar, estou indo muito mais longe que um dia sonhei estar. Isso é Ascensão! E agora estou velando todos os nossos sonhos, velando o invisível, protegendo o que deve ser protegido e

amando, porque minha natureza me quer assim. Verdadeiro!

Muitas coisas aconteceram do nosso primeiro livro traduzido (**Mago: Companheiro do Narrador**) para cá em minha vida. Incrível como em cada etapa, posso olhar para esse livro e recordar de tudo. Nunca viver foi tão intenso, nunca um pôr-do-sol foi tão maravilhoso, nem tão saboroso um simples pedaço de pão. Louco? Quem pode dizer ao certo? Um verdadeiro caldeirão de paixões que move meu corpo e cada ato meu, inconsequente, incoerente, infinitamente, maravilhosamente indefinido.

Todos nós escrevemos sobre feitos épicos e batalhas fantásticas, mas às vezes esquecemos de apreciar nossa própria história, onde podemos modelar nossos finais, exatamente como em nosso cenário favorito. Eu jamais me arrependerei de nada que tenha feito ou me acusarem de ter feito (risos), pois essa emoção nunca terá fim.

O **Mago: Companheiro do Narrador** foi o início para algo maior. Este livro que entregamos agora aos jogadores é mais uma

imensa realização. Considero os dois amplamente importantes, cada um à sua maneira, mas este aqui tem algo especial, pois ele nos dá a certeza que viemos para ficar, de uma maneira ou de outra e, ao ralar as Palavras Finais que deixei no Mago Companheiro do Narrador, eu denuncio: nada, nada mudou. E agora eu quero que a sintaxe textual se dane, eu quero mesmo é agradecer a esses caras, pois sem eles eu nada seria.

(Ouvindo “Largado no Mundo”, de Cazusa) A quem um dia me perguntou o que palavras como “fé” e “sabedoria” significavam para mim e que, mesmo que o destino não me tenha dado a oportunidade de responder-lhe apropriadamente, sou fiel a sua mensagem, tão cálida, tão única. Dio “Paulo” Ikari, eu lhe sou Eternamente Grato.

Ao Rogue Council, o qual é um marco em minha vida. Nós não apenas quebramos barreiras como construímos pontes. Sempre que falo nisso fico emocionado, e tendo vocês como Amigos Verdadeiros, eu os carrego dentro de mim, de onde nada poderá arrancá-los.

(Ouvindo “Hell”, de Squirrel Nut Zippers) A Tehuti, o qual vejo como um irmão mais velho meu, a quem respeito e admiro. Nunca foi tão divertido trocar cabeçadas com alguém! (Ouvindo “Whispered in Your Ear”, de Faith and the Muse) A Sacerdote de Avalon, quem protejo do mundo como um irmão mais novo, a quem tenho apreço e carinho. Temos tanto em comum que sempre me questiono se, na verdade, eu posso ser você; (Ouvindo “Maluco Beleza”, de Raul Seixas) A Zardoz, que incorpora o espírito de liberdade que se funde ao meu, tornando-nos parte do vento que sopra e que nos leva aonde quisermos (saiba que a idéia da cerveja está de pé!); (Ouvindo “Saturnine”, do The Gathering) A Kaichkull, cuja chama do dinamismo me é idêntica. Renovando e determinando caminhos, por isso, para mim, você é fundamental. Aos meus amigos, eu sou Sinceramente Grato.

(Ouvindo “Angel”, de Sarah McLachlan) À Estrela (Sahajiya), por ter dado a mim inesquecíveis instantes para a eternidade. Amar nos torna algo mais que seres humanos, amar nos torna verdadeiros deuses! Isso nos dá a certeza de que estamos conduzindo algo sublime, me inspirando a ser alguém melhor. Ao meu amor, eu sou Apaixonadamente Grato.

(Ouvindo “White Room”, de Eric Clapton) A Road Warrior (Morgan Blackhand), quem há mais de dez anos está aqui escrevendo história, fazendo história. Como disse há tempos atrás, você foi, é, e será sempre o ser humano que pude escolher para ser meu irmão. Somos o que há de mais verdadeiro porque somos irmãos além do sangue. Ao meu irmão além-sangue, eu sou Honradamente Grato.

