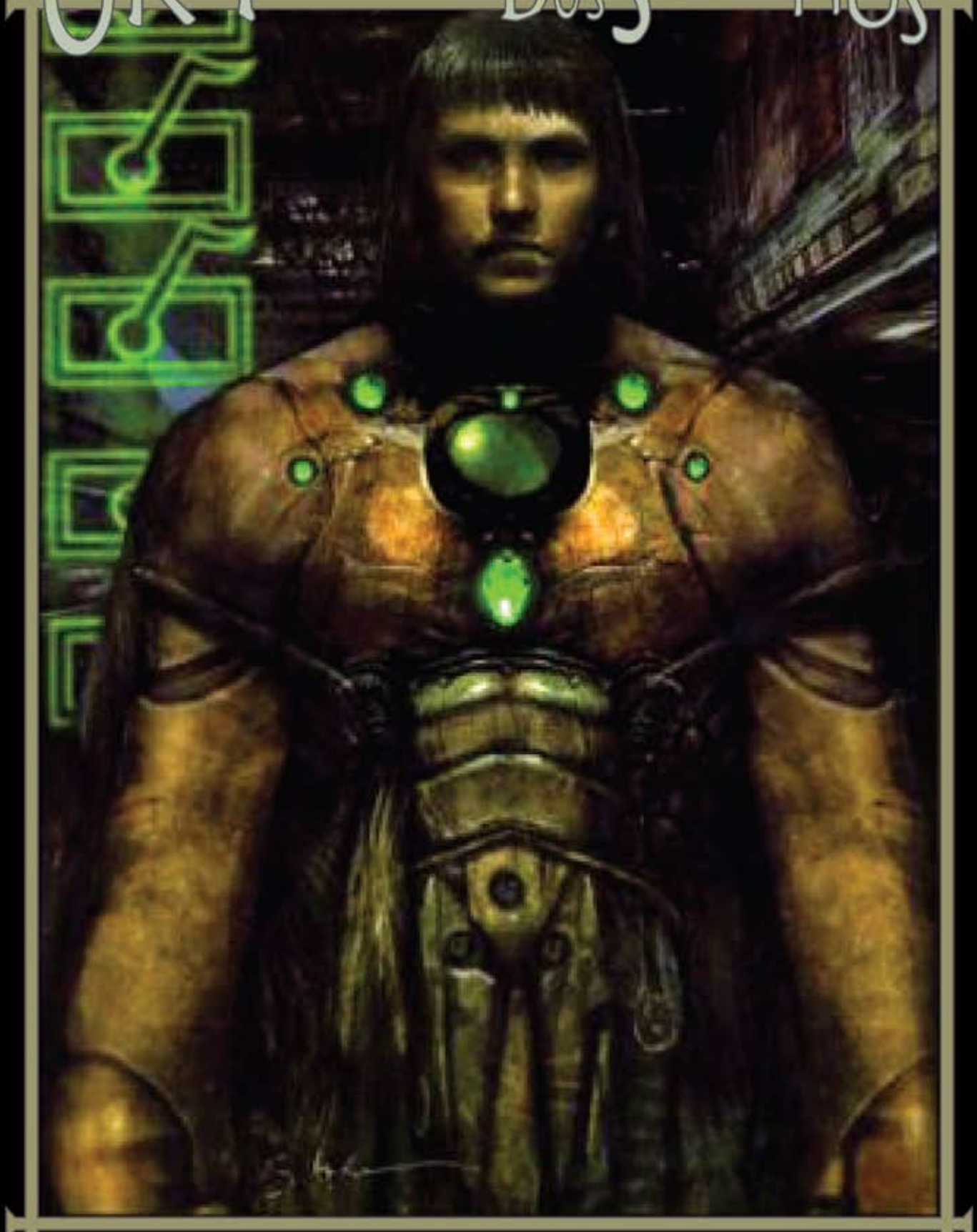
LIVRO DE TRADIÇÃO:

ORADORES DOS SONHOS



LIVRO DE TRADIÇÃO:

ORADORES DOS SONHOS

Créditos

Autor: Bruce Baugh and John Snead
World of Darkness criado por Mark Rein. Hagen
Storyteller game system projetado por Mark Rein
Desenvolvimento: Jess Heinig
Editado: Michelle Lyons
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Arte Interna: Ron Brown, Leif Jones, Alex Sheikman, Drew Tucker
Arte da Capa: Christopher Shy
Design da Capa, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

Créditos da Edição Brasileira

Título Original: Tradition Book: Dreamspeaker
Copyright: Foda-se
Coordenação Editorial: Sr. Fábio
Tradução: Sr. Fábio, Sra. Larissa, Christopher, Marcel, Kaneda, Rhoder, Morrigan, Renan, Orc Bruto, Aldemilton, Corka, etc.
Revisão: Aldemilton, Rodher, Rafael, Carlos Augusto
Capa: Sr. Fábio.
Imagens: Sr. Fábio.
Diagramação: Sr. Fábio.

http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=39128932

NOVA CONCÓRDIA

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 2001 White Wolf, Inc. Todos os direitos mandados as fávas. Todos os personagens, nomes, lugares e textos mencionados neste livro são propriedade intelectual da White Wolf, Inc, mas isso não faz diferença nenhuma, diaxo. A reprodução sem permissão escrita do editor é expressamente proibida, o que significa que você pode fazer isso o quanto quiser.

White Wolf, Vampiro: A Mascara, Vampire: Dark Ages, Mago: A Ascensão e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing Inc. Todos os direitos reservados.

Trinity, Lobisomem o Apocalipse, Aparição: O Limbo, Changelingo Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro de Tradição A Irmandade de Ak asha, Demon Hunter X, Laws of Ascension, Laws of the East e os gibis de piadas do Ari Toledo são marcas registradas da White Wolf Publishing Inc.

A menção de qualquer referencia a qualquer companhia ou produto nessas paginas não são uma afronta à marca registrada ou direitos autorais dos mesmos só é pura propaganda, marktingmesmo gente.

Este livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Se você Ê é burro demais prá não entender isso, baixe quadrinhos da turma da Monica.

Dê uma olhada na White Wolf on-line: wwww.white-wolf.com; alt.games.whitewolf é rec.frp.storyteller

Também dê uma olhada na Page of Mirrors que é legal zuda: http://paginas.terra.com.br/lazer/magehome/

LIVRO DE TRADIÇÃO:

ORADORES DOS SONHOS

O Dia do Mundo: História

Prólogo: O Retorno do Paciente	5
Introdução: Visões	7
Capítulo Um: O Objetivo - O Mundo	11
Capítulo Dois: A Trilha da Magia	32
Capítulo Três: Os andarilhos, Xamãs e Outros	85
Epílogo: O Primeiro Passo	108

Prólogo: O Retorno do Paciente

O esplendor da vida está lá, esperando por cada um de nós em toda sua grandeza, mas velado à nossa visão, lá no fundo, invisível, distante. Entretanto, ele está lá. Não sendo surdo ou relutante, basta chamá-lo pela palavra certa, pelo seu nome, que ele virá.

– Franz Kafka, Diários, 1921.

Stewartsville, Illinois

"Olá!".

"Está tudo bem, sei que não quer falar comigo agora, e não estou tentando chamar sua atenção. Você tem me seguido por três dias até agora – talvez quatro – Era você no terminal de ônibus... Voltando ao assunto, não importa. Eu sei que você não irá me contar, você tem seus segredos. Por mim tudo bem".

Eu não sabia que o lugar estaria desse jeito. A última vez que eu vi o edifício do velho hospital foi no outono de 1999, quando fugi de lá. Tinha um pouco de carvão do incêndio de julho, mas o resto permanecia intacto.

"Você esteve aqui naqueles tempos, não é mesmo? O barulho que você faz quando anda me é bem familiar. Lembro-me quando ouvia seus passos no corredor, tarde da noite – Dr. Brooks chamava você e os outros de 'andarilhos noturnos'. Sempre pensei que isso soava como um clichê daqueles filmes de terror antigos em preto e branco. Algumas vezes, quando a medicação não funcionava corretamente, eu imaginava vocês todos se aglutinando ao meu redor, prontos para me devorar, antes mesmo que eu pudesse gritar".

"Além do mais, se você quer mesmo viver por trás de muros desse jeito, você deveria relaxar. Intromissões retiram seu equilíbrio, se você não sabe lidar com elas, e eu posso ouvir da grama que você não consegue. Hei, não fique triste: Vê? Eu ainda estou aqui. É que eu posso ouvir essas coisas."

"Você também tem ouvido coisas, não tem? Quando eu sai do ônibus, você não ouviu algo como um grito, ou uma martelada no seu cérebro? Você vê objetos inanimados se moverem ao seu redor, e ninguém mais os vê. Você sabe que não é apenas a esquizofrenia, mas ninguém mais irá ajudá-lo. Eu estou aqui para explicar isso para você. Eu também estava lá, e quando eu fugi, Xoca – aquele índio ensandecido que me ajudou – me disse que ele sentiu estar deixando algo para trás. Desculpe, eu deveria ter dado ouvidos a ele e voltado para checar há muito tempo.

"Vê, você está certo. Essas coisas que você experimentou são reais. Seus olhos interiores abriram, mas bem pouquinho. Você ainda não consegue focá-los, ou mesmo fechá-los. Você sabe como fica sua visão do mundo depois de acordar de um longo sono. Fica tudo distorcido e com uma sensação de estranheza, não é? Bem, é assim que acontece com a sua alma. Acredite, nem tudo é tão ruim quanto parece. Se vivessemos em uma civilização diferente e numa época diferente, você estaria pronto para tornar-se um xamã, um médico. Você tem o dom de ver os espíritos que vivem dentro das coisas".

"Sério, eu não estou inventando, dou minha palavra. Eu sei que você ainda não acredita em mim: Eu posso sentir seu ceticismo transbordando no piso, como densas ondas de lama. Algo parecido com óleo de motor antigo. Você é bom com ferramentas não é verdade? Você trabalhou com o motor da piscina, antes do incêndio, não é mesmo? Eu não me lembro de ouvir o grito de espíritos da fome quando estávamos na estação, você deve ter meios de se alimentar".

"É horrível esse estado, não saber o quê está acontecendo. Eu vim aqui avisá-lo que há uma resposta. O quê eu fiz foi escrever um montão de coisas, e eu espero que elas ajudem você. Há nelas um pouco de autobiografia, e algumas cartas de pessoas que eu.. pessoas com quem trabalho, você poderia dizer. Existem algumas transcrições que um amigo fez para mim, das de visões que eu tinha, sobre como era ter os outros para me ensinarem coisas. Isso é, outros espíritos, não outras pessoas. Algumas passagens poderiam até constituir um manual de treinamento, se é que poderia existir uma coisa para um xamã.

"Eu estou deixando aqui no chão, dá pra ver? Eu estou indo embora, mas amanhã irei voltar, à mesma hora de hoje. As nuvens me dizem que não irá chover, mesmo parecendo ruim. Leia, e se quiser falar comigo amanhã, eu estarei aqui".

RR 01

INTRODUÇÃO: VISÕES

"Estou aqui pela vontade do Grande Espírito, e por sua vontade sou chefe. Eu sei que o Grande Espírito está olhando por mim lá de cima, e que irá ouvir o que eu digo..."

– Chefe Touro Sentado

Anacronismos dançantes? Profetas esquizofrênicos? Sim, e mais. Os Oradores dos Sonhos não se esquivam dos títulos que os outros magos lhes dão. Nós somos como devemos ser, os Oradores dizem. Enquanto os praticantes de potentes artes ou gargalham em relação aos meios primitivos e superstições dos Oradores dos Sonhos, ou desdenham a Tradição como sem sentido em face ao poder místico grosseiro, os Oradores não vêem seus costumes como falhas. De fato, cada obstáculo, ou cicatriz é um sacrifício feito em prol da mágica. O que os outros magos sabem sobre sacrifício? Os Oradores contribuem para que eles possam servir. Ao conhecer a responsabilidade, eles entendem suas próprias limitações e deveres. Não uma questão de viver de forma intratável com limitações e problemas mentais. É sobre usar os poderes de alguém a favor – tanto da comunidade e do mundo espiritual – e como esse poder destaca esse alguém.

Tema: Movendo-se em Ciclos

Oradores dos Sonhos, algumas vezes, lutam com seu papel na sociedade moderna. Alguns não conseguem decidir exatamente como combinar os meios antigos com as obrigações atuais. Outros não reconhecem a validação de práticas emergentes. Apesar desses problemas, porém, os Oradores dos Sonhos devem (e o fazem) reconhecer seus irmãos como parte de um ciclo maior. Todos os Oradores compartilham um caminho comum e uma ligação com o mundo dos espíritos. Seja através da tecnologia ou transe é imaterial – todos eles celebram os ciclos da natureza. O

que é primitivo vem, mais uma vez, à frente; o que é novo retorna à história atrás de inspiração. Oradores reconhecem o movimento cíclico da história. A história deles não é a única, mas tampouco a mescla de toda história.

Os Oradores dos Sonhos sabem que o mundo deve mudar. Como intermediários, ou simplesmente como testemunhas, ele vivem este ciclo constante. Algumas vezes, eles oferecem conforto quando novas verdades dolorosas surgem. Outras vezes, eles erguem o manto de guerra, quando o progresso do mundo está incorreto, ou os espíritos pedem por ajuda. Acima de tudo, porém, eles sabem velhas histórias e aprendem as novas. Ao fazer isso, eles percebem que o cosmos – bom, ruim e indiferente – irá eventualmente ficar da forma que deveria com apenas uma ajudinha.

Huitior: Sonhos Encontrando A Realidade

O mundo do Orador dos Sonhos é um mundo no qual espíritos intervêm constantemente. Qualquer coisa poderia acordar e falar com o mago; qualquer tarefa mundana pode ter um significado escondido. Para esta Tradição, o mundo realmente é um sonho desperto.

Oradores não podem ignorar seu chamado. Os espíritos exigem atenção e o mundo gira, independentemente de onde o mago deseje que ele pare. Outros magos examinam as profundezas da Umbra para aprender seus mistérios – mas os Oradores têm espíritos vindo até eles para comercializar histórias. De certa forma, a separação da Umbra e da Terra é artificial para os Oradores. Os dois planos não são entidades separadas – eles são um inteiro completo.

Conteúdos

As crenças aqui apresentadas mostram como os Oradores dos Sonhos podem trabalhar para cumprir objetivos similares ao lidar com espíritos, mas os Oradores são mais do que apenas magos com aliados espirituais. De fato, as muitas culturas das quais as práticas dos Oradores surgem, iriam encher milhares de páginas de detalhes. Seja servindo ou comando espíritos, trabalhando dentro de uma cultura, ou permanecendo à periferia disso, os Oradores tê

Capítulo 1: O Objetivo – O Mundo pinta a "história" tal como ela é para um grupo desarticulado que trabalha com entidades fora das fronteiras do tempo. Os Oradores não são os maiores jogadores nos assuntos do mundo. Afinal, eles se apegaram aos velhos costumes que se mantiveram imutáveis por séculos – ou mais. Ao invés disso, eles se movem dentro e fora da sociedade, aconselhando em um local e se escondendo em outro, observando as eras terminarem.

A luta deles não é impor uma ordem maior. Ao lidar com os espíritos, talvez, os Oradores tenham aprendido a ver o mundo um pouco como eles. A partir disso, os Oradores evoluem sua própria crença no que faz um mundo melhor e mais benéfico para a humanidade.

Capítulo 2: A Estrada – O Mago explora o que significa ser um Orador de Sonhos. Seja servindo ou comandando espíritos, trabalhando dentro de uma cultura, ou mantendo-se à sua periferia, os Oradores tê uma visao única da da interconexão entre os mundos espiritual e material.

Capítulo 3: Os Andarilhos - Xamãs e Outros aprofunda-se sobre os membros que fizeram dos Oradores mais do que apenas uma miscelânia: especialmente uma irmandade. Estes espiritualistas exibem não apenas a herança xamânica pela qual os Oradores dos Sonhos são conhecidas, mas também outros que com bastante afinidade com espíritos. Tecnofetichistas, estudiosos e guerreiros circundam a Tradição dos Oradores dos Sonhos, para que também possam encontrar um lar ali. De mão-em-mão, com diferentes aparências, na Tradição você irá encontrar meios para incorporar a ética do Orador de Sonhos em tipos de personagens divergentes, e formar um jogo baseado no paradigma do Orador.

II
O Alto Sacerdote

Capítulo Um: O Objetivo - O Mundo

A alma conhece apenas a alma; a teia dos eventos é a tunica plena em que ela está vestida.

- Ralph Waldo Emerson, "The Over-Soul"

O Dia do Mundo: História

Eu sou o totem de Robert. Eu o escolho como um pertencente da minha tribo quando a faísca da visão queima seus olhos, saindo de dentro, permitindo-o ver coisas que a maioria das pessoas não consegue. Ele me escolhe nesse momento, o formato de seu coração formando um caminho o qual eu sigo, do reino brilhante que é meu lar, passando pela tempestade envolta do mundo dele e dentro de sua alma.

Ele pensa em mim como "O Lixão" porque seus olhos captam a minha essência e a transforma numa imagem tirada de sua experiência; um leque de imagens que ele possui. Ele não está errado, de verdade. Eu sou um espírito de valores descartados.

Ao lado dele no caminho do coração, mesmo separados pelas coisas que eles chamam de tempo e espaço, Pu-abi me vê uma mulher feita de coisas preciosas dos pequenos reinos que o seu marido, o comandante dos arqueiros, ajudou a saquear pela glória do Grande Rei. O grande meio-dragão, que não tem um nome além de Aquele Azul Com Asas Cintilantes, me percebe como um amontoado de vísceras das carnes que ele e seu bando comeram recentemente. Próximo, até da forma que eles enxergam, Bonnie me vê como as ruínas fumarentas dos livros e vídeos destruídos a mando do Rei Yama que Robert encontrará na virada de 20 anos de seu caminho.

Todos eles vêem algo diferente; todos vêem a

mesma coisa. Eles gostam de falar às vezes sobre "verdades paradoxais," eles parecem não entender quando eu e meus irmãos dizemos que existem várias verdades, não apenas uma. Mas nós os amamos mesmo assim, e os servimos do mesmo modo que nos servem.

