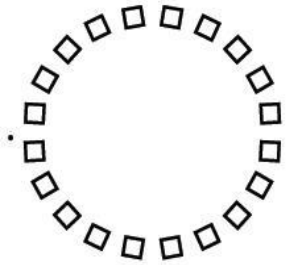
Paradoxo

e

Choque de Retorno

Mago

A Ascensão



Paradoxo e Choque de Retorno

(Anotações de Malcoliti Sheppard)

Escrito por: Malcon Sheppard
Títulos originais: "Quotes from Malcolm Sheppard, Paradox" e "Example of Playing (Paradox)"
URL: http://de.magus.wikia.com/wiki/Quotes_from_Malcolm_Sheppard
Tradução, Revisão e Diagramação: Folha do Outono e O Bibliotecário
Notas Importantes: O texto teve algumas sentenças reformadas para dar mais fluência ao texto brasileiro. O texto foi comparado com o livro original e as observações estão em ***itálico***.

Paradoxo e Choque de Retorno

Esta é uma postagem a respeito de como o Paradoxo funciona em Mago: A Ascensão Revisado. Essa é uma das partes mais confusas do texto e, lendo postagens aqui e acolá, sobre como as pessoas estimavam a dimensão do Choque de Retorno e coisas do tipo, imaginei que as regras "oficiais" precisavam de um tratamento mais claro. Eis como o Paradoxo funciona:

1) Faça o teste de Arete para o Efeito.

2) Some a quantidade de pontos de Paradoxo adquiridos baseado no tipo de Efeito e no resultado do teste:

Efeito bem sucedido ou falho:

- **Efeito Coincidente:** nenhum ponto de Paradoxo.
- **Efeito Vulgar :** 1 ponto por Nível da Esfera mais alta usada.
- **Efeito Vulgar com Testemunhas:** 1 ponto por Nível da Esfera mais alta usada +1 ponto.

Falha Crítica:

- **Efeito Coincidente:** 1 ponto por Nível da Esfera mais alta usada.
- **Efeito Vulgar:** 1 ponto por Nível da Esfera mais alta usada +1 ponto.
- **Efeito Vulgar com Testemunhas:** 2 pontos por Nível da Esfera mais alta usada +2 pontos.

Adicione ainda +1 ponto de Paradoxo extra para cada teste a partir do segundo nos casos de Falha Crítica durante Rituais ou jogadas prolongadas. Isto não se aplica caso haja simples falha ou seja bem sucedido.

3) Registre o Paradoxo em sua planilha, lembrando o seguinte:

Caso você precise usar o espaço do círculo ocupado por Quintessência (que começa no polo oposto), você perde aquela Quintessência. Por outro lado, o inverso não ocorre, você simplesmente perde a oportunidade de absorver mais Quintessência.

- **Caso você seja bem sucedido ou tenha falhado**, some ao seu Paradoxo total. Caso seja 5 ou maior, teste Choque de Retorno.
- **Caso você tenha Falha Crítica**, não importa a quantidade, teste Choque de Retorno.

4) Teste de Paradoxo, usando como parada de dados todos os pontos de Paradoxo (aqueles adquiridos no Efeito somados aos pontos já acumulados) faça um teste contra dificuldade 6. Cada sucesso descarrega (apague do círculo) um ponto de Paradoxo sob a forma de Choque de Retorno. Quaisquer pontos de Paradoxo não descarregados permanecem no círculo Quintessência/Paradoxo.

Nota A: Caso você possua Paradoxo Permanente em seu círculo, eles podem gerar sucessos para o Choque de Retorno, mas não são descarregados. Eles permanecem no círculo.

Nota B: Você pode retardar todos os Choques de Retorno por uma cena ao custo de um ponto de Força de Vontade, mas ao final da cena, faça o teste de Paradoxo (fase 4) usando todo o Paradoxo que tiver obtido até então.