(Ouvindo “People = Shit”, de Slipknot) A †John Constantine†, por estar sempre comigo, em todas as horas. Estamos num mundo que rejeita nosso pensamento e nos torna reféns de seus valores medíocres, mas não desistimos, e mesmo na tempestade, estamos firmes. Ao meu leal escudeiro, eu sou Especialmente Grato:

(Ouvindo “Love Me Hate Me”, de A Static Lulaby) Sei que faltarão linhas e ainda quero tocar nos corações daqueles que estiveram comigo nessa jornada. Então não posso esquecer do Spectro (por não permitir que eu desista, mas não esqueça que a cerveja é por sua conta!), O Doido (um dos últimos campeões da Justiça), ED (por acreditar na Causa) e ao Bruxo do Bosque (pelo caloroso reconhecimento). São tantos, são todos, são especiais. Agradeço a todos de coração mesmo aos aqui não

citados, mas nunca esquecidos.

E acima de todas as coisas, agradeço ao Iluminado, pois sem Seu Ensinamento e companhia, meu viver não teria Propósito.

A Fé é minha espada, o Amor é meu escudo.

De hoje em diante,

Folha do Outono

KAICHKULL

Aqui quem fala é Kaichkull, talvez você tenha visto meu nick em algum fórum ou journal por aí, caso não, prazer! Esta é minha primeira participação no RC. Achei o grupo acidentalmente viajando nas comunidades do orkut, acabei fazendo amigos entre alguns membros, e agora me sinto em casa. Adorei trabalhar com o pessoal, mesmo tendo pouco contato com a maior parte deles – contratempos de fim de ano! Mas, enfim, espero que a satisfação seja mútua! Gostaria de agradecer especialmente aos Griever (Du, Kael, obrigado MESMO pelo apoio material, motivacional e pelas idéias – e PDF's, claro! – :P Amo vocês seus carrancudos!); ao Frank Orador dos Sonhos pela hospitalidade e empolgação, e ao René “Faith and the Muse” Montserrat pelo voto de confiança. Vocês tornaram-se grandes amigos pra mim! E em especial à galera do Necrobar (todos, do efêmero ao – quase – Real!)

Obrigado!

Bem, sem mais delongas, estou aqui pra falar algumas palavras sobre o que é real e o que não...

“Mesmo sendo uma ficção, esse livro é um espelho. Independente de entidades mágicas existirem ou não, a Mágica é real. Assim como contemporâneos cultuam um carpinteiro nascido de uma virgem, que viveu 33 anos e voltou dos mortos para tomar o lugar dos feriados e festivais pagãos, algumas pessoas cultuam sua contraparte maléfica, outras ainda cultuam e dizem existir outras... coisas que a fé pode fazer. As “Artes Obscuras”, em suas muitas formas, estiveram conosco desde que os humanos tentam influenciar o mundo a sua volta. A existência “literal” da mágica é imaterial. Muitas pessoas acreditam nisso; alguns até a praticam. Eu não...”

Esse é um trecho “levemente adaptado” de uma advertência escrita no último livro de Phil Brucato na série **Mago**. Ele na verdade falava sobre magia negra, mas eu achei conveniente colocar o texto aqui, em relação à mágica em geral. Sabem por quê?

Simples. Esse livro – e toda a série **Mago: A Ascensão** – fala sobre como a fé em algo pode influenciar e MUDAR o mundo. Mesmo a mágica não existindo no mundo real, pessoas vivem isso, respiram isso, e isso as muda, assim como isso muda TODO o mundo, “você é o que você faz”. O que é a religião católica se não uma fé metafísica? A fé islâmica está longe disso? Nenhuma fé está, e mesmo aqueles que se dizem niilistas, ateus e semelhantes acreditam em algo: em seus próprios potenciais.

Nenhum potencial em si é material, ele é uma possibilidade, algo que ainda não existe, “mas bem que pode existir”. Isso não é fé?

O humano tem a necessidade de acreditar no oculto, tendo ele travestido seus sonhos em pessoas de carne e osso, líderes, fórmulas matemáticas, ídolos sagrados, de barro ou ouro. Por esse e outros motivos, **Mago** é um jogo tão maravilhoso quanto perigoso. Ele toca o infinito, o proibido, e tudo aquilo que toca essa porção, torna-se por alguns momentos parte dela. Alguns chamam isso de êxtase, outros de graça, outros – os que eu acredito que sejam os mais sábios – não ligam pra nomear esse tipo de coisa.