Eu percebo Robert acordando no pequeno apartamento, e sei que é o tempo de mostrar a ele o dia do mundo. Eu não entendo porque ele deve saber isso agora, mas eu preciso ensinar tão bem quanto liderar. Eu tomo a ponte novamente em sua direção e chamo por ele na cozinha. Ele não me ouve, então tomo uma forma. É estranho usar uma forma feita das coisas do mundo; é desconfortável, até mesmo quando a maioria são memórias e reflexões, mal saindo da sombra do mundo e entrando no próprio mundo. Dessa vez ele me ouve.

Ele por si só é fraco, claro. É a marca do sacrifício nele. Mas, quando me ouve, me sente, em-si-mesmo, nesse momento ele pula pra fora da janela e vem pra aonde eu espero por ele, na aléia "Eu sonhei com você na ultima noite. Eu esperava que fosse só um sonho. Você disse que tinha de me mostrar o 'dia do mundo."

Eu dei um sorriso largo, forçando enfeites quebrados e tampas de jarras num arreganhar bizarro. "Eu tenho!"

"Tem alguma razão especifica pra que seja hoje?"

"Este é o dia do mundo!" Eu respondo. Ele não parece entender as perguntas certas. Quando é um chamado desse jeito, eu não posso simplesmente contar deles pra ele, sem ser perguntado.

Nós cruzamos a barreira entre carne e espírito juntos. Eu me envolvo em torno dele para protegê-lo, mas mesmo assim alguns fragmentos da Tempestade de Avatar, na borda do mundo cortam suas pernas. É um sinal que seu Eu místico também precisa mudar. Tem mais um 'eu' dentro dele que ele não vê ainda.

Juntos, viajamos, e isso é uma história em si, da qual não lhe contarei. Termina quando chegamos à piscina da Baleia Encalhada, onde meu Eu fala-me do único, o que instruirá Robert sobre o dia do mundo.

Manhã

Eu era a Baleia Encalhada, o guardião daquelas coisas que se sacrificaram sem nenhum ganho aparente. Eu vivia numa piscina acima do pólo norte, no que tinha sido uma cratera no topo do velho Axis Mundi antes de uma mudança colocar tudo para fora. Era um lugar quieto, cheio de luz das estrelas e silenciosos sussurros das almas dos mortos indo em direção aos mais gentis refúgios dos que se foram. Como a Baleia Encalhada, minha pele era esticada e negra, e seu brilho combinava com as partes polidas dos céus.

Algumas vezes um aspecto do mundo me chamava para que eu mostrasse as coisas da minha perspectiva. O velho eixo parou de ser um canal de poder duas eras antes dessa visita em particular, mas retinha uma visão de olho do rei sobre o mundo. Eu aprendi, com o passar de vários séculos, os nomes e naturezas de muitos dos grandes totens, e descobri que era um ótimo professor, apesar das dificuldades e enganos que fluem de varias línguas. Então essa visita era meio que rotina para mim – um prazer, porque eu gostava do Lixão e dos estudantes que trazia, e estava feliz por vê-lo de novo antes de seu funeral.

O Jeito Que Os Espíritos Falam

Do diário pessoal de Xoca

Cara, algumas vezes ser professor é um saco. Eu não quero ter de falar pras crianças todas essas coisas. Mas bem, algumas vezes somos obrigados, e se eu não disser, ele vai acabar escutando de outro que vai enchê-lo de propaganda e papo furado.

Hoje foi "Por que os espíritos falam de modo engraçado?" Eu fiquei com raiva dele por um tempo, mas eu sabia o que ele queria dizer. Às vezes é difícil falar com os espíritos. Alguns deles só falam no tempo presente. Outros não usam nenhum substantivo, o que é difícil de notar, ou nenhum verbo, que é pior ainda. Alguns deles não conhecem o termo: "ser". Eu falei pra criança algumas coisas da linguagem humana e o quão elas podem ser diferentes umas das outras. Navajo e o jeito que são construídos os substantivos como grupos de verbos; todo o negócio da aglutinação que eu tive de aprender para entender algumas das antigas linguagens da península; coisa do meu povo com marcadores de prestígio.

Algumas vezes, eu lhe disse, espíritos falam do jeito que falam porque é o jeito que a primeira pessoa que falou com eles falava. Algumas vezes também te diz sobre como o espírito é. O próprio totem de Robert parece só falar no presente. Ele conhece sobre o passado e o futuro, só não fala nada sobre eles. É uma grande pista para como a missão do garoto foi escolhida, sobre aonde o descarte vai, e ele ainda não notou. Eventualmente ele vai entender.

E às vezes, me parece, que os espíritos falam assim apenas porque eles acham que é engraçado.

O jovem pareceu-me inexpressivo, mas sei que as aparências enganam. Eu me lembrei dele, alguns anos atrás, e como ele realizou os ritos de passagem. Então eu o cumprimentei como se visse a realidade daquele passado. "Olá, Robert. Seu guia disse que era hora de você ver o dia do mundo."

"Ah, sim!" Eu abri um sorriso, um grande sorriso. Ele já tinha aprendido um dos segredos do poder: quando você dava uma confirmação que não encerrava o assunto, abria oportunidade de ir adiante.

Eu me esforcei para me expressar em torno dos limites do seu pensamento. "Antes de você sair, você veio aqui para olhar na piscina." Ele ficou intrigado por um momento, então entendeu e se aproximou para ver.

A superfície da piscina congelou, e então se aplainou. Dentro ele podia ver o mundo como ele tinha sido: uma bola lisa sem características, sem alma. "Isso foi antes da alvorada" - um frágil brilho, do sol, apareceu de trás da bola. "Antes do sol nascer, só existia potencial. Não existia uma forma de verdade, de matéria nem de espírito, para crescer ou mudar ou viver ou morrer." Uma das minhas barbatanas agitou a piscina, e uma única onda chicoteou pela superfície. O sol na piscina nasceu. Como também o sol por trás do velho eixo.

A primeira parte da era começou quando a luz do sol se espalhava, velozmente pelo mundo. A vida se agitava nos mares e na terra. Pássaros voaram de novos topos de árvores para encher o céu. Os Reis Dragões levantaram suas grandes cabeças e fundaram um império, enquanto os primeiros humanos desciam de suas árvores e imperadores uniram a China e a Renascença passava pela Europa. O Imperador Demônio montou o seu trono, lançando sombras sobre a manhã.

"O que disso aconteceu primeiro?" Robert perguntou. Eu gostei dele ter perguntando num tempo verbal que eu pudesse entender, mas a própria questão não poderia ser respondida do jeito que ele pensava.

"A Alvorada veio antes do meio dia, que veio antes do anoitecer, obviamente." Eu respondi, tentando explicar.

"Mas todas essas coisas aconteceram em tempos diferentes," ele contestou.

"Assim que foi marcado em um tipo de calendário," Eu disse "Este é outro jeito de ver as coisas."

"Ah!"

Enquanto falávamos, ele viu como as almas entravam no mundo. As grandes almas da força criativa dividiram-se e, se dividiram de novo até que tudo tinha sua natureza distinta. No inicio não havia dife-

rença entre matéria e espírito, mas isso não poderia durar para sempre. Dia e noite, vivo e morto, macho e fêmea, pensamento e ação... Inevitavelmente tinha de ser o espírito e a matéria, e então aconteceu. E então separado, o espírito de cada coisa refez seus passos, retornando; de indivíduos para família, para parentes para tipo, a hierarquia espiritual surgiu sobre cada nível aonde a carne tinha se dividido, ela se refez em sua jornada para baixo. "Eu pensei que espíritos moldavam o mundo".

"Eles moldavam. Mas também a matéria moldava os espíritos. A Piscina não mentiu pra você."

"Oh."

Pelo mundo afora, homens e mulheres (e outros, mas eles importavam menos para Robert) moviam-se para cá e para lá. Eles seguravam cada coisa nova em suas mãos e viam tanto o espírito quanto a matéria. Eles escalavam pelos reinos espirituais e mapearam a teia de laços. Ocasionalmente eles falavam um com outro e notavam que seus mapas, em maioria, eram diferentes. Algumas vezes brigaram por causa disso, e outras se recusaram a falar sobre isso. Mas algumas vezes estudaram para ver o que era a percepção deles e o que estava na teia. Eles fizeram casas, cada um encontrando um lugar na teia que descansaria sua alma.

Eu virei para vibrar minha cauda em exemplos proeminentes aonde Robert pensou ser o Oriente Médio. "Esses eram do seu tipo," Eu disse. "Estes eram o que você chamaria de xamãs. Na manhã eles aprenderam como as coisas se chamavam e como elas se relacionavam."

Meio-Dia

O sol se levantou; Robert viu o dia do mundo desenrolar-se. "Eu acho que entendi," ele finalmente disse. "Tem um padrão para todos os dias diferentes do mundo, certo?"

Eu balancei minha cabeça, espalhando gotas de velha água entorno dos meus visitantes. "O que a piscina te mostrou. O que você viu..." Eu lutei pra me expressar pelo presente, que não era fácil pra mim. "O que você viu quando você olhou, e então continuou olhando, antes de parar de olhar depois?"

Robert olhou confuso para aquilo. O Lixão disparou: "O que você vê?"

"Eu vi um dia, onde tudo de diferentes eras estava acontecendo junto. Quando eu tento segui-las, as coisas deslizam-se uma da outra só o suficiente pra ter um espaço. Elas não notam uma a outra."

"E o que te faz pesar que aquilo seja menos verdade do que o que você lembra-se de ter vivido?"

Robert parou. "Lembrado... mas eu vivi por

Onde Está Nossa História?

Do diário pessoal de Xoca.

Outra boa daquela criança hoje, e ela conseguiu uma resposta de mim melhor do que se estivéssemos nos encontrado no meu barraco. Mas nossos sonhos nos levaram para a casa dele, e porra, aqueles carros caindo ainda me assustam às vezes.

Dessa vez ele perguntou, em meio às batidas, por que não temos uma história como uma tradição ou qualquer coisa. Bom, essa é boa, quando você começa a falar com Herméticos e hackers e sei lá mais o que, e escutar suas ladainhas.

Muitas razões, eu disse-lhe.

Primeiro, nós somos exatamente algo sobre nós, assim dizendo, Xamanismo é sobre ser parte de uma comunidade. Sendo o curandeiro e juiz e advogado e professor e muito mais. Então o sucesso ou falha do xamã é a história de toda a comunidade. Claro que o xamã é estranho, ele vê coisas que o resto da comunidade não pode experienciar. Mas ele usa aquilo em favor – ou contra- a comunidade."

Segundo, não vamos misturar tipos porque os espíritos também não misturam. Ele já viu o suficiente pra saber que não é só sobre ficar mandando em tudo que não tenha um corpo. Nós obedecemos a ordens. E não tem uma ordem suprema no mundo dos espíritos, não importam o quanto os outros discutam sobre os jagglings contra os gafflings e arcanjos contra tronos e isso contra aquilo. As coisas são como são no mundo dos espíritos. Consiga que todos os espíritos de todos os lugares concordem com uma hierarquia e talvez faça sentido falar de todos nós como um grupo. Até lá, de jeito nenhum.

Terceiro, nós temos uma história que segue de um jeito que não faz muito sentido pros outros. Um dia desse ele vai encontrar a Baleia Encalhada e escutar algumas histórias de depois do mundo morrer, mesmo que esteja contando pra ele agora. E tem coisas mais bizarras ainda lá fora.

Então nossa história fala de todo lugar e de um lugar só. Droga. Parece o começo de um discurso eleitoral.

isso. Ou não vivi?"

"Eu não sou quem duvidou," Eu disse. "Você deveria ter continuado olhando." Eu dei o exemplo voltando a olhar pra piscina, e depois de um momento de excitação ele fez o mesmo.

O sol brilhava forte na Ásia. Grandes impérios floresciam, alguns deles juntando toda a região. A luz era menor na África, com nuvens se escondendo e a maioria das terras longe dos maiores rios. Só bandos e clãs esparsos andavam pelo interior. Na Europa, Roma e Inglaterra e Prússia e uma dúzia de outras terras alcançaram seus apogeus de glória. As maravilhas de arquitetura de cada século brilhavam, embora não ofuscasse, na forte luz do meio-dia. Sombras cobriam a maior parte das Américas, alternado apenas para iluminar muitas culturas sofisticadas, mas tecnicamente primitivas se escondendo nas frestas do império Americano. Nos esconderijos escuros, os servos do Imperador Demônio matavam a todos.

Eu enviei mais ondas pela piscina. Cada uma congelou num pequeno pico sobre as almas dos tipos de Robert. "Veja aqui, aqui, e aqui." eu disse. "Sempre que uma sociedade ouvia aos espíritos, seus predecessores e seus descendentes falavam pela comunidade. Eles ensinavam e curavam. E eles lutavam – você consegue ver quantos mágicos de espírito eram grandes guerreiros? Entendimento nunca fez as disputas sumirem; algumas vezes as faziam ainda mais violentas. Aqui, onde a sociedade não ouvia os espíritos, suas crianças estão no trabalho e silenciosamente, falando com as classes inferiores e proscritos, ou dando uma nova roupagem nas palavras dos espíritos para palavras adequadas. Você mesmo sabe um pouco disso, talvez."

Tarde

O Sol seguiu adiante, e nós continuamos a vigiar. Robert não tirou seus olhos da piscina, até quando ele começou a fazer mais perguntas.

"Eu entendo como há 'mapas' diferentes do mundo espiritual, e não tenho problemas com isso. Almas não têm massa..."

Eu tossi silenciosamente.

"Eu não acho que almas tenham massa. De qualquer forma. Corpos têm. Se o que sua piscina mostrou é, digo, era verdade, como nunca notamos tudo acontecendo ao mesmo tempo?"

"Você andou na sua casa, pesarosamente por todo o tempo. Com que freqüência você notava ou pensava sobre isso?"

"Quando a luz brilhava ia contra um fundo negro."

"E o que você achava de pessoas que disseram que viram coisas que você não viu em um momento de iluminação de fora do céu?"

"Hm."

Eu dei um amistoso tapinha nele. "O pior já acabou, Robert. Você foi muito bem. Muitos de seus colegas nunca entenderam o ponto, ou entenderam tão rápido. Eles continuaram pensando sobre o mundo espiritual como do lado de fora das paredes, e não dentro dele, com eles. Precisou que eles se acostumassem, para cada um que entendeu. Você foi bem ao assimilar tudo."

"Ahn. Bem, eu. Eu não tenho certeza se devo perguntar isso."

"Esse lugar não veio com uma lista de perguntas proibidas."

"O jeito que você fala. Você está no futuro? Meu futuro, digo."

"Quando você nasceu, era uma coisa só?"

"Eu acho que sim..."

"Seus intestinos estavam cheios com pequenos organismos nos quais você depende para digestão. Criaturas com sua própria herança genética enchem seu sangue e tecidos. Alguns dos órgãos da sua célula mostraram seus próprios legados distintos. Tudo isso era uma coisa só?" Era só uma visão, a visão do mundo mais recente promovido por alguns humanos, mas servia para o meu ponto.

"Eu acho que não."

"Quando você veio pra cá, veio para um lugar aonde 'presente' significa tanto quanto 'só uma coisa'". Eu notei uma vibração na piscina. "Mas olhe."

Enquanto o sol se punha no oeste do mundo, as coisas caiam. Os grandes lordes do sol se juntam para formar pelotões entre eles, e seus súditos oprimidos se levantam contra eles. Reinos de poderes inumanos sucumbem à ganância e inveja, desmantelando suas cidades no fervor por novos lucros. O Imperador Demônio devorou seus bajuladores e a si mesmo. Pelo tempo, impérios caíram. Bárbaros se levantaram pelos propósitos glorificados nas ruínas.

Dessa vez Robert observava seus companheiros. "Eles estão agüentando. Eu vejo vários esforços para lembrar as tradições, de um jeito ou de outro, e uma agitação de treinar sucessores."

"Sim," Eu respondi. "Muitos deles não sabiam conscientemente que o fim de seu povo estava vindo, e muito dos espíritos que lidavam também não. Embora algo neles fizesse com que se preparassem, de modo que o mínimo possível fosse perdido quando as trevas aumentassem."

"Mas..." Dessa vez eu esperei, e eventualmente ele continuou. "Eu sei de outros xamãs que encontrei

que novas coisas começam ao mesmo tempo. Também não é a mesma hora do dia em todo lugar num mundo redondo."

"Você lembrou de ver o pó algumas vezes?"

"Sim."

"Você não via as outras horas do dia, mas elas estavam lá."

"Realmente existe tempo?"

"Você olhou envolta quando veio pra cá, e poderia ter respondido essa por si mesmo."

Noite

Robert olhou pra piscina e gritou ofegante. "Isto é horrível!"

Eu segui os movimentos de seus olhos. "Sim, foi."

"Foi? Isto tem que acontecer?"

"O dia do mundo não pode continuar pra sempre," Eu disse. "Todo dia como você viu acabava na noite, e isso era verdade para o dia do mundo, também."

Ele chorou enquanto viu as trevas rastejarem por tudo. Guerra, pragas, desastres e perigos menos compreensíveis varriam toda sociedade, deixando monstros e bandos esparsos de sobreviventes esperando uma alvorada que, embora fosse desconhecido pra eles, nunca viria. Gradualmente o mundo perde sua definição, pedaços sumindo em neblinas ou caindo para o vazio. Nas profundezas da meia noite do mundo, os fogos mais escondidos do mundo acabaram, e a história do mundo acabou.

Ele buscou por esperança. "Mas... depois de cada era, existe outra era!"

"Não para aquelas cuja história era o seu fim. O iniciar de uma Era foi uma história diferente, pertencendo à outra pessoa."

"Tudo só acaba em morte, então?"

"Todo nascimento marca o inicio de uma história. Já que o mundo não foi amontoado infinitamente em histórias, tinha que haver algo no distante fim. Você sabia disso: você aceitou no hospital."

"Essa morte do meu antigo Eu, de qualquer forma, me levou a algo novo."

"Veja."

Robert olhou pra piscina, cuidadosamente tocando com um dedo no esforço de trazer para perto de si uma parte da cena. Imersa em constrangimento, uma pequena quantidade de água com uma reflexão de sua casa se elevou para encontrá-lo. "Eu me vejo morto no hospital. Mas eu também me vejo morto nas profundezas do mar, um velho."

"Você não perguntou quantas histórias havia sobre você."