5) Choque de Retorno, os sucessos obtidos durante o teste de Paradoxo (na fase 4) formarão sua **Parada de Choque de Retorno**. Esta parada deve ser testada para causar dano ao mago (como uma parada de dano, dificuldade 6) e determinar a severidade do Defeito de

Paradoxo. Os Defeitos de Paradoxo duram um turno por ponto na Parada de Choque de Retorno, salvo em contrário.

No quadro da página 195 do Mago: A Ascensão Revisado possui um título e uma descrição que não combina com o texto (erro de redação). Apesar da descrição, este quadro não trata de quantos dados tinha a parada do teste de Paradoxo, mas sim de quantos sucessos você obteve no teste.

Até 5 dados: Cada sucesso causa um dano Contusivo. Além do dano, o mago recebe um Defeito de Paradoxo meramente cosmético e sem impacto mecânico.

De 6 a 10 dados: Cada sucesso causa um dano Contusivo. O mago também recebe um Defeito de Paradoxo que adiciona de 1 a 3 pontos em todas as dificuldades não mágicas.

De 11 a 15 dados: Subtraia dez dados da parada (Choque de Retorno - 10) antes do teste. Cada sucesso causa um dano Letal. O mago ainda recebe um Defeito de Paradoxo que adiciona de 4 a 6 pontos em todas as dificuldades não mágicas **ou** ele sofre de 4 a 6 dados de dano adicional causado durante situações específicas, mas que podem ser evitadas (exposição à luz solar, virar-se no sentido anti horário etc) **ou** uma divisão justa entre ambas as opções **ou** algo ainda mais bizarro.

De 16 a 20 dados: Subtraia dez dados (Choque de Retorno - 10) antes do teste. Cada sucesso causa um dano Letal. O mago fica totalmente incapacitado, não podendo mover-se ou agir por um turno por ponto de Choque de Retorno.

Mais de 21 dados: Subtraia vinte dados (Choque de Retorno - 20) antes do teste. Cada sucesso causa um dano Agravado que não pode ser absorvido (nem com magia). O mago ainda sofre um dos seguintes efeitos:

a) **Defeito de Paradoxo Permanente.** Algo extremamente perceptível ou que seja um grande estorvo para o mago. Subtraia 20 da Parada de Choque de Retorno e some este valor adicionado a todas as dificuldades de uma pequena quantidade de tarefas não mágicas **ou** receba este valor em pontos de Defeitos Físicos, Mentais ou Sobrenaturais. Este Defeito de Paradoxo Permanente torna-se parte do Padrão do mago e de seu Avatar, negá-lo através de magia torna o Efeito Vulgar.

b) **Paradoxo Permanente.** Subtraia 20 da Parada de Choque de Retorno e receba este valor em pontos de Paradoxo Permanente. Mais que 3 pontos de Paradoxo Permanente arriscam tornar o personagem injogável (3 pontos são razoáveis). Caso prefira, troque alguns dos pontos de Paradoxo Permanente por Defeitos de Paradoxo Permanentes.

c) **Espírito do Paradoxo.** Um Espírito do Paradoxo ataca o mago ou intervém de alguma outra forma.

d) **Reino do Paradoxo**. O mago é tragado e preso num Reino do Paradoxo, até conseguir escapar.

6) Este foi seu Choque de Retorno (caso tenha tido um). Registre qualquer Paradoxo Permanente e/ou Defeitos de Paradoxo Permanentes, conservando os pontos de Paradoxo que não foram descarregados.

Segundo a página a 128 de Mago: A Ascensão Revisado, caso você tenha até 10 pontos de Paradoxo remanescentes, você pode dissipá-los a uma taxa de um ponto por semana de existência mundana(ou seja, cada sete dias que o mago não adquira mais Paradoxo) a contar do dia em que recebeu o ponto mais recente. *(No original de Malcolm ele diz que não havendo mais que 5 pontos de Paradoxo acumulados, o mago pode dissipá-los a uma taxa de um ponto por semana e à critério do Narrador).*

Ainda na página 128, caso atinja 20 pontos de Paradoxo, você poderá (a critério do Narrador) entrar num Silêncio Permanente, desaparecer completamente da realidade ou explodir de uma forma espetacular.