Por isso, é difícil não lidar com temas pessoais no jogo, é também difícil não pôr uma parte de si mesmo, tanto na narração, quanto nas personagens. Esse jogo marcou nossa adolescência, momentos das nossas vidas, ele SIGNIFICA ALGO BEM REAL pra gente. Como fãs incondicionais, *players* e narradores de Mago, foi isso que fizemos. Demos o melhor de nós para fazer a tradução de forma honesta, inteligível. Colocamos um pouco de nós mesmos, nossa “Vontade REAL” para que vocês pudessem ter, sem precisar pagar NADA, um resultado melhor do que o que o “mercado racional” oferece a vocês.

Nós provamos que a Devir simplesmente está segurando um copyright por interesses comerciais, não está dando atenção alguma aos fãs, apenas por que o D&D está na moda. Se nós amadores conseguimos fazer antes e de forma mais eficaz, eles não fizeram por que não quiseram.

“Não era viável, o mercado editorial não funciona assim.”

Aqui está a viabilidade pra eles engolirem! Se não gostaram, deletem cada PDF desses que encontrarem e continuem sustentando esse argumento ridículo, enquanto publicam best sellers extremamente lucrativos e muito bem traduzidos como “Banheiros em Faerûn” (título levemente modificado, para não sermos pegos pela lei de direitos autorais!).

Alguns anos atrás, eu entrava em um server de mIRC americano chamado Dalnet, na época, a justiça americana o fechou por ter mais arquivos compartilhados que o Kazaa. UM DIA depois, TODOS os seeds, sharers e canais tinham se mudado pra um server chamado Undernet, já ativos shareando a mesma quantidade de arquivos. Então, caso queiram parar a distribuição desse livro, aproveitem pra arrombar as casas que tem cópias em computadores sem acesso à net. Ah! Vocês podem tentar entrar lá via Digital Web mwahahaha! ;)

Mesmo que hipoteticamente prendessem cada um dos membros do RC, eles teriam que apagar nossas memórias, furar nossos olhos e cortar nossos dedos, para que parássemos de traduzir – sem contar que teriam que descobrir QUANTOS somos e onde estamos, o que, diga-se de passagem, seria a parte mais difícil. Além do fato de NÃO estarmos fazendo um trabalho ilegal, pois não estamos autorizando a ninguém a cópia desse documento “de fãs pra fãs, copie por sua própria conta e risco”. É como um anime legendado por fãs, ou um emulador, o lucro com isso é proibido, e se nos processarem, vão ter que processar ANTES algumas centenas de pessoas que GANHAM dinheiro com isso ao contrário de nós (a Devir lançou o Lodoss War, mas tem muita gente que ainda vende esses DVD's com a legenda feita por fãs).

Eu não vi ninguém processar o Takashi da Yamato por ter lucro com o “evento de fãs” Anime Friends, e ainda por cima havia stands da Devir no evento vendendo o Lodoss, ao lado de Fan Subbers vendendo a versão Fan Subbed (que é MELHOR e mais barata). Nosso único lucro aqui é rir da cara da Devir. Estamos divulgando um jogo que está perdendo fãs por falta de divulgação, NÃO estamos explorando uma moda, ao contrário de uns e outros aí.

Então a única forma de eles nos impedirem é publicando suas “próprias” traduções. Caso tomem a decisão inteligente, aproveitem pra fazer isso direito dessa vez ou não iremos parar.

Como diriam os Adeptos: “A Informação quer ser livre”.

Fizemos isso de coração, porque somos como vocês, “fãs de carteirinha” desamparados. Sabemos como se sentem, porque de certa forma fazemos parte de vocês, e – como tudo que se faz com o coração – ficamos bem perto de não chegar a resultado algum. **Mago** é também um jogo de conflito de crenças e práticas, nossos corações moldam nossos sonhos para a nossa conveniência, não a dos outros. Esse trabalho me ensinou isso também.

Vontade, sonhos, são coisas próximas, existem vários tipos,

níveis e importâncias dessas coisas. Fazendo esse trabalho, eu cheguei à conclusão de que um dos melhores tipos de sonhos é aquele que não se sonha sozinho. Mesmo sendo uma coisa relativamente insignificante, foi algo que fizemos juntos e realizamos. Esse jogo – e esse livro – representa mais do que aparenta para muitos de nós, e eu queria compartilhá-lo, não queria que o jogo morresse no esquecimento.