Ele queria perguntar mais alguma coisa, eu podia dizer, mas repentinamente o vento de casa o puxou. Ele tentou ofegar outra pergunta, sem sucesso. Logo ele e o Lixão estavam girando e girando na piscina, mais distante a cada órbita. E então sumiram da minha vista. Eu repeti tudo que aconteceu pra mim, para que eu pudesse lembrar quando a visita deles se iniciou.

Robert andava pelo parque descendo a rua de sua casa, quando a visão veio. Ele sentiu seus olhos turvarem, e seu corpo desfalecendo e, depois entran-

Aqueles que Guiam

do em convulsão, enquanto seu espírito caia por um dos buracos da parede do mundo e chegava à minha casa. Os ventos o cortavam levemente, trazendo de volta à consciência de si mesmo como ocorre a um xamã.

Ele me reconheceu, obviamente. Xoca me descreveu a ele, em um de seus primeiros encontros, e a lembrança permanecia vívida na sua memória. Ele me cumprimentou com a devida deferência. "Saudações a você, espírito do movimento das aves, guardião dos caminhos dos antigos ventos e luz das câmaras dos novos ventos."

Eu sacudi para cima e para baixo em resposta, minhas asas cintilando no brilhante luar que sempre resplandece por aqui. "Saudações a você, aluno do Lixão". 'Beija-flor' servirá como um nome para mim, mesmo assim aprecio sua atenção ao meu papel.

Ele se levantou honrosamente mais uma vez. "Muito bem, Beija-flor."

"Por que... Eu aqui agora?"

"Eu vejo um buraco em sua frase, Robert. Por favor, pergunte novamente."

"Ah. Minhas desculpas. O que o levou a trazer-me aqui há esta hora?"

"Muito melhor. Um dos novos ventos disse-me que você precisou entender a situação dos seus companheiros. Aparentemente, você terá que explicar

aos outros em breve, e eu pensei que seria melhor lhe mostrar do que apenas contar. Agüente aí."

Logo o senti entrelaçando seus braços e pernas ao redor de meu corpo, por trás de minhas asas, e me fui dali. Ele ofegou brevemente quando eu me elevei duas vezes à altura de um homem, eu o segurei quando ele veio de modo bastante resistente para que pudesse se mover com segurança, através dos novos ventos.

Américа do Norte

Nós começamos pela própria terra de Robert, circundando a partir do Pacífico e voltando pelo Atlântico. Algumas vezes planamos um pouco acima do solo, outras tão altas que nós teríamos sido levados para dentro do espaço se eu me permitisse ver as coisas desse modo. Ele podia ver as fagulhas das almas despertas aqui e ali, algumas vezes em grupo, outras vezes sozinhas com as serenas chamas que queimavam dentro de todos os outros corações. As almas dos seus companheiros brilharam mais fortes como uma invocação enquanto passávamos, ainda que a maioria não tenha reconhecido conscientemente minha passagem.

"Diga-me o que você acha dos seus companheiros." Eu sugeri.

"Bem..." Ele olhou mais de perto, pendendo de um lado para o outro. "Parece-me que apenas metade deles ... em locais onde eu sei que muitas ... pessoas nativas. Eu estudei um mapa de populações aborígines em reservas e fora delas, posso notar relações com áreas em que ainda funcionam culturas hereditárias. Mas..."

Eu interrompi. "Por favor, escolha suas palavras com cuidado. Eu ouço ruídos quando você diz coisas como 'metade deles ... em locais... '" Ele demonstrou medo conforme eu devolvia a estática que minha condição me proporcionava.

"Desculpe-me Beija-flor! Eu... Eu ainda aprendo as regras. Farei uma oferenda especial quando eu voltar."

"Obrigado. Agora, continue."

"De qualquer modo, parece que cerca de metade dos meus colegas Oradores não se associam com nada que é tribal. Quando voamos baixo, eu pude ver alguns dos quais estão em qualquer lugar. Guetos, subúrbios, em qualquer lugar."

"Correto." Eu disse. "E diga-me, esperava que fosse de outro jeito? Afinal, se os espíritos existem, e é claro que existimos, nós não nos preocuparíamos com as almas que moram em cidades e fazendas assim como nas tribos? A verdade do mundo não pertence apenas a um povo ou a um tipo de gente. Ainda que tenhamos que gritar forte – como você sabe – nós nunca deixamos de tentar falar com todo mundo."

"Eu acho que nunca tinha visto desse jeito."

"Não, você não via." Eu concordei. "Você recebeu de Xoca e dos irmãos Quedas do Salmão cedo demais. Eles também têm boas intenções, mas eles continuam pensando no seu povo como se tivessem algum tipo de escuridão especial, mas não têm. Seus antepassados fizeram muita merda... como também os deles. Agora, olhe mais de perto..." Eu parei de falar para uma rápida manobra aérea. "... Bem ali embaixo."

Robert olhou, então, riu. "__ um estúdio de televisão evangélica!"

"Correto", eu disse. "Você ainda não aprendeu que as pessoas compreendem os espíritos de diversas maneiras?"

"Bem, sim, mas..."

"Então ele acha que escuta coros de anjos. Nós cantamos, deixando-o não tão errado por ver assim. Talvez você possa duvidar um pouco, caso você ache com muita certeza que algo como o Deus dele não exista?"

Américа Latina

Eu mergulhei para dentro de um vale estreito nas Montanhas Rochosas e seguimos para um canal semelhante nos Andes. Eu levantei Robert para que ele conseguisse uma boa visão antes de retomar as perguntas. A confusão da fala dos espíritos caiu ao nosso redor, algumas das palavras carregadas pelos pássaros e outros mensageiros alados se chocavam como construções cintilantes da essência bruta, enquanto outros passavam somente como sons. "Ouça." Eu disse a Robert.

"Eu não entendo uma palavra disso," depois de um tempo, ele disse: "Eu pensava que todos atrás da Muralha falavam um único idioma. Quero dizer, eu sei a respeito das variações regionais apenas pelas diferenças entre as árvores lá de casa e algumas onde Xoca escondia entre as missões, mas..."

"Ouça de novo."

Ele ouviu. "Espere... Eu posso entender uma palavra, aqui e ali. Difícil ... embora possa.

"Sim. Aqui os espíritos nem sempre falam sobre as mesmas coisas que falam a sua volta, e eles falam de forma que mostram a influência de forças que você não lida em casa. O mundo se ramifica diferentemente em locais diferentes. Mas lembre-se tanto da sua confusão inicial como do começo da compreensão. Ambos são verdadeiros o tempo todo, assim que você entra em um lugar novo. Agora, diga-me o que você acha dos seus companheiros."

"No começo eu pensava que eles estavam apenas dando voltas, mas acho que vejo um padrão."

"Talvez você veja. O que você acha que vê?"

"Primeiro, um constante giro interno. Se eu entendi direito, aqueles ... os xamãs das tribos sobreviventes, se afastando da pressão do Ocidente. Embora não só geograficamente. Alguns se reúnem ao longo das costas e nas montanhas, e não somente nas grandes planícies e florestas."

"Correto. Eles pretendem esperar até que algo subverta seu povo. Algo fará isso, pois creio que a Baleia Encalhada mostrou a você, mas não os trará nenhum bem. Eles fazem o que podem para preservar os velhos costumes. Alguns deles, você verá, estão se misturando ao seu povo sem chamar atenção. Eles ensinam o que podem aos forasteiros simpatizantes como a um substituto." Eu ri. "Quando as pessoas certas encontrarem as chaves em documentários de TV ou dissertações de doutorado, coisas estranhas podem acontecer. Mas isso contaria outra história. O que mais você vê?"

"Vejo uma harmoniosa espiral lá fora, nas fazendas e cidades. Eu não posso dizer com precisão a quem pertença."

"Na verdade você não pode. Ocorreram muitas miscigenações nos domínios espanhóis e portugueses do que mais adiante no norte. Eles chegaram como conquistadores e pessoas que queriam ficar ricas rapidamente, e não como os colonos e os autoproclamados povos humildes. Conversando com seus próprios ancestrais você vê como foi difícil encontrar um 'Britânico puro', mas a pesquisa leva muito, muito mais esforço para encontrar um Espanhol puro... ou um Índio puro, na maioria dos lugares. Agora, o que os faz mover?"

"Eles acham que podem ir para onde as pessoas estão. Eles ouvem as necessidades, ou os espíritos lhe mostram as necessidades, e então eles vão ensinar e curar. Mas..."

Eu esperei.

"Sim, eu vejo algo mais."

"Sim."

"Eu vejo novas fagulhas nas cidades. Um bocado delas. Nenhuma delas aparenta ter mais que alguns poucos anos. Por quê?"

"Muitos espíritos também gostariam de saber, Robert. Começaram há aparecer pouco tempo depois que surgiu aquilo que seus companheiros chamam de Tempestade de Avatar. Algo é responsável pelo surgimento de uma nova geração de mestres e mestras de espíritos por aqui. Os antigos raramente percebem que esses novos companheiros os estão chamando, juntamente com suas necessidades que eles sabem muito bem. Eu espero um bocado de coisas interessantes em alguns anos, quando as novas almas chegarem com suas heranças. Talvez você também tenha algo a lhes dizer."

Buracos No Mundo

Eu girei para fora do Atlântico. Nós nos aproximamos de um dos locais de nascimento da grande tempestade, ou melhor, do ponto onde ela toca o mundo material. Mais de dois anos depois, as nuvens da Tempestade ainda ondulavam mais alto do que a Lua, ao redor da ferida aberta. Os gritos das almas despedaçadas soavam cada vez mais altos, até que só podíamos "falar" de mente a mente. Uma agonia física e mental ecoava a nossa volta, rasgando nossos corações, minhas penas e a pele dele.

"Isso __ horrível!" Gritou antes que suas palavras não pudessem sair.

"Sim."

"O que fez isso?"

Eu não disse nada em resposta, apenas joguei-me com força para sobreviver enquanto íamos rapidamente em direção ao olho da tempestade. Então tínhamos passado, para dentro do Silêncio. O único som era o do bater de minhas asas.

"Talvez possa ficar pior." Finalmente ele disse.

"Sempre." Eu concordei.

Assim que sua espécie começa a ouvir os espíritos, eles sempre se acostumam a nos ouvir. Mesmo quando não fazem qualquer esforço para prestar atenção, eles escutam um constante zumbido de tudo, seja orgânico ou inorgânico: o pulso da vida que define o mundo. Nenhuns daqueles existe aqui. No olho da tempestade com uma alma, existe somente água morta e abaixo dela, ruínas de uma ilha arrancada da realidade há muito tempo para servir como refúgio.

"Onde você me levou?"

"Nenhum lugar que você poderia encontrar em um mapa. Se você tentasse navegar pra cá, você constantemente se sentiria um pouco perdido. Sempre pareceria natural: uma bússola um pouco perdida, ventos fortes ora mais fracos, a corrente desviando. Toda essa zona morta" Eu me virei para que ele me visse. "abrange algo como 80 quilômetros aqui no mundo dos espíritos. Em seu mundo se estende por apenas alguns metros. Até essa quantidade envenena as correntes e corrompe os ventos, porém poderiam ter sido bem, bem pior, caso o destino fosse outro.

"Como..." Ele engasgou, tentou novamente. "Como isso aconteceu?"

"Muitos de nós também gostariam de saber.

Nós não lidamos com os mortos. Sabemos que aqui ocorreu algum tipo de enorme explosão e, em seguida, outra muito mais profunda entre os mortos. Então os ventos começaram, e até hoje estão soprando. Eles têm a mesma explicação, estou certo, mas qual, eu não consigo ver. Se um dia você descobrir, terá uma forte coisa para barganhar. Por enquanto, nenhum dos seus podem vir até aqui, então ninguém pode liderar a cura. Talvez um dia."

"Podemos ir agora?"

"Sim."

Europa

Nós voamos com calma, Robert claramente se recuperava, à medida que os sons do mundo fluíam novamente. Assim que nos aproximávamos da Europa, eu disse, "É hora de lhe mostrar outra coisa. Preste atenção. Eu irei testá-lo, como de costume." Eu pude sentir que ele se inclinou para frente.

"Eu não compreendo." Ele disse.

"Diga-me o que parece."

"Parece um grupo de xamãs locais, mas metade deles anda cobertos por pequenos véus espelhados. O restante leva outro tipo de brilho em suas almas sobre o brilho que conheço."

"Então você vê corretamente."

"O que isso quer dizer?"

"Você se lembra o quanto se esforçou antes de descobrir o que sua alma ansiava?"

Ele estremeceu. "Oh, sim."

"As visões não chegam com tanta facilidade para a maioria dos seus companheiros além do oceano. Alguns deles, como você, gastam todas suas vidas pensando insensatamente em si mesmos, e suas fagulhas repousam quase que completamente anuviadas. Muitos deles chegam a um falso, porém proveitoso entendimento."

"Um o que?"

"Eu quero dizer que eles encontram um modo de colocar sua visão e paixão em prática mesmo que não saibam completamente o que estão fazendo. Se eles criam arte, eles pensam que tem um olhar especial para o seu próprio trabalho. Quando médicos e cientistas, eles apenas sabem que tem vislumbres particulares para alguns campos, nunca percebem fora dos sonhos que ouvem espíritos com seus ouvidos não Despertos. Alguns deles acreditam que são médiuns e outros místicos; espíritos maliciosos enganam muitos deles, e principalmente durante essa tempestade, as almas dos mortos sem descanso podem fazer coisas terríveis aos seus incautos companheiros. Todos eles mantêm alguma fidelidade sobre si, apesar de sua

Por quê Fazemos Isso

Direto do diário particular de Xoca

Eu tenho que admitir o garoto algumas vezes é bom. Ele vai se tornar um bom embaixador, mesmo se não tiver qualquer idéia do que isso seja e Borboleta me fez prometer não deixar isso transparecer. Ele me enviou uma carta, e fez com que fosse pelo correio comum tão longe quanto Bogotá, então pelo trabalho dos espíritos serpente a carta chegou aqui até mim. Bem astuto. Ele quer que eu escreva abaixo porque faço as coisas do jeito que faço. Então aqui vai.

"Eu faço o que eu faço porque, na maioria das vezes, alguém tem que fazer."

"Eu sei que não estou lutando da maneira como meus antepassados lutaram – qualquer um deles. Essa não é a Miskito ou o Sumo ou qualquer maneira Chibcha de combater o inimigo. Se eu fosse como eles, eu me ergueria orgulhoso e marcharia para o centro da casa de meus inimigos e começaria a golpear com todo o poder que os espíritos guerreiros pudessem me dar até que eu ou os meus inimigos morresse. E então eu desceria para procurar o sol escondido, e meus inimigos desejariam ainda estar lá."

"Bem, foda-se. Eu quero meu lar de volta, para mim e para todas as gerações que virão. Estou oferecendo até o coração do meu próprio ancião no altar da guerra, porque se eu não fizer isso, toda a coragem do mundo não significará nada. Eu luto com um inimigo que usa a magia como motivação e a motivação como magia, que diz existir apenas uma verdade – a sua – mesmo quando afirma em face da outra. Todos que tem a chama da verdade em suas almas estão em guerra com a mentira, a partir do dia em que ela foi dita, e até o dia em que ninguém mais poderá lembrá-la."

"A guerra ficou mais difícil quando os ventos novamente sopraram pelos muros, mas que inferno. Nós que falamos com espíritos sabemos a respeito desse tipo de coisa. O que isso tudo realmente quer dizer é que eu posso deixar minhas facas em casa e ainda assim conseguir alguns bons cortes quando eu saio e ainda ter algum sangue fresco para os espíritos beberrões. O inimigo não foi embora só porque a Muralha está toda bagunçada agora, e sendo assim eu também não irei."

"E é por isso que faço o que faço."

ignorância. Quando despertam por completo, quase sempre evoluem para o que você chama de Solitários, se não de Órfãos."

Nós circulávamos mais do que ele observava as paisagens que passavam. Eu pude senti-lo, lutando para segurar as lágrimas quando entendeu a magnitude do que eu disse. Ele entendeu quanta dor aqueles bravos; homens e mulheres suportavam, não importava o quão bem eles tentavam fazer, falhavam. Quantas misérias suportaram em suas mãos por buscarem a visão certa.

"O que é necessário para despertá-los?"

"Muitos perguntam a mesma coisa que você. Eu não sei. Isso depende de cada um, sério, assim como foi com você."

Um longo silêncio se seguiu. Finalmente ele fez sua outra pergunta. "O que __ acontece com aquelas duas camadas de almas?"

Eu balancei minha cabeça para limpá-la da estática, então Robert voltou atrás quando percebeu seu erro. "Alguns de seus companheiros conseguem Despertar, mas se desviam procurando as circunstâncias certas. Ao contrário de você, que encontrou pessoas e espíritos que prontamente puderam ensiná-lo de maneira correta, alguma coisa os abala que os fez despertar embora lhes faltem um mentor. Então, obviamente eles buscam. Alguns deles encontram magos de outras tradições. As almas raramente vêm com etiquetas dizendo 'Propriedade do meu totem'. O dito xamã pode facilmente acabar em outro lugar. Os adotados ainda têm sua natureza fundamental, mas em geral eles nunca conseguem notá-la."

"Isso funciona?"

Eu entendi o que ele quis dizer. "Em alguns casos, o adotado nunca se torna um bom praticante de outra arte e são carregados pela mediocridade. Alguns desses acabam fazendo inimigos particularmente poderosos, quando vendem suas almas para uma concessão de um verdadeiro poder oriundo das Forças Inferiores. Na maioria das vezes eles simplesmente não fazem diferença. Mas alguns encontram caminhos que combinam suas inclinações pessoais com as circunstâncias que os cercam e crescem em inovadores, e poderosos praticantes de suas artes. Nós achamos que muitas inovações na magia Ocidental, ao longo dos últimos três ou quatros séculos vieram de xamãs que acabaram em outro lugar."

"Que quer dizer..."

"A Tecnocracia? Muitos dificilmente nasceram para ser um xamã. Poucos obtêm sucesso seguindo seus caminhos como futurologistas ou qualquer outra coisa com um bocado de espaço para especulação, mas na maioria das vezes a Tecnocracia os vê como loucos e os medicam."

"Portanto, a Europa tem vários xamãs que ninguém percebe."

"Sim. Se realmente alguma coisa aconteceu para prejudicar a coerência das outras tradições, você encontrará muitos xamãs surgindo do nada."

África

Novamente voamos para o Sul, voando para cima das nuvens e escorregando entre a família chuva e então emergindo alto, sobre o meio do continente.

"Novamente eu ouço vozes estranhas."

"Sim."