Paradoxo Permanente

Você pode adquirir Paradoxo Permanente de duas maneiras:

Tipo A: Fortes Choques de Retorno. Eles nunca se dissipam sem o uso de técnicas especiais.

Tipo B: Aprimoramentos de Padrão, porém se dissipam de imediato quando o aprimoramento é removido.

O nome "Paradoxo Permanente" engana, pois EXISTEM formas de livrar-se dele. O livro **Masters of the Art** sugere formas de livrar-se do **Tipo A**. Um método confiável (porém, nada simples) é descarregá-lo em uma jornada Umbral até o reino Esplendor ("Radiance", no original). Isto causa uma dor extrema e 3 dados de dano Agravado por ponto de Paradoxo Permanente descarregado. *(Este dano é proposto por Malcolm, o livro deixa isto vago demais.)*
Para livrar-se do **Tipo B** simplesmente livre-se de qualquer Efeito de Aprimoramento de Padrão que esteja ativo em você (aqueles Efeitos que fornecem características além do humanamente crível). Exemplos:

a) Magias que prolonguem a vida ou a juventude (Esfera de Vida).

b) Magias que elevem um Atributo acima de 5, **exceto** os ganhos através da Arquimagia, não de Efeitos. *No livro* ***Masters of the Art*** *expõe que cada Esfera de Arquimagia permite o mago elevar Atributo correlato àquela Esfera além do limite de 5 sem incorrer em Vazamento de Padrão, até o limite da Arquiesfera.*

c) Magias de Vida que façam com que o Padrão humano faça alguma coisa que ele naturalmente não pode fazer, como guelras ou visão infravermelho.

d) Magias de Vida que permitam o mago absorver dano Agravado.

Vazamento de Padrão

Vazamento de Padrão ocorre sempre que você aprimorar um Padrão além de suas capacidades básicas, mas não necessariamente a níveis sobre-humanos. Por exemplo, ampliar a Força de um mago de 3 para 5 causa Vazamento de Padrão. Aumentar para 6 ou mais causa Vazamento de Padrão **e** Paradoxo Permanente.

Na página 168 de Mago: A Ascensão Revisado, afirma que o Vazamento de Padrão ocorrerá sempre que a natureza verdadeira de um Padrão for alterada (aumento ou diminuição de Atributos, adição de características não naturais ao Padrão etc). As únicas saídas são:

- *Alterar permanentemente o Padrão (através do uso de Vida 4 em si, Vida 5 noutros alvos)*
- *Descartar ou desfazer a alteração (como descrito no início da seção)*
- *Abastecê-lo diariamente com Quintessência (1 ponto por alteração grosseira), como descrito abaixo.*

Noutras palavras, tudo o que causa o Paradoxo Permanente do **Tipo B** causará Vazamento de Padrão, embora o inverso não seja verdadeiro.

Vazamento de Padrão é bem simples. O Padrão alterado consome 1 ponto de Quintessência por dia. Caso ele não disponha dessa Quintessência, ele sofrerá um nível de dano Agravado. Esse dano não pode ser absorvido (nem com magia) e apenas pode ser curado com Quintessência, apesar deste dano não exigir uma magia de cura *(essencialmente, o Padrão usa a Quintessência para estancar o Vazamento que surge na forma de um ferimento)*. O Padrão alterado (também chamado de Taumívoro, seres que se alimentam de energia mágica) pode absorver esta Quintessência de Sorvos ou receber transferências, *se proveniente do mago causador não necessita de um Efeito*, mas não pode sugar esta energia de seres viventes ou diretamente de Nodos sem o uso de poderes específicos.