Sonhávamos em divulgar nosso jogo, por que ele é nosso, assim como ele é seu. Achamos um meio de que a vontade de todos pudesse ter um foco único e aqui está o resultado.

Nós conseguimos. E, acredite, nos divertimos e suamos pacas no processo.

Em certo ponto do processo de traduzir e editar o livro, foi necessário usarmos nossos olhos para enxergar as limitações uns dos outros; Consciência, para julgar os motivos uns dos outros; Empatia, para continuar sentindo a vontade de todos de que isso se realizasse; e principalmente nossa sinceridade, para que esse projeto tivesse o resultado final e real. Tão real quanto um PDF pode ser, tão real quanto uma informação livre pode ser.

Use-a como achar conveniente, ela é sua.

*“A man is less likely to become great the more he is dominated by reason: Few can achieve greatness – and none in art – if they are not dominated by illusion.”**

Kaichkull

* – Tradução aproximada, por René: “Quanto mais controlado um homem é pela razão, menos propenso está ele a tornar-se grande: Poucos podem alcançar a grandeza – e nenhum pode alcançar a arte – se não forem controlados pela ilusão”.

SACERDOTE DE AVALON

Eu tentarei ser rápido aqui nesse texto. Prefiro empregar o espaço que me era de direito no fim desse livro para escrever minha Maravilha. Aposto que será mais útil do que qualquer coisa que eu disser agora. Bom, mesmo assim, temos esta formalidade a cumprir. Se você está lendo esta linha em específico, neste exato momento, é porque não lhe será tão penoso suportar só mais um pouco. Além disso, tentarei ser breve.

Bom, posso dizer que estou me sentindo aliviado por vocês estarem finalmente com este livro “em mãos”. Depois de um ano inteiro de tantos problemas, realmente é uma vitória e tanto que ele esteja finalmente pronto. Não quero tornar nosso trabalho maior do que o que ele é, mas realmente passamos por muita coisa. Desde o problema com pessoas que não tinham disponibilidade para continuar conosco, a divergências e divergências sobre os termos da tradução e questões de revisão e diagramação, nós gastamos muito do tempo que poderíamos estar gastando com o descanso que tanto merecemos por nossas vidas cheias de trabalho e faculdade. Não digo que cada segundo livre meu foi direcionado à conclusão desse livro – não gosto de mentir – mas cada um dos que foi direcionado ao **Forjado no Fogo do Dragão** foi de muito esforço.

Não vou falar sobre as consequências do que fazemos. Meus amigos já discorreram muito brilhantemente sobre o que acontece quando alguém resolve “por a mão na massa”, então você pode ler as palavras deles e visualizar-me do lado fazendo sinais de aprovação. Algo bem previsível, no entanto, que eu não posso deixar de reafirmar aqui, diz respeito a meus agradecimentos. Eu sei que, perceptivos como são, todos sabem o quanto eu gosto deles, e o quanto eu gostaria de agradecê-los se minhas palavras fossem suficientes para isso. Mas as palavras, se não servem para dizer



verdades máximas, servem pelo menos para apoiá-las, então eu vou agradecer meus “colegas de trabalho” assim mesmo (não acredito que eu estou mesmo definindo-os assim de maneira tão menor do que o que eles são... mas... bem, você precisa saber a quem eu estou me referindo, não?). Estou falando de Folha do Outono, Kaichkull, Kane X, Tehuti e Zardoz (em ordem alfabética, e não de importância, a qual não existe porque eu reconheço o grande valor de todos).

Folha do Outono, obrigado por ter sido “a mão firme”. Se não fosse você ter me feito perceber que eu estava desistindo, eu não teria me encheido de teimosia para acabar minha parte. Perdoe-me se em algum momento eu não o tiver compreendido, ou se em algum momento a minha determinação tiver ficado muito atrás da sua. Eu peço os mais sinceros perdões, e lhe agradeço de coração por sempre me ajudar a evoluir. Kaichkull, obrigado por ter me “ouvido” aquela noite, e por ter suportado meus ataques de portuguesice e perfeccionismo ao longo dessa última fase do livro. Eu fui mesmo bem irritante e você lidou com isso com uma grande compreensão, e eu lhe sou extremamente grato por isso. Kane X, não nos conhecemos bem, assim como eu não conhecia o Guttemberg no MCN, mas eu preciso te agradecer por você não ter nos abandonado, quando tantos outros que estiveram conosco acabaram fazendo isso. Sua ajuda foi muito bem vinda! Tehuti, obrigado por, mesmo não estando diretamente no **Forjado no Fogo do Dragão**, você ter me ajudado tanto. Saiba, inclusive, que sua ajuda não se restringiu a dicas de diagramação, e que cada dígito da sua amizade me conforta profundamente. “Você é muito mais que letras e fotos no meu MSN, Hakuna Matata, meu amigo!”. Zardoz, você vem por último, mas isso não quer dizer que você seja menos importante! (Quem mandou escolher um apelido com a letra Z?).