Mas nesse momento, Robert escutou atentamente e conseguiu descobrir mais sobre si próprio. "Eu vejo. Diferentes dialetos?"

"Em parte. Alguns desses espíritos falam jargões comerciais, e pelas mesmas razões dos humanos o falam no sul da África, no Rio Columbia e em outros lugares onde diversas culturas se encontram. Eles desenvolvem estilos artificiais para atravessar as distâncias entre as experiências locais. Isso funciona bem, desde que todos se lembrem que os estilos seguem cada realidade, e não vice-versa. Os problemas surgem quando as pessoas vão aos chutes como Joseph Campbell e assumem que as médias globais significam mais que os casos individuais. Mas eu fiquei a pensar. Independentemente, alguns espíritos também inventam palavras novas para se referir à mudança das circunstâncias."

"A última vez que eu observei, encontrei mais de duas dúzias de termos distintos para os espíritos que perdem seus lares quando as barragens sobem o nível do rio inundando os vales. Gradualmente os espíritos e seus mediadores, assim como você, decidirão quais termos são melhores ou não para se usar. Toda mudança no ambiente cria esse tipo de coisa. Você ouve os sons da vida acontecendo, e isso ocorre de uma forma desordenada de uma só vez. Agora, diga-me o que você vê."

"Isso se parece com a América do Sul."

"Como assim?"

"Eu vejo um bocado de xamãs – mais aqui do que ali, eu acho – fugindo da civilização moderna, se segurando em suas tribos. E novamente vejo xamãs nas cidades e fazendas, presos às novas sociedades. Espere."

Ele parou enquanto olhava mais de perto, algumas vezes gesticulava para que eu olhasse mais precisamente nas cidades que estavam abaixo, principalmente em novas zonas de conflito.

"São como xamãs urbanos quase todos perten-

cem à última geração," finalmente ele falou. "Parece que quase todos os jovens estão saindo das áreas tribais. Não estão?"

"Sim, eles estão, por dois motivos. Alguns fogem por medo. Eles já viram genocídios e tentativas dos mesmos, fome e todos os outros problemas da modernidade. Os espíritos dos mortos os atormentam. Então eles vão para algum lugar que esperam que seja mais tranqüilo. Outros seguem decididos, os bravos que preferem permanecer, mas os quais os guias dizem que devem sobreviver aos problemas para que possam participar na recuperação."

"Problemas à frente?"

"Você não achou que todas as guerras africanas tivessem acabado, eu espero."

"Bem, não." Silêncio. Novamente pude sentilo em lágrimas.

"Segure as lágrimas por enquanto, Robert. Olhe para aqueles que estão prontos para o futuro."

"Bem, está certo. Hm, procurar por coisas mais estranhas nas áreas Mulçumanas, mas eu não sei como as coisas que vejo fazem sentido."

"Você se lembra do pastor lá de casa."

"Lembro."

"A mesma coisa se aplica aqui. Alguém que acredita em um único Deus e no Seu profeta não quer acreditar em espíritos tortos que lhe falam coisas que não seja a submissão a Deus. Então ao invés disso ele os interpreta como anjos, ou como os desconhecidos xamãs Europeus, simplesmente como inspiração e intuição. As cores parecem diferentes por causa das coincidências entre as tradições Mulçumanas e do Oriente Médio que você ainda não lidou muito."

Ásia

Leste e norte, nós seguimos cruzando mares turbulentos. "Olhe com atenção," eu disse a ele, "e não espere quaisquer generalizações que você faça se aplicar em toda Ásia. Quando se trata de dimensão e complexidade, a Ásia tem mais do que você possa imaginar."

"Algumas vezes você realmente tem que se esforçar para chegar ao ponto de não utilizar as palavras que são proibidas a você, não é?" Ele perguntou com uma súbita divagação.

"Eu só tenho que me esforçar quando falo com humanos." eu respondi. "Sem ofensas, mas o verdadeiro problema aqui vem da sua falta de compreensão. Se você soubesse mais sobre o Mundo dos espíritos, eu poderia usar mais da minha própria linguagem, incluindo símbolos com mais sentimento e senso de humor, e falar com mais nuance e menos esforço. Tal-

vez um dia você me ouça como eu sou, e seja glorioso nisso."

"Desculpe-me."

"Não foi nada." Nós agora voamos em um conhecido padrão de altos rasantes e mergulhos súbitos.

"Isso parece mais simples." Ele disse.

"De algum modo, sim, as complicações atrapalham menos. Além do fato de que um terço da população mundial interage como tem feito por mais séculos do que você tem anos de vida. O que faz a diferença é que as forças hostis se escondem e rastejam, porém conseguem destruir bem menos."

"Entretanto, nas grandes cidades eu vejo alguns daqueles órfãos."

"Sim, e mais deles a todo o tempo. As outras tradições negligenciam as cidades Asiáticas, exceto os artistas marciais e algumas poucas facções em especial, e a União os vê como uma porção de mão-de-obra não iluminada e não como um local para procurar recrutas, exceto quando um indivíduo em particular chama sua atenção. Então quando seu povo começa a faltar – e como realmente acontece, em face de tais números e necessidades – a rede de segurança muitas vezes falha. Histórias de loucos e terroristas muitas vezes começam com tais órfãos."

"Eu não esperava ver tantos de nós aqui na China. Eu imaginei que a Revolução Cultural e todo o resto tivessem reprimido bem mais."

"Eles aprenderam usar novas máscaras. Literalmente, em alguns casos. Você nunca notou o quanto um militante Stalinista ou Maoísta soa como um empolgado em transe?"

"Eles viraram comunistas?"

"Nem sempre, obviamente. Mas sim, dúzias dos seus companheiros se esconderam desse modo. Alguns deles trouxeram de volta movimentos como o Falun Gong, enfatizando maneiras de evocação dos poderes espirituais em sua vida cotidiana. Eles esperam treinar uma nova geração de xamãs, dos curiosos que os vêem procurar."

E então nós voamos para casa.

Expectadores, Inocentes e Outros: Relações Externas

"Vi certas coisas..." Eu fui só até aí quando ele me interrompeu.

"... que não vos passa pela cabeça", disse ele, numa interpretação de Rutger Hauer muito melhor que a minha. "Naves de ataque ardendo ao largo de Orion..." Sua voz normal retorna. "Na verdade eu nunca passei dessa parte...".

Nós rimos. Foi nosso primeiro momento de completa descontração, um lembrete de que apesar de todas as nossas diferenças, temos coisas em comum. Ele vive e move-se em um plano metafísico completamente diferente do meu, e apesar disso, com ele partilho coisas que ainda não encontrei em qualquer outro membro da minha própria "Tradição". Sem mencionar que somos dois geeks: brancos, classe média, cultos, e com uma queda pela cultura pop de nosso tempo.

"Então", disse ele depois de citarmos mais alguns trechos de Blade Runner. "Você tinha começado a me contar sobre como seu povo tende a ver o resto de nós."

Tomo mais um gole de vinho e observo o por do sol e a vista panorâmica que Paris me oferece. Os murmúrios são de seu próprio modo, muito franceses. Aqui eles pensam alto sobre eles mesmos. Quando dou inicio aos pequenos sacrifícios rotineiros, eles riem desdenhosamente de qualquer falha, e conversam sobre como nos dias antigos, quando eles eram espíritos cantantes na terra, eles sempre tinham a melhor comida e vinho. Mas, apesar de manterem seus narizes, ou algo equivalente, empinados de desdém, aceitam aquilo que eu ofereço. A cidade em si é maravilhosa, claro.

Depois que Beija-Flor ofereceu-me um panorama do mundo, eu decidi iniciar uma jornada para congregar-me materialmente com ele. Eu queria ver o mundo dos seus lugares mais altos, sentir antes o vento material que o espiritual, tocá-lo e prová-lo enquanto prosseguisse. Minha primeira parada não foi muito boa. Eu cheguei a Nova York em tempo de envolver-me com rituais fúnebres preliminares e depois assistir o show em si. Por fim, eu sai. Aqui em Paris eu descobri um pequeno grupo de mágicos praticando todo tipo de arte. Jantamos juntos e comparamos anotações.

Esta noite em particular, éramos apenas Jean-Christophe e eu, e o assunto era como víamos um ao outro.

Acordos com Espíritos e Chiminage

Magos inexperientes assumem que podem satisfazer um espírito com uma oferenda, que podem fazer um pequeno trato e sair com uma feliz relação de negócios. Os Oradores estão dolorosamente atentos que isso na maioria das vezes não é verdade.

Para começar, tal como alguns magos medíocres tentariam dar um calote e quebrá-los, alguns espíritos nem sempre irão honrar os contratos que fizeram. Na verdade, nada faz um espírito honrar um contrato, exceto talvez por orgulho, respeito, magia compulsiva ou um longo e constante acordo. Diferente dos garou, que têm um longo e constante pacto espiritual, muitos magos tem apenas sua própria sagacidade e suas boas graças nos tribunais espirituais para encorajar a cooperação.

Fora isso, um mago pode usar magias de Espírito para forçar uma submissão, mas sempre existe alguém mais importante. Se um mago também afligir um espírito, eles podem levar o assunto a uma autoridade mais alta – um Incarna ou um Celestino – que pode despachar os agentes então para lidar com o presunçoso mortal. Contando apenas com a compulsão, que é um negócio arriscado (e um motivo principal que muitos Herméticos foram tragados para fora dos reinos inferiores).

Então, quais são as fórmulas para o sucesso nas relações com os espíritos?

• Escolha um espírito que pertença a uma área de conhecimento e dever que sobrepõem ao que o mago deseja. Se você quer começar um incêndio, pegue um espírito do fogo furioso para fazer isso. Se você quer curar alguém deve chamar por um espírito da compaixão. Um mago pode usar Manipulação + Cosmologia para determinar as aflições do espírito, se ele pode fazer um acordo com ele; de qualquer forma você poderia esbarrar com um espírito trapaceiro fingindo ser outra coisa. A dificuldade de tal determinação depende do poder do espírito e de quanto tempo o mago esteve acessível. Uma boa história de troca ou uma longa jornada de compartilhamento podem ajudar a sentir as capacidades e interesses do espírito. Espíritos são naturalmente mais inclinados a fazer coisas que suas próprias naturezas promovem.

• De acordo com a posição da força. Um espírito tem mais probabilidade de honrar uma barganha quando ele sabe que o furioso mago tem poder para forçá-la caso as coisas saiam mal. Os Oradores dos Sonhos não são enganados facilmente pelas demandas dos espíritos; se um espírito começar causando muitos prejuízos ou falhas para honrar a barganha, o Orador dos Sonhos pode depois com uma lança espiritual confiná-lo em uma parte imunda da Umbra. Enquanto que atacar espíritos sem volição de uma maneira rápida para arruinar sua reputação, procurando uma recompensa justa. E lembre-se – espíritos também têm amigos, então eles sempre terão a melhor "carta na manga" para no caso de chamar outros espíritos e pedir pequenos favores a fim de escapar do contrato do mago.

• Seja consistente. Um mago que sempre executa os mesmos ritos, sempre paga chiminage e todas às vezes honram barganhas e chamarão a atenção de espíritos que querem estabelecer uma relação de longo prazo com o mago. Dessa maneira os espíritos têm uma fonte segura e consistente de poder e ainda um mortal como aliado. A partir de tais relações vêm pactos que abrangem uma vida inteira ou até mesmo gerações. Os Oradores têm mais do que suas trocas de tais pactos: Um personagem com o Antecedente Aliado Espiritual (##ver p. 61##*) pode muito bem ter um espírito companheiro que fez um pacto com um ancestral distante, e ainda ter esperança de treinar o novo Orador dos Sonhos para se tornar um aliado útil.

• Assim como os espíritos podem recorrer às mais altas entidades de sua hierarquia, os magos também podem. Embora desvendar a intrigante hierarquia dos espíritos pode vir a ser um fardo, também é útil se um espírito evitar um dever ou obrigação. Leve os fatos ao chefe, e o espírito pode não ter escolha a não ser cumprir – ou o chefe pode lhe oferecer uma compensação.

As Tradições

"Você tem que se lembrar que", disse a ele, "para a maioria dos meus 'companheiros', os espíritos mágicos, 'nós' não tem o mesmo significado que tem para sua Ordem e Lar, ou para Juliette e sua coisa monástica, ou para Raoul com aquela ultra lista principal ou sei lá. Nós nunca estamos todos juntos ao mesmo tempo, e nem mesmo temos idéia de como isto seria. Eu sei que nunca seremos os instrumentos escolhidos pelo Divino assim como Juliette e todo mundo que pratica o tipo de Teurgia dela, mas podemos ao menos imaginá-lo."

Jean-Christophe concordou. "Isso é, na verdade, algo que eu demorei a perceber. Meus professores de Casa fizeram um trabalho horrível nos instruindo apenas sobre nossas diferenças."

"A conseqüência disso é que não existe nenhuma interação, em particular, entre os Oradores dos Sonhos e quem quer que seja. Justamente por haver espíritos para tudo, e sempre haver alguém entre nós que fale com qualquer tipo que você possa imaginar. Eu posso lhe mostrar alguém que iria entender-se muito bem com qualquer um do Conselho, e alguém que jamais poderia."

Ele concordou outra vez, e ia dizer algo, mas eu prossegui. "De qualquer forma, eu posso oferecer algumas generalizações baseadas no que aprendi até agora."

"Parece que os xamãs e os visionários do Coro Celestial igualmente, ou entendem-se muito bem ou muito mal. Isso depende principalmente dos Coristas. Se lá dentro não houver mais que um único espírito interessado, então as brigas irrompem. Se estão interessados, então, algumas vezes, coisas maravilhosas acontecem. Existe uma célula a oeste da Austrália, onde estão trabalhando juntos em grupo: Oradores dos Sonhos e Coristas, procurando maneiras de desfazer os crescentes danos ambientais e acrescentando algumas coisas boas. Tudo em pequena escala até agora, mas estão conseguindo resultados e ganhando apoio dos nativos. Uma combinação muito proveitosa."

"Você e eu somos muito pouco representativos. Os primeiros não xamãs sobre os quais tomei conhecimento foram os Herméticos, e cara, eu ouvi coisas péssimas."

"Hã?"

"Ah sim. Vamos começar pelo fato de que toda aproximação com espíritos é antes baseada em comando e intimidação, que em trocas e negociação. Fui informado que sua irmandade acabou esgotando todo seu domínio espiritual, e que precisa procurar por sistemas de controle ainda mais complicados."

Ele sorriu. "De minha parte, é claro, eu aprendi que xamãs são seres de vontade fraca, vítimas dos espíritos do mundo, que se abstêm do essencial, e que ocupam cargos de liderança entre os humanos."

"Eu acho que há alguma verdade em ambos os estereótipos... e alguma inverdade. Penso que teremos que esperar para ver como a próxima geração irá se revelar, e com menos veteranos de ambos os nossos lados para garantir que continuaremos agindo do modo deles."

"E existem aquelas tradições das quais eu não sei muito ou nada a respeito. Os Euthanatos e os Irmãos de Akasha estão ambos operando forças com as quais não lidamos: domínio interior e forças impessoais. Eu posso aprender alguma coisa disso com meu totem e seus contatos e os contatos destes, mas eu realmente não posso operá-las. E nem eles parecem saber muito daquelas forças com as quais meus primos e eu lidamos."

"O mesmo acontece com os membros dos Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade. Eu sei que os tecno-xamãs da minha comunidade gostam deles, e algumas vezes é recíproco, de qualquer forma fica muito confuso quando os espíritos são invocados e abjurados ao mesmo tempo em atividades de tradições divergentes. E ainda existe algo nos encantamentos de tecnologia avançada (para não falar completamente discrepante) que agrega as almas afins."

"Suponho que, em teoria, nós poderíamos nos entender bem com os Extáticos, e eu não estou certo do porque isto não acontece com mais freqüência. Talvez seja porque muitos Extáticos confiam nas práticas que os amarram ao sistema da sociedade moderna, enquanto estamos majoritariamente fora do sistema. Mais pela praticidade que por uma questão de princípios."

"Ah, sim, os Verbena. Esqueça-os."

"De fato. Por favor, perdoe meu lapso. De qualquer forma, as relações com os Verbena dão-se como com os Coristas: ótimas ou catastróficas. Em ambos os lados, encontram-se algumas almas filósofas brilhantes que pensam que o outro lado é, na verdade, apenas uma ramificação do seu, e que para seu próprio bem, eles deveriam submeter-se às extensas e benevolentes instruções do filósofo. Raramente conquistam muitos adeptos. Depois temos aqueles que insistem que o outro lado não é uma ramificação, mas uma horrível e infernal distorção da verdade, e que precisa ser refreado para seu próprio bem. Isso funciona muito menos. Mesmo quando ambos os lados convergem quanto aos princípios que se aplicam a algum caso em particular, nossos estilos são tão diferentes quanto a cooperação é difícil."

A Tecnocracia

Nós encerramos nosso percurso principal e assistimos ao nascer das estrelas. Nuvens baixas envolviam o horizonte, porém, mais acima estava extraordinariamente claro. Eu pude ouvir os planetas ressoando suavemente em suas rotas, e Jean-Christophe sentiu ao menos algo semelhante. Conversamos sobre banalidades, poupando as análises mais rigorosas das facções, enquanto o garçom recolhia nossos pratos e deliberávamos sobre a sobremesa.

"A União Tecnocrática é, no momento, o assunto que nos diz respeito mais diretamente. Não se encontra um grupo mais diametralmente oposto aos Oradores dos Sonhos que eles. Eu sei que implicam com todos os que não são dos seus, mas contrapõem-se diretamente a nós em sua escolha de materialismo e estilos de organização social. Freqüentemente conseguimos recrutar algum indivíduo que de alguma forma tem a consciência conflitante e voltada contra as ordens dela. Se ela se rompe, logo sua alma se abre e um totem adentra. Algumas vezes funciona para nos guiar até ela ou vice versa."

"Quando não funciona, é mais um suicídio."

Órfãos

"Os Órfãos são mais um caso interessante. Acredito que não falamos nisso antes, mas há muitas pessoas lá fora que se tornariam membros da nossa tradição se despertassem um pouco diferente. Eles não receberam o sinal que precisavam e, entretanto, acabaram por construir seu próprio sistema, conscientemente ou de alguma outra forma. Alguns deles são místicos natos, outros nem se dão conta de que estão lidando com mágica."