Exemplo de Jogo

Xango e Blank estão descendo de rapel pela lateral de um prédio do Sindicato. Xango decide usar um Efeito de Forças para permanecer nas sombras de forma coincidente devido as luzes do centro da cidade refletidas no prédio. Xango é bem sucedido, mas da metade para baixo o Narrador diz que as luzes de baixo estão tornando a coincidência um pouco mais tênue e que o feitiço desfazer-se-á. Como alternativa, Xango decide usar invisibilidade vulgar plena. Felizmente, ninguém está olhando, então não há testemunhas. Xango ganha 2 pontos de Paradoxo (Efeito de Forças 2, Vulgar sem Testemunhas), seu Paradoxo acumulado é 2.

Enquanto isso, Blank aprimora a si mesmo usando Vida, elevando sua Destreza para 6. Ele vai perder um ponto de Quintessência ou sofrer 1 dano Agravado em 24h (Vazamento de Padrão devido a alteração grosseira), mas por enquanto ele adquire 1 ponto de Paradoxo Permanente (devido o excesso do limite humano) e recebe 3 pontos de Paradoxo normais (Efeito de Vida 3, Vulgar sem Testemunhas), seu acúmulo de Paradoxo está em 4 pontos totais. Ele não precisa testar Choque de Retorno (pois não atingiu 5 pontos no acumulado).

Eles invadem o prédio, mas os seus esforços de camuflagem foram descobertos e quatro seguranças Adormecidos estão lá para enfrentá-los. Eles agem. Blank usa um Efeito Vulgar de Tempo 3 para executar duas ações, enquanto se abaixa buscando cobertura. Ele é bem sucedido e soma 4 pontos de Paradoxo (Efeito Vulgar com Testemunhas Adormecidas de Tempo 3, logo 3+1=4 pontos). O total de Paradoxo de Blank agora é de 8 pontos. Seu Paradoxo acumulado ultrapassou 5 pontos e ele testa 8 dados. O jogador obtém 5 sucessos e consulta a tabela. Nenhum Defeito de Paradoxo (embora a tabela fale em um Defeito sem efeito mecânico, o Narrador decide aplicar apenas o dano), mas ele testa 5 dados para o Choque de Retorno, obtendo 3 sucessos. São 3 níveis de dano Contusivo, reduzido para 1 após o teste de Absorção. Blank volta a ter 4 pontos de Paradoxo acumulados. Poderiam ser apenas

3, mas um de seus sucessos de Paradoxo era para um ponto Paradoxo Permanente, que não vai embora (este ponto de Paradoxo Permanente é devido à sua Destreza 6).

Xango segura um crânio e uma submetralhadora, atirando freneticamente para causar medo (Efeito Coincidente de Mente 2). Seu jogador testa e... Falha Crítica! Seu Paradoxo é de 4 pontos (2 prévios e 2 pela Falha Crítica Coincidente de Efeito de Mente 2), mas ele decidiu que não quer lidar com Paradoxo agora e gasta um ponto de Força de Vontade para retardar o Choque de Retorno até o fim da cena.

Blank facilmente mata dois guardas no turno seguinte. Xangô decide aprimorar-se para absorver dano Letal usando Vida 3. Ele tem sucesso e sua parada de Paradoxo aumenta para 7 (3 pelo Efeito Vulgar de Vida 3 e 4 já existentes), mas ele gastou Força de Vontade, então não ocorre Choque de Retorno. Isso é bastante útil, apesar de Xango nocautear um guarda no turno seguinte, o Agente Connor V da NOM esgueira-se e efetua um disparo.