Você é meu companheiro de conversas Desauridas, você é meu companheiro de conversas existenciais, você me entende muito profundamente, você é um cara muito legal, e você ainda será profundamente feliz, mais do que você já é. Jamais deixe de ser meu amigo, senão eu te mato!

Eu quero agradecer também a meu irmão Gregor... por todos os motivos que ele conseguir supor que eu tenha para agradecê-lo, por todos os motivos que eu suponha que tenha para agradecê-lo, e por todos os outros mais. Você sempre foi meu parceiro no RPG, então eu dedico este trabalho a você, embora saiba que você mereça muito mais. Mas eu não devo me preocupar com isso, não é mesmo? Parece-me que você já está cuidando muito bem de garantir seus merecimentos, e eu torço por você.

Bom, é isso, acabei falando demais outra vez. Aproveitem o livro, amigos, e a Ressonância dele também.

Grato. Au Revoir!

René Montserrat, o Sacerdote de Avalon

ZARDOZ, O ORÁCULO DO TEMPO

Até hoje ainda fico um pouco constrangido em usar esse nick. Eu sempre gostei da palavra “oráculo”, mas volta e meia me esqueço que na mitologia do **Mago: A Ascensão** esse título carrega uma conotação mais pesada (talvez devesse ter escolhido um título menos megalômano como, por exemplo, “mestre do tempo”... mas “oráculo” ficava tão mais sonoro!). Mas, depois que descobri que na nossa cabálgama há tecnocratas, tradicionalistas, sacerdotes e até um arquimago desaurido, acho que não fiquei tão deslocado assim.

De qualquer forma, eu não sou oráculo nem mestre de coisa nenhuma. Sou só mais um jogador de **Mago: A Ascensão**, assim como vocês que estão lendo esse livro agora, que quis participar desse projeto para fazer algo de bom para os demais jogadores brasileiros.

O modo pelo qual fui convocado para participar desse grupo foi muito similar a essas iniciações dos personagens dos livros. Já há algum tempo conversava com alguns amigos pela internet e, papo vai e papo vem, um deles me perguntou se gostaria de participar do Rogue Council. Foi aí que descobri que o grupo de amigos que eu casualmente encontrara eram membros daquele secreto, sombrio e lendário grupo de tradutores rebeldes que corajosamente desafiavam o sistema. Senti-me como um iniciado, daqueles que sem saber são preparados por mentores esquivos e manipulados por sociedades secretas, até o momento da revelação da verdade, no último parágrafo da introdução do capítulo. Na realidade, o RC não é nada sombrio, nosso trabalho não exige habilidades sobre-humanas (mas sim muita persistência), meus amigos e eu nos aproximamos por afinidade e o RC não investigou minha vida nem minha conta bancária antes de entrar em contato comigo (ou pelo menos assim espero). Mas aquela noite do convite vai ficar na memória.

Depois de tudo o que já foi dito aqui não sei se posso escrever algo que não soe como redundância, mas não consigo evitar agradecer aos meus companheiros do Rogue Council, especialmente ao Folha do Outono e ao Sacerdote de Avalon, os quais, apesar da distância, eu considero meus irmãos espirituais. Aos demais companheiros eu ainda estou os conhecendo, mas eu sei que logo se tornarão grandes amigos. E a todo o Rogue Council

digo que com certeza nos próximos livros eu estarei ainda mais presente. E espero que todos vocês, leitores, aproveitem esse livro e se divirtam, da mesma forma como eu estou me divertindo agora, ao receber o livro ainda quente do sopro do dragão.