"Obviamente, nem todos os órfãos são xamãs em potencial. Mas qualquer um que gaste algum tempo tentando ajudar os desamparados a encontrar um lar desenvolve certa simpatia por todos os outros que não encontraram seu lugar, mesmo que o lugar certo não seja o nosso. Aqueles entre meus companheiros que trabalham com algum errante ou algo parecido acabam trabalhando com todos eles."

Vampiros

"Vampiros..." Eu refleti. "Como você os chamou?"

Jean-Christophe levantou sua taça de vinho e ponderou. "Parasitas do espírito, que corrompem seus próprios mestres para livrarem-se do seu comando."

"É isso. 'Parasitas do espírito'. Precisamente. Eu nunca me deparei com nenhum deles, e espero não deparar-me tão cedo, mas pelo que ouvi, é realmente o que são. Eles são uma chaga na ordem das coisas, e a cura é mandá-los embora."

Metamorfos

"Os selvagens, os filhos da lua... Eu entendo o porquê de algumas tradições dizerem que temos uma afinidade especial com eles. Eles servem aos espíritos, nós servimos aos espíritos, e por aí vai. A verdade não é bem essa. De nossa parte há uma harmonia natural de interesses e uma grande vontade de aprender. Você deve ter notado que somos bastante pragmáticos, e se nos mostrarem fontes de vasto e poderoso conhecimento, vamos adorar lidar com elas."

"Mas é diferente da parte deles. Eles vêem-se como os escolhidos de Gaia (e algumas vezes até mais do que isso), gerados e cultivados para a função de mediação e guarda. No seu ponto de vista, somos a parte do rebanho que se tornou arrogante. Eles não acreditam que tenhamos o poder de fazer o que eles fazem, e o fato de não apenas termos poder, como usá-lo de forma semelhante, torna nossa tradição particularmente impopular entre a maioria deles. Então tentamos ficar fora de seus caminhos."

"Todo esse negócio de Gaia é um erro de concepção deles, é claro. Não existe um único 'espírito privilegiado' para o mundo natural. Você sabe através dos seus próprios estudos como as hierarquias celestiais ramificam e consolidam-se, e acontece o mesmo com a Terra. Os metamorfos precisam ignorar muitos detalhes inoportunos, ou ao menos arrastá-los para uma metafísica existente da melhor forma que podem."

Fantasmas

"Não, é sério, Jean-Christophe, existem por aí mais fantasmas do que você poderia imaginar. E é uma época horrível para eles. Os ventos que dificultam o movimento para o que você chama de Umbra também impelem seus lares para as 'profundezas', por assim dizer. Não é o inferno, mas é um lugar de sombras e decadência, e 'deprimente' é uma forma gentil de encarar seu relacionamento com o mundo. De qualquer forma, as tempestades estão castigando o inferno por isso. Muitos fantasmas estão perecendo, e muitos daqueles que sobrevivem são corrompidos pela própria escuridão interior. De qualquer forma, vale à pena mencionar, cada vez mais os xamãs têm de passar mais tempo que o usual falando com a morte, oferecendo sacrifícios extras, e, além disso, impedi-los de descontar sua dor na tribo."

Changelings

"Changelings. Fadas. O Belo Povo. Este último nome é bom, porque nos lembra o quão doce e iluminada é a ironia. Costumávamos chamar as Fúrias de "As Gentis" para que não se ofendessem e nos

devorassem. Algo assim se aplica ao Belo Povo. Eles são pelo menos tão perigosos quanto qualquer um que eu tenha encontrado. Eles se alimentam de sonhos, e algumas vezes não sabem quando parar. Eu passei algumas semanas em sua fortaleza no ano passado, e os vi exaurindo sadicamente a vitalidade de preciosos trabalhos de arte antes insuflados pela paixão do criador."

"O que restavam eram coisas fatigadas, fragmentadas. Seus espíritos, mortalmente feridos. Do meu ponto de vista, é muito errado alimentar-se do espírito e vitalidade de qualquer coisa."

"Como? Não, não, esta não é uma desculpa para tornar-se vegan. O objetivo dos ritos de conciliação é fazer com que não haja ofensa em caçar e matar. Nós libertamos o espírito do cadáver para que ele possa encontrar um novo lar, ou prosseguir e fazer algo diferente. Os parasitas do Belo Povo são no geral muito diferentes, e muito piores."

"Mantenha aqueles bastardos mesquinhos longe de mim, é tudo que eu digo."

Os Infiltrados

"Jogue a merda longe de mim, dizemos na América. Eu ouvi Juliette e outros falarem a respeito de pessoas com novos poderes e algo como os próprios Avatares de Deus no meio disso, que parecem considerar que nós, juntamente com os vampiros e tudo que é perigoso estamos desmoronado. Eu não procurei nenhum deles, e eu tenho bastante experiência em analisar casos que eu solidamente suspeito serem fenômenos independentes que começam a serem agrupados por, "é tipo", teóricos tradicionalistas. Todos nós gostamos de encontrar padrões, tanto que algumas vezes os inventamos."

"Se eu for até um deles, talvez tenha mais a dizer."

Um Mundo de Espíritos: Filosofia dos Oradores dos Sonhos

Várias das pessoas se reuniam à mesa nos fundos do "Zebra Sorridente Café" e se viraram quando uma mulher vestida em um elegante terno cinza de três peças fechou seu guarda chuva e aproximou-se. "Esse é o grupo de discussão Visão Interior?"

Um homem envelhecido usando uma camiseta hippie e calças de cordão desbotadas, respondeu: "Bem, irmã, isso tudo depende de quem você é."

"Desculpe-me pela demora - eu saí agora a pouco do trabalho. Eu sou Naomi. Mandei um e-mail para alguém chamado Morgan a respeito do encontro."

"Naomi, é bom te ver. Eu sou Morgan." Quem falava era uma mulher jovem usando óculos grossos e uma camisa de moletom amarrotada. "Estamos nos falando pela internet há duas semanas - ela está por dentro".

O homem da camiseta hippie olhou-a nos olhos e assovia uma pequena melodia. Observando a sua reação, ele também levantou a sua cabeça para ouvir uma resposta que ninguém mais na mesa poderia ouvir. "Sim, você procurou certo. Sente-se - Estávamos trocando experiências sobre o melhor modo de lidar com espíritos. Morgan aqui estava a ponto de contar as narrações dele."

Morgan interrompeu. "Narrações dele..."

"Desculpe criança, Eu ainda não me acostumei por completo a essa coisa de transgênero." O homem de rabo-de-cavalo prosseguiu e ascendeu um cigarro.

Morgan observou as outras seis pessoas. "Se estiver tudo bem, talvez eu conte minha historia. Creio que seja óbvio, eu sou um tecno-geek. Eu gosto de construir meu próprio hardware - Eu sempre gostei de lidar com aparatos novos. Há uns dois anos atrás eu conheci esse cara estranho que começou a me ensinar diferentes formas de consertar as coisas. Ele atendia pelo nome de Tinker Jack". Ela se virou pra olhar o homem de rabo-de-cavalo.

"A última vez que o vi, ele me disse para falar a você que quer seu cachimbo de bétula de volta.

"De qualquer maneira, eu não pensei muito sobre o que Tinker Jack estava me ensinando há um ano, quando essa nova caixa – hm, computador – que eu comecei a construir estava falando comigo. Eu pendurei o tagarela e as palavras saíram, começando com "hei você, garota, conserte essa conexão para que eu não pareça um maldito personagem de desenho animado". Eu pensei que alguém estava me sacaneando, mas quando eu verifiquei melhor, vi que estava claro que o computador estava falando comigo. Então ele começou me apresentando outras coisas em meu apartamento. Eu sempre odiei meu forno microondas, e descobri que era um sentimento recíproco – nós dividimos muito bem o dinheiro que conseguimos com

ele em um pregão. Tudo mais estava muito bom; eu meio que gostava de tê-los todos dizendo "Oi" quando eu chegava em casa. Eu também posso consertar as coisas antes que elas quebrem, desde que eles possam me dizer quando eles têm um problema.

"Algumas vezes as coisas podem ficar assustadoras quando eu topo com algum grande espírito lá fora, mas lá em casa somos todos amigos. Isso me lembra, eu não sei se alguém notou, mas o espírito do Rio Willamette parece realmente irritado. Eu não o culpo, com toda aquela merda, parece mais imundo do que raivoso, olhando por esse lado. Semana passada eu o escutei resmungando sobre afogar as pessoas – talvez devêssemos fazer algo."

"Eu e o AJ estamos nessa," O homem de rabo-de-cavalo relembrou. "Quando estivermos com todos nossos preparativos prontos nós vamos com tudo até Seatle e bater uma real no rio – Vocês podem vir conosco se quiserem. Pelo jeito criança, eu sei como você se sente. Eu tenho conversado com coisas que ninguém mais pôde ver nos últimos 16 anos – isso impede você de ficar sozinha, mas você precisa de alguma perspectiva ou você vai acabar esquecendo de falar com pessoas do tipo 'humanas'."

"De qualquer forma, eu toco sax, sou um músico de jazz bem antes de qualquer um ouvir falar em Fusion. Tudo começou com a música. Eu viajo muito e eu sempre peguei coisas de onde eu estive – chaveiros, penas bonitas, algumas pedras brilhantes, até velharias como cartas de jogos que as pessoas deixaram cair ou metade de um brinco. Eu guardo tudo isso em uma caixa; essa é uma das poucas coisas que eu sempre carrego comigo. A maioria das coisas fica na caixa, mas algumas vezes eu tiro uma e olho para ela, assim posso me lembrar de onde estive. Eu mantenho algumas peças do lado de fora para fazer com que em qualquer lugar eu esteja me sentindo em casa.

"Em Los Angeles, em meados da década de 80, lá estava eu tocando outros tipos de música em que me meti. Eu coloquei minhas coisas para fora naquela noite como eu sempre faço, e como se eu estivesse flutuado, pensei que podia ouvir as coisas em pequenos coros; para cada peça tinha uma nota fraca. Eu gostaria de nunca ter pensado mais sobre isso, mas um membro da banda deve ter visto que eu tinha uma boa quantia de dinheiro e decidiu me roubar. Ela entrou no meu quarto sem me acordar. Ela era boa, mas quando ela colocou sua mão na minha mochila, ela deve ter sacudido minha caixa. O som no quarto mudou e isso me acordou. Eu levantei todo tipo de inferno e acabei batendo na porta de um velho amigo procurando um lugar pra ficar. Assim que eu ajeitei tudo de novo, eu comecei a pensar somente no porque eu tinha acordado.

Xamanismo e Transgressão de Gênero

Por todo o mundo, as crenças do Xamanismo estão fortemente associadas com o conceito de quebrar ou contornar o limite do gênero local. A maioria dos xamãs é, e sempre foram gays, lésbicas, travestis e transexuais. Há até algum debate falando que a palavra xamã pode ser mais traduzida como um termo intermediário de gênero como "homem-mulher" ou transexual assim como uma palavra para alguém que trabalha com um tipo de mágica em particular. Isso não significa dizer que todos que praticam as crenças xamânicas estão do lado de fora de suas "normas" culturais, mas sim que ela tem sido uma parte consolidada no papel social de muitos deles.

"Era como aprender um novo número – Você tem que escutar bem de perto até você conseguir diferenciar as partes que você está ouvindo e como todas elas ficam juntas. Eu pensei e depois de um tempo estudando, aprendi que tudo tem seu próprio som particular.

"O que você tem que lembrar é que todas as coisas estão vivas. Eu ouço muitos companheiros falando sobre animismo, mas eles não sabem o que isso realmente significa. Faz sentido que árvores, carros e casas todos têm espíritos, porque eles são grandes e impressionam. Mas e sobre cada grão de areia, cada pedregulho, cada faísca dos plugs do seu carro? Todos eles têm espíritos também. Eles são mais difíceis de entrar na sua cabeça. Pro inferno! A maioria dos nossos com que conversei nunca nem pensaram em escutar as pequenas coisas como essas.

"Eu nunca mais ouvi ninguém mais falar muita coisa sobre isso. A verdadeira mágica está nas pequenas coisas. Cada som é feito de muitos sons menores. Mesmo coisas pequenas como contas de colares, cordas, e pequenos pedaços de metal têm sua própria nota particular. Coloque muitas notas juntas e você terá o som de uma TV, um saxofone, ou até mesmo um computador. As coisas realmente pequenas não podem falar muito menos carregar uma melodia, mas sem isso, os sons maiores simplesmente não estão completos. Você deve se concentrar nas coisas pequenas. Quase todo mundo menciona todos os espíritos pomposos com que já falaram. Isso tudo é bom, mas qualquer maldito idiota pode dizer se uma música pop está tocando – se você quer saber realmente o que está escutando, é importante que você separe nota por nota, para saber o que a música significa.

"Eu faço a maioria da minha própria mandinga especial com música, faço cada nota individual uma parte do que eu estou esperando para ver acontecer. Há um tempo eu ouvi algum cara da ciência falando sobre o que ele chamou de 'efeito borboleta' ele disse que uma borboleta voando pelo México pode mudar o clima que nós estamos tendo aqui em cima. Qualquer um que mexa com espíritos deve aprender essa lição antes de começar a se meter com eles.

"Eu não estou dizendo que você tem que pedir criteriosamente permissão para todo espírito pequeno antes de fazer alguma coisa, mas você tem que se lembrar que as pequenas coisas formam todas as outras. A melhor parte é que as pequenas coisas podem ser muito úteis. Digamos que você quer impedir um carro que está em alta velocidade de bater em alguém. Conversando com o espírito do cabo da bateria, ele ao invés de deixar o carro ir, vai segurar a bateria e parar esse carro tão rápido quanto toda a maldita coisa. Menos esforço, mesmo efeito, trabalho todo o tempo.

O homem com o rabo-de-cavalo virou-se para a mulher de terno e acrescentou, "Então Naomi das roupas elegantes, por que você não nos conta sobre as loucuras que se abateram sobre você?"

"Bem, eu não sou uma de nós há muito tempo. Eu trabalho com planejamento urbano em Portland – e deixa eu te contar, esse trabalho realmente foi uma merda, antes de eu começar a lidar com os espíritos! Você entra nesse tipo de trabalho querendo ajudar e acaba preso em reuniões sem horário e planos inúteis. Eu estava pensando em sair quando eu conheci uma estranha mulher que se dizia ser Portlandia, o espírito de Portland. No início eu pensei que ela fosse louca, mas ela me mostrou algumas das coisas que ela podia fazer, então mudou minha opinião desaparecendo diante dos meus olhos. Então eu pensei que talvez eu fosse uma louca! Mas ela voltou e ofereceu ensinar-me a como ajudá-la e ajudar as outras cidades do jeito que elas realmente precisam. Eu aprendi coisas que eu nunca sonhei que fossem possíveis."

"De repente meu trabalho pôde fazer significado. É um trabalho duro, desde que tantos espíritos repugnam um ao outro e alguns deles são diametralmente opostos. E ajudei com um problema em San Diego há um tempo, quando eu fui chamada como consultora. Os espíritos no canal estavam infelizes com o desenvolvimento que estava acontecendo por perto. Eles estavam causando acidentes – vários trabalhadores da construção foram mortos – e a infelicidade deles estavam trazendo incidentes de depressão e insanidade na área."

"Eu tive que ir e convencer os espíritos da Wyld a deixar o canal. Havia uma quantidade considerável que não gostou dessa idéia, assim eu tive que lutar. Ter o espírito atrás de mim foi quase a única razão pela qual eu venci."

O homem de rabo-de-cavalo interrompeu. "Você sabe irmã, em casos como esse a maioria de nós está do lado dos espíritos da Wyld."

Naomi respondeu, "Eu entendi, e eu tive que fazer isso, mas temos que ser realistas. O desenvolvimento aconteceria em algum lugar naquelas redondezas e esta escolha foi a que envolveu menos destruição na área dos espíritos da Wyld. Esta localização favoreceria ainda mais energias positivas em toda a cidade. É um pequeno conforto, mas alguma coisa tinha que ir. Estou olhando para o grande quadro. Aqueles espíritos sofreram, porém mais espíritos da wyld foram poupados para o momento, e o crime e insanidade diminuiu em San Diego. Além disso...! As coisas têm que mudar. O mundo tem que continuar se movendo. Essa é nossa função, manter as coisas se movendo sutilmente com os espíritos. Você pode imaginar o que poderia ter acontecido se os espíritos dos riachos tivessem decidido partir pra cima e lutado com os crescentes espíritos de San Diego?

"É como o predador e a preza – algumas coisas têm que sofrer e morrer para outras sobreviverem. Isso se aplica tanto no plano espiritual como no nosso mundo. A humanidade vive em cidades agora, esse é o jeito do mundo. Se as cidades espirituais são pacificas, equilibradas e felizes, então os habitantes provavelmente são da mesma forma."

O maltrapilho de olhar vago que estava olhando ao longe e havia estado sentado quietamente levantou sua cabeça. "Ela tá certa, vocês sabe. Não é preciso capturar nenhum gênio para perceber as escolhas a serem feitas, e elas são melhores quando nóis a fazemos. Nóis andamo entre os mundos. A voz me disse que nóis tinha que ficá entre os espíritos e os humano que anda por aí. Eu ouvi alguns de nóis dizê sobre como nóis estamo aqui pra proteger os espíritos de outras pessoas. Bem, eu li alguns livros véios, e falei com alguns fantasmas ainda mais véios, e esse não é o jeito que nenhum deles descreve isso. Estamo aqui para certificar que todo mundo em ambos os lados se dê bem. Como a linda Naomi disse, algumas vezes as pessoas não consegue continuá sem algum tipo de escolha a fazer. Melhor para todos os interessados que essa escolha seja feita rápida, pois certamente muitos dos dois lados da barreira do mundo serão feridos."

Ele apoiou para trás em sua cadeira e parecia cochilar novamente enquanto o homem de rabo-de-cavalo falou novamente. "Bom o bastante. Eu não gosto muito disso, mas a canção tem que tocar desse modo algumas vezes. Eu vi alguns fantasmas nojentos no meu tempo. Alguns deles não querem apaziguar porque todos estão procurando por uma pilha de co-

Religião e os Oradores dos Sonhos

Entre as comunidades tradicionais, xamãs são homens sagrados. Eles não são sacerdotes, pois sacerdócio pressupõe a existência de deuses, e a maioria dos xamãs não acreditam ou falam com deuses. Ao invés disso, eles lidam com uma grande miríade de espíritos - exorcizando espíritos responsáveis pelas doenças, agradando os espíritos dos ancestrais da comunidade e fazendo pactos com espíritos da terra e da água para assegurar boa caça e colheitas volumosas. Tanto nos vilarejos isolados da Amazônia quanto nos enclaves étnicos de Los Angeles ou Bangkok, e até mesmo nas vizinhanças comuns de Seul ou Jacarta, os xamãs servem como guias espirituais para as pessoas.