Blank se aproxima de Connor e tenta crescer garras que inflijam dano Agravado (Vida 3 e Primórdio 3). Falha Crítica! Isto adiciona 8 pontos ao seu Paradoxo total (Falha Crítica de Efeito Vulgar de Esfera 3 com Testemunhas Adormecidas, logo 3x2+2=8) e agora está com 12 pontos. Isso é uma merda; o jogador de Blank testa 12 dados e tem 9 sucessos, deixando-o com 3 pontos de Paradoxo acumulados na planilha. Suas garras emaranham-se, acrescentando uma dificuldade +2 para todas as ações com as mãos (Defeito de Paradoxo). Seu jogador também testa 9 dados e obtém 6 sucessos, causando 6 danos Contusivos. O teste de Absorção de Blank falha e ele cai incapacitado por dano Contusivo.

Xango decide destruir as armas realmente poderosas com um Efeito irradiando Forças, atingindo Connor e o último segurança com um raio. Ele falha, mas Xango ainda assim acumula Paradoxo: 4 pontos (Falha em Efeito Vulgar de Esfera 3, +1 pela Testemunha Adormecida). Mais uma vez, sua vontade detém (ele gastou um ponto de Força de Vontade para segurar o Choque de Retorno até o fim da cena, lembra?), apesar dele agora ter 12 pontos de Paradoxo acumulados. Enquanto isso, Blank foi atingido por danos Agravados por Connor e ainda está inconsciente.

No turno seguinte, Xango consegue realizar o Efeito de Forças e frita o último dos seguranças e fere Connor. Seu Paradoxo acumulado aumenta para 16 pontos (4 pontos pelo Efeito Vulgar de Forças 3, +1 pela Testemunha Adormecida). Agora à salvo, ele usa magia vulgar de Vida para curar Blank. Por pouco ele consegue sucessos o bastante para reavivar Blank, mas ganha mais 4 pontos (Efeito Vulgar de Vida 3, +1 pela Testemunha Adormecida), indo para 20 pontos de Paradoxo no total. Finalmente, ele se vira para atingir Connor novamente.

Xango tem Falha Crítica. Ele ganha 8 pontos de Paradoxo (Falha Crítica de Efeito Vulgar de Esfera 3 com Testemunhas Adormecidas, logo 3x2+2=8) indo para um total de 28 pontos de Paradoxo. Blank dá no pé, enquanto Xango adquire a capacidade de absorver dano Agravado ao custo de 4 pontos de Paradoxo mais 3 de Paradoxo Permanente (Efeito Vulgar de Esfera 3, +1 por Testemunhas Adormecidas, portanto 4 pontos; ele quis uma parada de 3 dados contra dano Agravado, portanto acumula 3 pontos de Paradoxo Permanente), totalizando 35 pontos de Paradoxo. Xango mata Connor (e sobrevive ao dano Agravado causado pela arma de Connor). A cena termina.

Agora, Xango passa mal. Seu Paradoxo está em 35. O jogador testa a parada de Paradoxo e obtém 22 sucessos. Xango testa 2 dados de Choque de Retorno (como ele tem mais de 20 pontos a serem testados, ele subtrai 20 destes e o dano causado será Agravado) e sofre 2 níveis de dano Agravado que não podem ser absorvidos nem com o uso de magia. Ele também recebe 2 pontos de Paradoxo Permanente. O Narrador também poderia determinar uma viagem a um Reino do Paradoxo, um Defeito de Paradoxo ou invocar um Espírito do Paradoxo. Dos seus 22 sucessos (lembrando que os sucessos do Paradoxo governam os Defeitos de Paradoxo, os sucessos do Choque de Retorno governam o dano causado) 2 sucessos eram do Paradoxo Permanente do Efeito Vida, então ele apenas descarrega 20 pontos, deixando 15 pontos de Paradoxo acumulados. Ele ainda ganha 2 pontos de Paradoxo Permanente (cortesia do Choque de Retorno), agora são 17 pontos de Paradoxo (12 normais e 5 Permanentes). Xango desfaz o Efeito Vida 3 (absorver dano Agravado com 3 dados, lembra?) e fica com 14 (12 normais e 2 Permanentes) pontos de Paradoxo.

A situação é grave, sua imprudência o deixou com algumas sequelas. Ele decide seguir Blank para fora do prédio.