Para finalizar, gostaria de deixar no ar o refrão da música “De um bando”, do cantor Bebeto Alves, que se encaixa com nossa condição de um bando de rebeldes renegados. Prefiro não discutir se o autor é ou não um Artífice da Vontade, pois independente disso ele é indubitavelmente um Artífice das Palavras.

“E quanto mais tudo seria sonhar com um cantoria de milhões de bocas por tantas milhas de terra.

E enquanto se fizesse luta se saberia somos um bando e muitos outros.

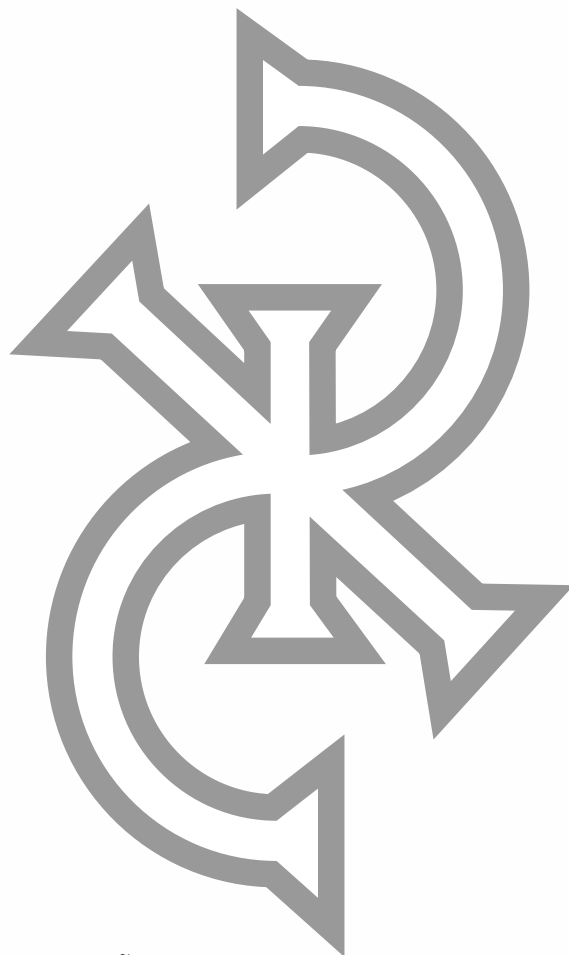
Somos um bando, um bando, um bando, um bando e muitos outros...”

Em tempo: eu descobri que a vantagem de ter um nome terminando com “Z” é que eu posso efetivamente finalizar o livro com minha citação, huahua!

{:^}>

Zardoz, o Oráculo do Tempo

Agradecimentos finais (acrescentados de última hora pelo René só para não deixar a finalização do livro com o Zardoz): O Rogue Council gostaria de agradecer também a quem quer que tenha sido o responsável pelo escaneamento da versão original em inglês. Esta alma era tão boa que nem deixou seus dados no PDF, para não levar a fama por seu ato, mas nós estamos aqui reconhecendo em público o seu grande e inestimável valor!



FORJADO[®] NO Fogo do Dragão

RELÍQUIAS DE FAMÍLIA E INFÂNCIA

De amuletos, tapetes voadores e varinhas mágicas a geradores de fusão congelante e armas de raios, ferramentas mágicas sempre fascinaram a imaginação popular. Elas também sempre fascinaram os magos, porque eles podem, na verdade, fazer estes devaneios se tornarem realidade. Mas o universo não mais aceita magia poderosa. Se antes bruxos forjavam espadas que partiam montanhas, agora eles devem se contentar com carrinhos de controle remoto. Ou será que não?... O Paradoxo pode ser desafiado o bastante para permitir mais uma vez a criação das armas de antigamente?

EMPUNHADAS POR VONTADES DESPERTAS

Forjado no Fogo de Dragão é um livro de Maravilhas, apresentando regras avançadas para a criação de Artefatos e Inventos, Amuletos e Engenhocas, Fetiches, Periapotos, Talismãs e Instrumentos, e mais. Também estão incluídas regras expandidas para Familiares, companheiros espirituais que se manifestam fisicamente e que mantêm a chave para penetrar na Tempestade que assola a fronteira entre os mundos.

MAGO

A ASCENSÃO[Ⓢ]

www.white-wolf.com

ISBN 1-58846-410-5

WW4640 \$16.95 U.S.



9 781588 464101

IMPRESSO NO CANADÁ