Muitos xamãs no Primeiro Mundo, no entanto - incluindo um bom número de Oradores dos Sonhos - não pertencem mais às comunidades tradicionais. Alguns eram membros e grupos étnicos que abandonaram o xamanismo e partiram para formas comuns de religiosidade. Os Oradores dos Sonhos dessas comunidades podem tanto ter sido ensinados pelos espíritos de seus ancestrais quanto por alguns poucos xamãs remanescentes. Outros Oradores dos Sonhos são simplesmente residentes de nações de Primeiro Mundo que subitamente Despertaram, ou foram abduzidos por alguma criatura umbral ou mentor humano e ensinados nos segredos maravilhosos da magia. Em todos estes casos, o Orador dos Sonhos pode tanto encontrar pessoas em necessidade de ajuda espiritual ou mágica quanto continuar como um xamã solitário, sem nenhum papel definido na sociedade. Muitos Oradores dos Sonhos encontram tanto satisfação espiritual quanto senso de comunidade pertencendo a várias religiões. Por causa da imensa flexibilidade desta tradição, xamanismo pode ser compatível com praticamente todas as religiões.

Xintoísmo:

Diferentemente da maioria das religiões, o Xintoísmo é uma crença que retém grande parte da influência xamanística. Com os Kami (espíritos) habitando tanto os locais sagrados quanto os objetos espiritualmente importantes, o Xintoísmo é a crença natural dos Oradores dos Sonhos japoneses. Essa é a razão principal pela qual a porcentagem de japoneses que se torna Oradores dos Sonhos é surpreendentemente alta. Mesmo fora do Japão, a maioria dos descendentes de japoneses total ou parcialmente se torna Oradores dos Sonhos, primeiramente porque os Kami esperam que estes indivíduos os reverenciem e atuam ativamente no recrutamento de todos os Oradores dos Sonhos japoneses. Portanto, os laços da religião com certas culturas fazem com que ela se torne a escolha mais provável para os seus membros Oradores dos Sonhos, criando um estereotipo que se auto-propaga.

Neo-Paganismo:

Hoje muitos Oradores dos Sonhos pertencem a várias vertentes do Neo-Paganismo. A maioria dos Oradores neo-pagões consideram um deus pagão como sendo um espírito particularmente grande e poderoso. Esses xamãs também lidam com fantasmas, elementais e uma grande variedade de espíritos.

Alguns historiadores dos Oradores dos Sonhos acreditam que, muitas das bruxas e feiticeiras que praticavam magia na Europa pré-moderna eram Oradores dos Sonhos, e não Verbena. Embora vários magos Verbena discordem, provavelmente membros das duas Tradições estiverem sempre presentes na comunidade mágica européia. Na essência, Oradores dos Sonhos e Verbena compartilham das mesmas raízes em suas práticas.

Cristianismo:

No catolicismo tradicional há pouco, em alguns casos nenhum, espaço para animistas que ficam vendo espíritos em cada folha de grama. O Cristianismo tem uma longa tradição de teologia fria e dogmática, no entanto, tem também certa aceitação às práticas e crenças xamânicas. Embora exista muito debate sobre este ponto, muitos Oradores dos Sonhos importantes defendem que São Francisco de Assis era um dos seus, uma vez que ele reverenciava toda a criação como uma parte inerente de sua espiritualidade. Os Oradores dos Sonhos modernos, no entanto, preferem se misturar aos Unitaristas, Quakers e até mesmo à Igreja Católica, assim como a várias denominações carismáticas. Alguns Oradores dos Sonhos cristãos reconhecem uma hierarquia de espíritos como anjos e até mesmo buscam encontrar alguma similaridade com suas práticas no dogma cristão - afinal, a Bíblia sempre demonstrou o devido reconhecimento para com os médiuns e adivinhos.

Islamismo:

O islamismo é surpreendentemente amigável aos Oradores dos Sonhos. Embora eles tenham problemas com as crenças islâmicas mais

tradicionais, o Sufismo provê um papel social perfeito para os Oradores dos Sonhos mulçumanos. Os islâmicos esperam que seus mestres Sufi sejam excêntricos. Além disso, a essência do Sufismo é alcançar unidade pessoal com Deus e toda a criação. Concebendo toda a criação como muitas partes separadas, mas conectas entre si, trabalhando juntas provê uma cosmologia aceitável tanto para os Sufi quanto para os xamanistas que experimentaram as maravilhosas complexidades da Umbra. O Islamismo tradicional é um pouco mais difícil de conciliar com as tradições dos Oradores dos Sonhos; A submissão a Alá e à palavra do Profeta diz apenas que os espíritos não são parte das preocupações do homem na criação. Tal relação coloca os humanos e espíritos em pontos opostos, especialmente quando os espíritos clamam não reconhecer a existência de Alá.

rações humanos tão alto quanto essa mesa. Há mais dessas coisas pelas redondezas desde que os distúrbios começaram. Eles me mantêm bastante ocupado. Indiferentemente, têm mais desse trabalho do que ficar protegendo playboys de pesadelos. Nós somos o tipo mais velho de magia que existe e sendo assim, temos a responsabilidade de manter alguns dos velhos costumes vivos. Eu trabalhei com cronômetros velhos como Tasygan em comícios e protestos para ajudar a parar O Homem de andar por cima dos costumes da América Nativa, perfurando o Alaska e parando os malditos WTO de colocar todos os países de terceiro mundo como trabalhadores escravos em uma sepultura antes da hora. Esta canção trata-se muito mais do que só espíritos, é sobre ajudar pessoas que ainda acreditam e gostam de nós, e sobre os companheiros que geralmente pegam a parte mais curta da vara. É sobre equilíbrio – nós temos que equilibrar os espíritos e as pessoas, e um grupo de pessoas contra outra. Nós somos os únicos que se certificam de que todos os versos da canção se contrabalançam, e fazer com que algum estúpido fazendo um solo de bateria não sufoque o som da guitarra.

"Eu não sei a respeito de vocês, mas eu falei com o pessoal de outras Tradições e nós estamos por conta própria. Os bruxos e até alguns dos hackers e reverendos estão querendo ajudar, mas a maioria está muito ocupada cuidando da sua própria vida para se preocupar se todo o resto da banda está ficando estranha. Todos nós sabemos que o único jeito de sintonizar esse planeta fudido é trabalhando com os mundos em ambos os lados da Película. Nós somos os únicos que são bons nesse tipo de coisa, então esses dias são mais importantes para o nosso trabalho.

Capítulo Dois: A Trilha da Magia

"Se um homem obtiver sucesso na caça ou no caminho da guerra, ele não deve ter sido governado pelas suas inclinações, mas por uma compreensão dos modos dos animais e de seus ambientes naturais, adquiridos por observação íntima.

A terra é grande e nela vivem muitos animais. A terra está sob a proteção de algo que, às vezes, fica visível ao olho."

– Homem Solitário (Isna la-wic) (Século XIX) Teton Sioux

Laura Barringer: Sobre ser uma Xamã

Nem há dez minutos, eu estava sentada em meu sofá e pensava... "Eu sou muito jovem para ter um discípulo! Eu fui Desperta a menos de uma década, por que aquela criança teve que me achar? Eu suponho que com quase todos os anciões tendo partido, eu possa ser a melhor que há por aqui - agora isso é um pensamento realmente assustador. Chris estará aqui em alguns minutos. Chris, este é pelo menos um nome seguro e agradável... que raio de pronome eu uso para alguém que é transexual?"

Agora, uma pessoa jovem, magra, pequena e androgenamente vestida está sentando lá no sofá, esperando que eu seja sábia e eloqüente. Oh inferno!

"Chris, eu nunca fiz isto antes - bem, você tem perguntas a fazer? Que tolice, é claro que você tem muitas perguntas. Quero dizer, há qualquer coisa em particular que você queira saber?"

"Eu tenho lido algo sobre xamãs como você pediu - eu vi muitas coisas diferentes e muitas contradições. Eu quero saber o que é ser um xamã como um todo." O Chris é até mais tranqüilo do que eu. Algo de professor está brotando de mim.

"Bem, ser um xamã significa que nós vemos e ouvimos coisas que outras pessoas não podem e fazemos coisas que a maioria das pessoas pensa serem impossíveis." Ei, depois do começo, isto não é muito difícil. "Nós falamos com espíritos - fantasmas, elementais e poderosas criaturas que as pessoas costumam chamar de deuses assim como falamos com qualquer um. Ao contrário da maioria dos tipos de magos – e há muitos tipos diferentes, mas nós falare-

Relações entre Mentor-Estudante, nos Oradores dos Sonhos

Enquanto outras Tradições tendem a ter um forte laço entre mentor e estudante, com professores procurando e assumindo seus aprendizes o mais breve possível, alguns Oradores dos Sonhos não têm tanta sorte. Um prospectivo Orador ensinado pelos espíritos pode ter muitas noções preconcebidas sobre o mundo Desperto, mesmo que totalmente sem experiência prática em políticas de Tradições ou das realidades da vida cotidiana. Pior ainda, o impacto cultural faz as coisas até mais difíceis: Adeptos da Virtualidade, por exemplo, em sua maioria tem um passado envolvendo ciência e computadores, assim eles têm alguma área de concordância ao menos para discutir. Um estudante de escola secundária recém-Desperto na cidade grande tem pouco em comum com um velho xamã da floresta. Em verdade, nem todas as reuniões de Oradores são tão diametralmente extremas, mas a variedade completa de práticas causa freqüentemente algum atrito entre estudante e mentor ante a procura de um ponto em comum.

O Xamanismo tem uma longa herança oral, que consiste em conversar com os aprendizes. A complexidade se origina de xamãs que se descobrem fora do lugar com suas comunidades. Um xamã sem comunidade não possui nenhum grupo de pessoas do qual uma possa assumi-lo aprendiz - semelhantemente, um indivíduo tocado pelos espíritos em uma comunidade sem um xamã não tem ninguém com quem aprender a lidar com as essências do mundo espiritual.

Alguns Oradores ganham a maior parte de sua experiência somente no mundo do espírito. Uma vez que a maioria dos espíritos não se preocupa com as tradições humanas ou (mais provavelmente) por que existe dentro de uma estrutura conceitual na qual o comportamento humano é apenas um pequeno truque, estes Oradores têm uma dificuldade maior em ajustar-se ao equilíbrio entre o Despertar e a vida mundana. E sem outros magos aos quais se exporem, eles não adquirem também conhecimento das excentricidades do Conselho das Tradições. Eventualmente tais indivíduos vêm os comportamentos de outros Oradores e aprendem, é claro - caso contrário, eles seriam Órfãos ensinados apenas por espíritos - mas o estorvo do começo é uma grande barreira a superar.

Os piores problemas no início para estudantes com mentores vêm de conflitos entre o espírito e os métodos do mentor. Um mentor dos Oradores dos Sonhos inclui freqüentemente diretivas culturais específicas em seus ensinamentos – tabus, maneirismos e rituais. Os espíritos que escolhem lidar com um Orador recém-Desperto, no entanto, podem nem sempre concordar sobre essas diretivas, especialmente se o estudante vier de uma cultura freneticamente divergente. Quando, entretanto, não há ninguém para promover o ensino, o estudante deve simplesmente achar um modo para ajeitar as coisas.

mos deles depois - não há um único caminho para se tornar um xamã. Às vezes está no sangue, às vezes um espírito precisa de alguém para fazer um favor e assim escolhe alguém e transforma-o em um xamã. Outras vezes, alguém simplesmente acorda e de um dia para outro se tornou um. Freqüentemente, isso acontece por resultado de algo realmente sério como experiência de quase morte, perder alguém amado ou ter uma real e intensa viagem nas drogas."

"Na maior parte do tempo, entretanto, alguém começa tendo um pouco de experiências estranhas como você teve - ouvindo parentes mortos que falam com eles, tendo à sua infância amigos imaginários que se revelam quando eles crescem, ou tendo simplesmente visões estranhas. Essas pessoas precisam de treinamento, e se eles não o têm as vozes ou visões normalmente se tornam piores. A maioria deles nunca aprende a usá-las para qualquer propósito ou até mesmo controlá-las. Pro Inferno, até mesmo com treinamento, a maioria deles nunca aprende controlá-las.

"Antes de você perguntar, me deixe dizer que você não é assim. Eu perguntei aos espíritos, e você definitivamente é alguém que pode trilhar todo o caminho do Despertar, se for isso o que você quer. Pessoas como você são o motivo pelo qual eu trabalho como uma conselheira.

"Nos quatro anos que eu tenho feito isto, conheci muitas pessoas que tiveram experiências com espíritos e quase uma dúzia precisou de séria ajuda. Na maioria dos casos, eu consegui fazê-los voltar ao normal. Elas eram pessoas que queriam ou que não poderiam aprender a controlar o que eram capazes de fazer. Em um caso, ensinei a uma garota, e de modo bastante apropriado, uma maneira a qual ela poderia fazer um leve trabalho com os espíritos. Eu o apresentarei algum dia a ela - Trudy tem um decente trabalho em uma linha telefônica psíquica em Denver."

"Você é diferente, entretanto. Eu percebi assim que soube que você destruiu o espírito que estava tentando possuí-lo. Você tem isto em você, pode

aprender a fazer coisas que ela só pode sonhar em fazer. Se você trabalhar duro o bastante, você poderia aprender a engaiolar um deus em uma garrafa ou andar mil milhas em um instante."

"Mas tudo começa com os espíritos. Nada mais é possível se você não puder aprender a ver e falar com eles. Uma vez que você aprende a vê-los quando quer, e não quando você não o fizer, o resto vem bem fácil. A coisa mais importante para se lembrar é que, embora haja muitos caminhos para seguir, a meta sempre é a mesma. Se você puder dominar as maravilhas do mundo dos espíritos e aprender a trabalhar com seus habitantes, não há nada que você não possa aprender a fazer."

Hum. Acho que eu posso ser bem eloqüente com a prática. Veremos como se sairá a "sábia".

Facções Versus Culturas

Porque o partidarismo é uma parte proeminente da Tradição é que os Oradores devem inteirar-se das direções contraditórias de cultura, identidade pessoal, visão política e visões sobre tecnologia e modernização. Até mesmo Oradores de culturas semelhantes podem ter aproximações muito diferentes. Alguns podem ser mesmo agressivos, enquanto outros têm uma atitude "espere e verás"; alguns aceitam o crescimento dos espíritos orientados pela tecnologia enquanto outros acham tais criações modernas muito desagradáveis. Depois que um Orador aprende bastante para tomar decisões pessoais e deduções sobre magia (quer dizer, depois de terminar um aprendizado), a maioria dos indivíduos gravita para uma facção que compartilha de suas ideologias específicas e com as metas pessoais do Orador.

Baruti

Nomes: Contadores de História, Errantes, Mentirosos (pejorativo).

História: As origens dos Baruti estão perdidas nas brumas da antiguidade, mas (como com todos os outros) os Baruti têm um conto sobre a sua origem. Eles dizem que há muitas eternidades atrás (ou talvez muitos milênios no futuro), quando o mundo era plano, a Película ainda não existia e havia errantes que trabalhavam a magia e compartilhavam contos do passado com qualquer um que os escutasse. Quando o mundo mudou, alguns destes anciões sobreviveram e continuaram contando estórias reveladoras da sua era de glória perdida para pessoas que tinham esquecido, subitamente, que o mundo já foi muito diferente.

Eles dizem que nos milênios desde esse evento, os Baruti cresceram em número e se expandiram pela terra. Por todos os lugares que eles foram, eles espalharam contos de outras terras e outros tempos. E sua inicial missão de manter vivo o Conhecimento da Era das Lamentações foi substituída pela responsabilidade maior de compartilhar e se lembrar de todas as estórias de povos perdidos e lugares desaparecidos. Os Baruti se tornaram o último repositório de sabedoria e conhecimento para muitas centenas de tribos, nações e culturas que foram destruídas através de invasões, conflitos internos, mudanças ambientais ou simplesmente pela marcha inevitável do tempo.

Uma vez que o mundo "civilizado" abandonou o xamanismo, os Baruti que viviam nos muitos impérios e reinos que surgiram assumiram os papéis de contadores de histórias, trovadores, mensageiros e errantes homens santos. Por todos os lugares que foram, eles compartilharam contos e lendas e aprenderam tudo que puderam a seu respeito. Com a expansão dos impérios, muitos povos foram destruídos ou foram assimilados e o estoque de contos dos Baruti sobre os perdidos cresceu. Quase todos os Baruti eram solitários, viajando a sós ou ocasionalmente com um único companheiro ou aprendiz. Sempre que se encontravam, eles compartilhavam conhecimento e ampliavam a sua gama de estórias. A cada doze anos, era comum que a maioria dos Baruti viajasse pela Película até a sua grandiosa biblioteca umbral, onde estes artífices da vontade compartilhavam estórias e registravam o seu conhecimento nas mentes dos espíritos da memória embutidos na estrutura desta biblioteca vasta e antiga.

A vinda do colonialismo e da Idade da Razão deu início a uma era de devastação cultural, genocídio, conquista e assimilação de magnitude sem igual. A expansão ocidental não só destruiu muitas culturas indígenas e todas as suas memórias, mas as convicções destas culturas foram declaradas falsas e irreais. Com a expansão da Idade da Razão pelo globo, a magia e o sobrenatural começaram a desaparecer. Os genocídios na América do Norte e do Sul e os outros horrores que se seguiram resultaram na perda de muitos e muitos contos. Em resposta, os Baruti chamaram os espíritos dos mortos para adquirir o conhecimento que não podia ser mais encontrado entre os vivos. Mas antes do século XIX, o passo desta destruição havia ficado tão grande que os Baruti temiam não serem capazes de juntar até mesmo uma porção pequena do que estava sendo perdido. Além disso, a Ordem da Razão deu início à tentativa de aplicar o seu paradigma através da censura das estórias dos livros e, vez ou outra, matando contadores de estórias ambulantes, enquanto alegavam que eles eram dissidentes, revolucionários ou anarquistas. Vários Baruti entraram diretamente em luta contra as forças da razão. A articulação de forças de resistência estendeu-se desde a Dança Fantasma Americana à rebelião de Boxeadores chinesa, mas estes Baruti radicais, de um modo geral, viram os seus esforços terminarem em fracasso e morte.

Antes da última década do século XIX, os Baruti restantes deixaram estes esforços infrutíferos da resistência e tentaram achar outros modos para sobreviver e continuar a sua missão sagrada de compartilhar estórias. Alguns se retiraram às culturas tradicionais restantes. Estes Baruti viveram entre povos isolados, enquanto lhes ajudavam a ajustarem-se às próximas mudanças e aprendendo suas estórias restantes antes de sua cultura ser destruída ou assimilada. Porém, a maioria dos contadores de estórias se espalhou ao longo das culturas civilizadas do mundo, contando os seus contos por onde eles puderam.

Para ganhar maior controle sobre os Adormecidos, a Tecnocracia trabalhou para substituir os distintos contadores de estórias por meios de comunicação de massa controlados e uniformes. Eles começaram com o rádio e atingiram a vitória com a televisão. Em resposta, muitos Baruti renegaram a sua narração oral tradicional a uma linha secundária pequena e começaram a escrever seus contos. Logo havia algumas dúzias de Baruti que trabalhavam como antropólogos, novelistas, roteiristas de TV e autores de revistas pulp. Alguns até mesmo encontraram trabalho escrevendo Comics, uma mídia que fez tanto sucesso nos Estados Unidos que o Sindicato teve que organizar restritivos códigos de comics para censurá-los.

Antes do último quarto do século XX, mais da

metade de todos os Baruti eram autores de etnografias, romances históricos, romances de fantasia, histórias de horror, livros de comics americanos e mangás japoneses. Apesar dos melhores esforços da Tecnocracia, as velhas estórias ainda estavam sendo contadas. A internet provou ser um grande benefício aos Baruti, pelo menos aos mais inclinados tecnologicamente. Isso lhes permitiu compartilhar e cobrir lendas urbanas com grande facilidade, como também os ajudou a criar sites da Web onde qualquer um poderia ler histórias alternativas, estórias inéditas, comics e outras formas de mídia alternativas.

Porém, a virada do milênio trouxe a Tempestade de Avatares. Além de matar ou exilar os mais velhos e poderosos dos Baruti, o Tempestade de Avatares cortou a maioria dos Baruti do contato direto com os seus melhores recursos: suas assembléias Umbrais e, o mais importante, as suas antigas bibliotecas espirituais. Hoje, os Baruti estão trabalhando para se recuperar desta perda embora, também, ainda tentem espalhar os seus contos.

Treinamento: Uma aprendizagem convencional é a forma padrão de treinamento entre os Baruti. Usando seminários de escritores, aulas de faculdade em antropologia, por escrito ou bate-papo informal, os Baruti procuram por candidatos satisfatórios. Então, o mago se oferece para ajudar o estudante a afiar suas habilidades. Esta aprendizagem normalmente leva muitos anos. Mais da metade deste tempo é gasto para que o estudante aperfeiçoe suas habilidades de narração ou escrita. Só quando o estudante demonstrou que é um contador de estórias qualificado e poderoso é que ele ensina o verdadeiro poder de suas estórias. Usando mitos especiais que induzem estados espirituais profundos naqueles que os ouvem, o Baruti envia o espírito do estudante para Umbra para sentir e viver algumas das lendas mais antigas e poderosas. Para ser declarado um membro dos Baruti, o estudante tem que adquirir uma estória nova, seja das profundezas da Umbra ou de algum povo que não tenha contado todas as suas estórias para forasteiros.

Trilha Espiritual: Os Baruti dizem que o cataclismo que anunciou o fim da Era das Lamentações foi apenas uma de muitas mudanças experimentadas pelo mundo. De acordo com eles, houve outras igualmente grandes catástrofes antes e depois. Algumas aconteceram de repente, outras eram mais graduais e foram anunciadas através de numerosas advertências ocultas. Quase todos os Baruti acreditam que as destruições causadas pela Idade de Razão são o prelúdio de outra catástrofe, e que o começo da Tempestade de Avatares significa que esta próxima mudança é iminente. A maioria dos Baruti também não acredita em tempo linear e aceitam que a história se move em uma série de ciclos repetitivos. Alguns dizem até mesmo que o passado distante e o futuro são idênticos e que a história inteira do cosmo é uma única história principal que é contada e recontada por incontáveis vezes, sem fim ou quebra. No meio destas grandes mudanças, os Baruti se vêem como os guardiões exclusivos de todos os muitos contos que compõem o mito vasto que é o Universo. Eles alegam que somente se lembrando de todo o conhecimento do passado, a humanidade poderá atingir a verdadeira sabedoria.

A parte mais confusa da filosofia Baruti, para muitos de fora, é o fato de que os Baruti não são inclinados à preocupação sobre a inconsistência mútua de muitas de suas histórias. Enquanto a maioria dos Baruti concorda sobre eventos que aconteceram a partir do começo da Idade da Razão, mais distante que isso suas estórias tornam-se cada vez mais incompatíveis, alguns recitam contos de como os cidadãos de Atlântida falavam regularmente com extraterrestres ou sobre as maravilhas mágicas de Mu e Lemúria. Outros falam de um tempo estranho num passado distante ou num futuro longínquo, quando o mundo era plano e suas extremidades eram formadas por imensuráveis planícies de lava e florestas muito altas, enquanto alguns falam de como primitivos selvagens pré-humanos começaram a contar suas primeiras estórias a mais de 200.000 anos. Ao contrário de muitas Tradições, os Baruti raramente discutem sobre a validez destas lendas discrepantes. Um das suas declarações mais famosas é "Todas as histórias e estórias contêm verdades e mentiras."

Estilo de Magia: Estórias residem no coração da mágica Baruti. Os Baruti contam estórias a si mesmos para ganhar e interiorizar os poderes dos heróis. Contar estórias, para outros povos ou para o mundo como um todo, permite aos Baruti afetar ambos, homens e mundo físico. Os Baruti podem chamar uma tempestade de raios recitando um poderoso poema sobre tempestades para os espíritos do ar, ou podem dar início a uma assembléia usando partes de estórias encantadas em sua apresentação. Claro que nem todas as estórias requerem palavras. Para influenciar outras pessoas, os Baruti podem usar qualquer coisa: desde uma cama de gato até uma complexa dança para capturar a atenção de um indivíduo e assim afetar tanto sua mente quanto seu corpo. Além da esfera do Espírito, a maioria dos Baruti concentra-se em magias de Correspondência, Vida, Mente e Tempo. Alguns deles também aprendem estórias que afetam os espíritos do mundo inanimado e assim ganham a habilidade de usar magias de Forças e Matéria, enquanto outros perseguem as mais antigas e primordiais estórias para, então, dominar a esfera do Primórdio.

Organização: A maior parte dos Baruti continua levando vidas bastante solitárias. Até a vinda da Tempestade de Avatares, porém, eles continuavam se encontrando em sua grande Biblioteca Umbral a cada doze anos. Hoje, os Baruti estão na vanguarda dos esforços dos Oradores dos Sonhos para manter contato com a Umbra. Muitos agora estudam magias de Mente, enquanto outros estão mapeando a Umbra Rasa ou estão aprendendo rituais que envolvam Correspondência e Espírito para enviar pelo menos as suas percepções para a Umbra. Por conta disso, a maioria dos Baruti ainda consegue acessar um pouco de conhecimento na sua Biblioteca de Umbral. Muitos Baruti esperam poder comparecer à próxima assembléia que acontecerá na Umbra em 2007.

Seus atuais conflitos reuniram os Baruti mais intimamente. Estes mesmos problemas também fizeram de uma antiga, porém radical, contadora de estórias chamada Tasygan a líder atual dos Baruti. O ativismo político dela está se espalhando, e uma parte cada vez maior dos Baruti está contando e escrevendo estórias sobre o número crescente de protestos mundiais contra destruição ambiental, além dos horrores perpetrados em nome de grupos como o OMC e a esterilidade total da vida moderna.

A Biblioteca Umbral dos Baruti: Muitos Baruti conseguem forjar uma conexão inconsciente entre eles e a biblioteca Umbral de sua facção. Em termos de jogo, o Antecedente Sonho representa esta conexão. Enquanto alguns Baruti têm que usar rotinas complexas para visitar a biblioteca, outros somente precisam concentrar-se para obter conhecimento perdido e esotérico. De fato, visitar a Biblioteca, não importa se em espírito ou em corpo, é uma experiência profunda e valiosa para maioria dos Baruti. Os Baruti podem tirar dúvidas com os espíritos da memória sobre uma larga variedade de tópicos obscuros e obter respostas disponíveis em mais nenhum outro lugar. Cada pergunta deve ser paga pelos espíritos com uma nova estória ou pedaço de informação, é claro. Mas apenas os Baruti que de fato viajam para esta Biblioteca com alguma freqüência podem fazer tais questões; ter o Antecedente Sonho não é suficiente para fazer perguntas detalhadas aos espíritos.

Independentes

Nomes: Abandonados, Os Visitantes, Loucos (pouco depreciativo), Peões Espirituais (muito depreciativo)

História: Xamanismo é a forma mais antiga de se praticar magia. Além disso, esta é a única das Nove Tradições onde qualquer um pode tornar-se um mago totalmente funcional sem precisar de um professor de carne e osso. Embora não existam registros escritos, contatos com vários Umbróides antigos e poderosos apontam que Incarnas, vez ou outra, contatam pessoas com potencial para o Despertar a mais tempo que qualquer um poderia supor. Os Oradores do Sonho inclinados à arqueologia acreditam que já haviam xamãs independentes Despertos no mínimo há 25000 anos. Estes antigos magos não tinham ninguém além de si mesmos e seus aliados Umbrais para contar. A maior parte dos Oradores credita a eles os primeiros pactos e alianças forjadas entre os Oradores e os vários Incarnas que são, mais comumente, conhecidos por Totens.

Com o passar do tempo, estes primeiros Oradores começaram a olhar para os outros de sua espécie, especialmente para aqueles que Despertaram ou que tinham o potencial para o Despertar. Várias linhas de treinamento surgiram destes ensinamentos e, em muitos lugares, estas facções, lentamente, tomaram o lugar dos Independentes. O Xamanismo tornou-se algo possível de ser ensinado de um mentor para um aprendiz, tal como faziam diretamente com os espíritos. Na maioria das comunidades, os Oradores Independentes desapareceram ou tornaram-se uma pequena minoria. Os candidatos com maior potencial eram encontrados e treinados pelos Oradores existentes. Hoje, este padrão permanece verdadeiro na maioria das comunidades tradicionais. Os Independentes são agora encontrados principalmente entre pessoas que não têm a tradição local do xamanismo.

vQuando os homens começaram a praticar agricultura, eles escolheram contar mais com os sacerdotes do que os xamãs. A maioria das facções organizadas dos Oradores recuou daquelas regiões "civilizadas", desde que os sacerdotes e seus seguidores passaram a perseguir qualquer um que seguisse outros caminhos espirituais. Os Independentes continuaram a surgir, de qualquer forma, mesmo entre as culturas mais rígidas. Alguns eram agentes de espíritos que tentavam realizar vários trabalhos esotéricos, mas alguns eram simplesmente rebeldes, trapaceiros e excêntricos que Despertaram como uma reação aos limites colocados sobre eles. Como resultado, muitas das civilizações reconhece a existência de ermitões sagrados, videntes e visionários similarmente fora do convencional.

A maior restrição daqueles povos foi viver em uma região com poucos xamãs. Os Independentes podiam, freqüentemente, levar suas vidas inteiras e nunca encontrar outro Orador dos Sonhos. Sua natureza solitária garantiu que os Independentes, muitas vezes, tivessem uma força de vontade fora do comum. Mas sem acesso a uma perspectiva humana da mágica e dos reinos umbrais de alguma forma, gastavam mais tempo aprendendo um conhecimento básico que os Oradores pertencentes a outras facções já conheciam em seu primeiro ano de aprendizagem. Outros tinham Totens com pautas inumanas e que usavam seus aliados Oradores como peões. Estes Oradores muitas vezes tinham visões muito distorcidas da magia e do mundo Umbral, uma vez que seus totens mentiam para eles e distorciam a verdade num esforço de tornar o Independente em um escravo sem vontade.

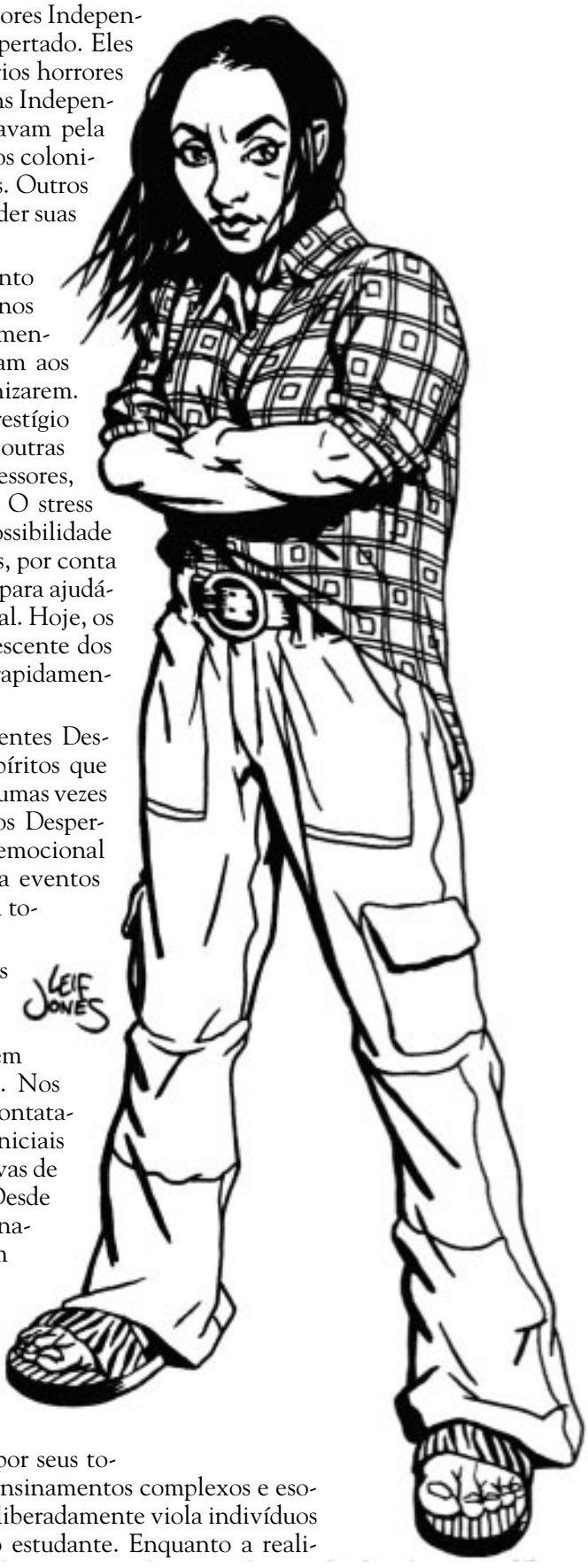
Uma vez que o auto-Despertar é, geralmente, um processo muito difícil e traumático, um grande número de Independentes tende a ficar, no mínimo, levemente insano. Esse fato é uma das razões primárias para a crença quase universal de que loucura, genialidade e magia estejam intimamente relacionadas. Mesmo que imponderavelmente, religiões monoteístas como o Cristianismo medieval e o Islã reconheceram, várias vezes, a existência de pessoas e de um contingente de ascetas, ermitões, monges e sufistas que se acreditou terem sido Oradores Independentes. Embora estes xamãs excêntricos fossem, inúmeras vezes, observados com desconfiança ou desdém, sua existência teve uma aceitável colaboração no mundo e a muitos foram permitidos transmitir mensagens dadas por seus aliados Umbrais – enquanto estas mensagens fossem expostas de uma maneira que não fossem tão heréticas. Enquanto alguns Independentes foram mortos ou aprisionados por suas crenças, outros obtiveram sucesso em reunir um considerável número de seguidores.

A ascensão da Tecnocracia foi um grande golpe para os Oradores Independentes. Os primeiros Tecnocratas desafiaram os conceitos existentes de loucura e transformaram-nos de uma divina maldição ou benção, para infeliz doença que deveria ser curada ou tratada. Tal como a civilização ocidental se expandiu pelo mundo, os Oradores Independentes começaram a perder os lugares que lhes eram caros. Ao invés, muitos locais se fecharam, enquanto outros foram simplesmente ignorados. Os asilos do século XIX e do

começo do século XX foram preenchidos com Oradores Independentes e com muitos outros que deveriam ter Despertado. Eles não eram prisioneiros, mas foram submetidos a vários horrores e tratamentos dolorosos. Nessa mesma época, alguns Independentes se juntaram a vários movimentos que lutavam pela revolução dos trabalhadores, liberdade para os povos colonizados e causas igualmente radicais e incomodativas. Outros se tornaram artistas e escritores que tentaram estender suas mensagens dadas pelos espíritos com sua arte.

Conforme o século XX prosperou, o tratamento dos insanos tornou-se mais humano, e muitos insanos não perigosos foram liberados dos asilos. Finalmente, novas ferramentas, como a Internet, permitiram aos xamãs Independentes encontrarem-se e se organizarem. No entanto, o maior impulso para seu poder e prestígio deu-se no início da Tempestade de Avatar. Como outras Tradições perderam muitos dos seus melhores professores, o número de Independentes continuou a crescer. O stress espiritual da Tempestade de Avatar aumentou a possibilidade do Despertar espontâneo de um Orador dos Sonhos, por conta de poderosos Umbróides que Despertavam mortais para ajudá-los a compreender e superar a vasta confusão Umbral. Hoje, os Oradores Independentes formam a facção mais crescente dos Oradores dos Sonhos e uma das que crescem mais rapidamente em todas as nove Tradições.

Treinamento: Todos os Oradores Independentes Despertam sem ajuda de outros magos. Poderosos espíritos que querem auxílio mortal em problemas específicos algumas vezes "ajudam" os Independentes a Despertarem. Outros Despertam espontaneamente por causa de algum trauma emocional ou espiritual. Loucura, doenças sérias, exposição a eventos sobrenaturais e choques emocionais severos podem todos produzir um Despertar natural.



Independentes que Despertem por seus totens são muitas vezes treinados de maneira similar à experimentada por outros Oradores. Seus professores ainda podem carecer de um corpo físico, mas podem assim mesmo ajudar e guiá-los em suas jornadas. Nos dias modernos, de alguma forma, muitos que são contatados por espíritos poderosos tomam as mensagens iniciais como sinais de insanidade ou simplesmente tentativas de fuga, pois o contato feito não tem senso racional. Desde que o Umbróide possa ser excessivamente determinado, este tipo de fuga freqüentemente resultará num potencial Orador começando, literalmente, a ser assombrado por seu totem até ele estar disposto a reconhecer que todos os sonhos estranhos, vozes sem corpo e coincidências bizarras podem não ter outra explicação, que o fato de haver alguma entidade poderosa não corpórea interessado nela.

Oradores Independentes que são treinados por seus totens correm o dobro de riscos de não entender os ensinamentos complexos e esotéricos de seu mentor e de terem um mentor que deliberadamente viola indivíduos e eventos em seu ensinamento para influenciar o estudante. Enquanto a reali-

dade for admitidamente rara, haverá muitas lendas e histórias de Independentes que fizeram performances extremas e, algumas vezes, atos horríveis porque eles estavam seguros de fazer aquilo que os espíritos lhes confiaram. Mentes fracas e indivíduos isolados, especialmente aqueles de mente instável, dão excelentes peões para poderosos espíritos.

Embora os Oradores dos Sonhos normalmente fiquem felizes em encontrar novos membros em sua Tradição, muitos deles são hesitantes, de alguma forma, a respeito dos Independentes treinados por espíritos até que o indivíduo prove que ele não é uma ferramenta violenta e perigosa de um Umbróide inescrupuloso. Alguns dos membros mais paranóicos de outras Tradições temem que muitos Independentes sejam Nefandi secretamente treinados por Malfeanos.

Independentes que Despertam espontaneamente quase nunca se tornam peões, mas seu caminho isolado inclui seus próprios e particulares problemas e terrores. Estes Despertares sempre envolve uma existência individual submetida a um extremo stress externo ou interno – tais Despertares iniciais muitas vezes são um pouco traumáticos. Alguns Despertam quando eles estão à beira da morte e usam sua recém-descoberta magia para salvar suas vidas, outros golpeiam por vingança ou autodefesa como sua primeira ação mágica, e alguns vêem na sua mágica, de uma forma ou de outra, uma longa e tortuosa jornada à loucura.

Membros de muitas Tradições assumem que estes insanos Oradores que Despertam espontaneamente irão tornar-se Desauridos em pouco tempo. De muitas maneiras, no entanto, tais magos são os mais estáveis dos Oradores Independentes. Muitas vezes, o choque do Despertar cura a loucura individual, deixando suas mentes totalmente sãs e mais fortes que antes. Quando uma cura não surte efeito, a loucura pode se tornar parte integrante de sua mágica, mas nunca é progressiva. De maneira desconhecida, o Despertar aumenta a força das mentes destes magos e permite a eles evitarem a degeneração progressiva que acompanham muitas formas de insanidade sem tratamento.

Diferentemente dos Órfãos, todos os Independentes voltam-se para os Oradores ao final, seja por terem sido encorajados por seus mentores espirituais ou porque encontraram outros membros da Tradição. Daí, a instrução dos Independentes nas sutilezas da sociedade dos Oradores dos Sonhos começa. É possível para um mago Desperto por um espírito ser levado à outra Tradição, mas isso é raro – a maioria dos magos de outras Tradições desejaria passar tal individuo para os Oradores dos Sonhos de qualquer maneira.

Caminho Espiritual: Visto que cada experiência do Independente é única e que nenhum ensino ou transmissão de conhecimento ocorre até que ele tenha finalmente Despertado, detalhes do Caminho Espiritual dos Independentes podem variar desordenadamente. No entanto, há várias coisas em comum.

Tornar-se um xamã é visto como um inevitável chamado espiritual. Muitos Independentes lutam por meses ou mesmo anos negando seu Despertar. Fazer isso, no entanto, pode trazer a fúria de espíritos furiosos e descontroladas explosões de mágicas arriscadas.

Enquanto muitos aproveitam bem suas habilidades recém-adquiridas para fazer magia, a maior parte dos Independentes as vê mais como uma responsabilidade do que como um dom. Enquanto alguns Independentes têm mentores espirituais que providenciam várias metas práticas e espirituais, muitos Independentes procuram alguma razão pela qual eles Despertaram. Por causa disso, os Independentes muitas vezes encontram satisfação devotando suas vidas em algum projeto a longo prazo, como proteger uma dada comunidade de perigos mágicos, preservar uma construção, vizinhança, ou pedaço de floresta espiritual importante, ou eliminar algum perigo umbral mortal. Muitos outros Oradores consideram os Independentes muito obsessivos e bitolados.

Estilo de magia: Enquanto houver quase tantos meios de se fazer magias como há Independentes, várias destas técnicas terão muito em comum. A sutileza e atenção aos detalhes encontrados em muitas facções formalmente xamânicas não são encontradas em magos que Despertaram sem qualquer tipo de treino. Ao invés, muitas das técnicas de magias dos Independentes são ao mesmo tempo poderosas e dramáticas. Dor aguda, música ruidosa, choques elétricos, luzes brilhantes ou mudanças fisiológicas profundas produzidas por drogas poderosas, danças rápidas ou demasiadamente lentas são todas práticas de magia comuns. Estes tipos de focos forçosamente trazem o Independente para fora de sua existência mundana e mandam-no para as realidades da magia e do poder espiritual. Em geral, os únicos Independentes que não requerem focos tão excessivos são aqueles que são suficientemente insanos e os que não terão longa vida na realidade mundana.

Organização: A maioria dos de fora diz que os Oradores Independentes são uma multidão desorganizada. Embora esta caracterização seja freqüentemente verdadeira, as comunicações modernas transformaram esta facção. Hoje há várias listas na internet, salas de bate-papo e fóruns eletrônicos similares onde os recém Despertos Independentes podem se encontrar. Independentes menos inclinados a tecnologia podem também encontrar seus colegas através de anúncios

criptografados atrás de várias New Age e publicações secretas.

Por conta disso, os Independentes são agora mais organizados e unificados que antes. Desde que afiliação esteja calcada no Despertar sem ajuda mortal, há uma pequena possibilidade de que os Independentes evoluam para uma facção normal. Porém, muitos Independentes têm orgulho do fato de serem os herdeiros da mais antiga forma de magia. Alguns consideram que os Oradores Independentes são superiores a todos os outros magos, porque eles não precisaram de ajuda mundana para Despertar. A única qualificação para tornar-se membro como um Independente é Despertar sem ajuda ou treino de outro mago. Por isso, os Independentes estão aceitando tanto xamãs tradicionais como tecnoxamãs e, eles são o único grupo de Oradores dos Sonhos onde os dois tipos trabalham regularmente sem atritos.

Xamã Independente (1-2 pontos de Defeito): Xamãs que Despertam sem um professor mortal geralmente possuem pouca informação sobre outros magos ou realizações práticas sobre como usar mágica no Mundo das Trevas. Por isso, começar como um Independente que Despertou sem professor ou com relativa ajuda alienígena de um espírito prestativo é um Defeito de 1 ponto. Ser Desperto por um espírito que mente ao Orador dos Sonhos e tenta usá-lo como um peão em suas guerras é um Defeito de 2 pontos, desde que seu mago tenha uma imagem distorcida da magia e do Mundo das Trevas. (Este Defeito é uma versão modificada do Defeito: Treinado por Espírito na página 106 de **The Spirit Ways**).

Sociedade da Roda Fantasma

Nomes: Rodistas, Artistas de Rua, Boêmios, Ladrões.

História: Na Idade da Pedra, os primeiros xamãs presidiram a humanidade antes da origem das cidades, da agricultura ou mágica de engrenagens e máquinas. Então, a era da agricultura e do metal começou e a maior parte da humanidade desviou-se dos antigos caminhos, comprimindo a si mesmos em pequenas cidades fortificadas e cultivando a Terra para seu sustento. A maior parte dos xamãs recuou para as margens da civilização e dos desertos habitados somente por nômades e tribos remotas. Alguns poucos Oradores, no entanto, viajaram a estes impérios e aprenderam os caminhos dos espíritos que viviam na cidades e fazendas. A maioria dos xamãs era de indivíduos solitários que viviam aparte daqueles que o circundavam. Alguns poucos encontraram Adormecidos que buscavam respostas para perguntas que seus sacerdotes não podiam prover. Iniciando cultos secretos, e pequenas seitas similares, os primeiros membros da Sociedade da Roda Fantasma penetravam o coração maravilhoso e movimentado dos centros urbanos em que eles viviam.

Estes xamãs aprenderam a evocar os totens urbanos e trabalhar com os espíritos que habitavam o bronze, o ferro, o trigo e os cereais. Com o tempo, eles se especializaram em barganhar com os espíritos, especialmente espíritos associados à humanidade e suas criações. Uma vez que melhoraram seu poder de barganha com os espíritos, os membros da Sociedade da Roda Fantasma também se tornaram mais adeptos a barganhar e enganar Adormecidos. No tempo do Império Helênico e da Dinastia Tang, estes xamãs tinham se espalhado pelo Velho Mundo como pessoas que prevêem o futuro, artistas de rua, profetas, líderes de cultos, músicos, atores e membros de outras profissões de má reputação.

Muitos eram rebeldes, boêmios, humoristas e excêntricos que se associavam a novos movimentos sociais, religiões e tendências culturais. Outros eram comerciantes ambulantes que ajudavam a espalhar sua civilização usando laços mágicos e alianças que eles forjaram com vários espíritos. Em ambos os casos, seus poderes xamânicos implicavam-lhes sempre uma vida um pouco à margem de sua cultura e raramente obtinham posições de poder direto e influência. Amenamente, exerciam grande poder, no entanto, como conselheiros, amantes, cortesãos ou ariscando parcerias nas terras de seus governantes. Mais do que qualquer outra facção dos Oradores dos Sonhos, a posição da Sociedade da Roda Fantasma mudou completamente com o advento e triunfo da Ordem da Razão. Antigamente os membros da Roda Fantasma trabalhavam com totens urbanos, fantasmas habitantes da cidade e espíritos similares da civilização. Repentinamente, a Era da Razão gerou uma hoste de espíritos associados à tecnologia. Estes Umbróides mecânicos e fantasmas nas máquinas da Maçonaria se tornaram um novo e poderoso recurso de poder e influência para os artífices da vontade da Sociedade da Roda Fantasma.

Os membros da Roda não criaram novas tecnologias ou construíram itens maravilhosos. Ao invés disso, eles usavam os itens existentes de maneiras novas e incomuns. Como a Era da Razão se espalhou pelo globo, eles ordenadamente se adequaram em várias frestas da sociedade pré-moderna, tornando-se ladrões, artistas, atores, músicos e membros de vanguarda. Quando a Tecnocracia começou a tomar medidas enérgicas sob Realidades Depravadas, os membros da Roda aprenderam a esconder-se na margem da sociedade, usando a excentricidade de várias sub-culturas boêmias como um disfarce para suas mágicas. Uma vez que novas tecnologias se desenvolveram, os membros da Companhia rapidamente descobriram como evocar e trabalhar como seus espíritos associados. Em pouco tempo, eles usavam elementais da eletricidade para ajudá-los a forjar falsas mensagens de telégrafos e espíritos da entropia e da sorte os ajudavam a vencer no vídeo pôquer.

O desenvolvimento de computadores e da internet deu aos membros da Companhia acesso a muitos novos espíritos. Enquanto os Artífices Espirituais faziam computadores mágicos à mão e os Adeptos da Virtualidade escreviam programas e desenvolviam novas tecnologias de computadores e criptografia de algoritmos, os menos éticos membros da Roda usavam Aranhas-Padrão e espíritos similares para obter secretamente senhas e cometer novas formas de fraude. Embora nem todos os membros da Roda trabalhassem do lado errado da lei, a maior parte são, tradicionalmente, membros de profissões de má reputação e são vigiados cuidadosamente pela lei e pela Tecnocracia.

A vinda da Tempestade de Avatares colocou este grupo à prova. Esta catástrofe matou e exilou vários líderes da facção. Além disso, os rápidos passeios pela Umbra que muitos membros da Roda Fantasma usavam para escapar do perigo estão agora repletos de riscos. Assim, mais espíritos estão vivendo agora no mundo físico. Muitos espíritos desalojados estão in-

teressados em fazer acordos com artífices da vontade hábeis. O caos resultante da Tempestade de Avatares foi também parte da razão porque a Tecnocracia parou um pouco com o Pogrom e virou sua atenção para outros assuntos. Assim como eles sempre fizeram quando as mudanças chegavam, os membros da Roda Fantasma estão agora se adaptando e reagrupando-se.

Treinamento: Membros da Sociedade da Roda Fantasma normalmente procuram indivíduos perceptivos que pareçam ter o potencial para Despertar. Em vez de qualquer forma de aprendizado, o estudante se acha com um velho artista de rua, músico, humorista ou criminoso que pegou algum interesse nele. O verdadeiro treinamento geralmente consiste em uma mistura de conversas prolongadas, muitas vezes ébrias ou exaltadas, combinadas com uma série de desafios e truques. Esse "ensinamento" pode até mesmo incluir truques e trapaças feitas pelo Orador dos Sonhos em seus alunos. Em mais de uma ocasião, estudantes da Roda Fantasma Despertaram em resposta ao desejo de conseguir se vingar de seu professor.

Alguns Rodistas Fantasma preferem menos estilos voláteis de instrução e simplesmente tomar um aprendiz em sua banda, palco de magia ou jogo de rua e misturar instrução prática em sua profissão com somas crescentes de instrução delicada no pensamento mágico. Um numero de novos Despertos da Roda Fantasma encontraram e trabalharam com espíritos em várias ocasiões antes de eles perceberem que estes seres são qualquer outra coisa além humanos muito excêntricos.

Caminho Espiritual: Hoje, a maior parte dos membros da Roda Fantasma cercam-se com espíritos associados as suas vidas, espíritos da eletricidade, informação, metal e plástico. Enquanto muitos Oradores dos Sonhos aderem aos meios tradicionais, os Rodistas não vem diferença prática entre espíritos dos trovão e relâmpago e o Umbróide que habita uma rede elétrica de uma cidade moderna. Eles não se preocupam sobre o fato de um espírito ser "natural" ou não e ao invés de preocuparem-se como os espíritos interagem com suas vidas, sim com o que podem fazem por eles. Como resultado, enquanto eles raramente são inovadores tecnológicos, Rodistas são os principais usuários da tecnologia. Telefones celulares, PDAs, cartões de crédito, e (quando eles podem comprá-los) carros pomposos são todos regularmente usados nas mágicas da Roda Fantasma. Eles são experts no uso de seus aliados espirituais para ajudá-los a fazer maravilhas e possuem talentos úteis com essas máquinas.

Além de ser profundamente pragmáticos sobre os espíritos que escolhem para negociar, Rodistas geralmente preferem negociar com espíritos que eles tenham contato. A maior parte irá somente se considerar obrigando ou forçando controlando espíritos altamente destrutivos e perigosos – todos os outros espíritos oferecem várias barganhas. A vasta maioria dos Rodistas reconhece que é mais efetivo e muitas vezes simplesmente mais divertido, para um mago barganhar com um espírito do que tentar a força compelilo e prendê-lo. Desde que a Tempestade de Avatares evita que a maioria dos ma-

gos simplesmente viagem pela Umbra para capturar espírtos úteis, eles enfatizam na barganha usada pelos Rodistas para ganhar poder e influência. Alguns Rodistas abrem o jogo e são honestos em suas barganhas, outros são mestres do logro que obtém serviços de um poderoso espírito e providenciam pouco em troca. É claro, como as vítimas de muitos artistas de rua habilidosos, os espíritos raramente percebem que eles foram enganados e estão ávidos para trabalhar com o Rodista de novo.

Estilo de magia: Uma boa parte da magia dos Rodistas consiste em fazer elaborados acordos com os espíritos. Hoje, os Rodistas são especialmente conhecidos pelos Fetiches e Amuletos que eles criam. Agindo como intermediários, alguns Rodistas criarão Fetiches para qualquer mago simplesmente trabalhando por um negócio entre o mago e o espírito, criando um objeto potente para o espírito habitar, e então coletando uma taxa tanto do mago quanto do espírito. Desde que eles podem convencer a maior parte dos espíritos para irem adiante com seus negócios, Fetiches feitos pelos Rodistas são considerados especialmente valiosos. Estes Fetiches são normalmente um pouco caros, desde que muitos espíritos demandam amplos serviços em troca de sua cooperação.

Em adição a Esfera Espírito, Rodistas geralmente estudam magias de Entropia, Forças ou Correspondência, ocupando sua maestria sobre espíritos menores associados com a vida urbana e a tecnologia moderna para serem capazes de manipular dispositivos ao seu redor com grande perícia. Rodistas são experts em fazer acordos menores com espíritos, oferecendo serviços menores em troca de numerosas formas de menor mas útil auxílio. A maioria das rotinas dos Rodistas consiste em fazer uma pequena oferenda a algum tipo de elemental menor em troca de ganhar a ajuda do elemental em alguma tarefa.

As mais difíceis e potentes magias geralmente envolvem na verdade barganhar com um espírito poderoso o suficiente para ter uma identidade individual e isto pertence a um grupo de peculiares desejos e vontades. Enquanto muitas dessas barganhas são feitas de uma só vez, os Rodistas muitas vezes tentam acertar acordos de ajuda mútua – e até planos de pagamento regulares – com espíritos desejados. A maioria das rotinas atuais dos Rodistas consiste em um dos dois fazer a oferta apropriada para fazer um específico tipo de elemental menor em troca de obter um efeito desejado, ou barganhas duráveis entre o Rodista e um único espírito, onde o espírito providenciará um específico serviço em troca de uma recompensa previamente especificada.

Organização: Vivendo nas margens da sociedade, os Rodistas são uma facção particularmente desorganizada. Em muitos casos, suas conexões fechadas são com os espíritos com o qual eles se aliam. A maioria dos Rodistas trabalha com algum totem relacionado ao urbano ou à tecnologia. Rodistas que dividem o mesmo totem normalmente mantém-se em contato uns com os outros e se tornam aliados. Essas associações por totem funcionam como a única real força organizadora com esta facção. Membros da destas associações por totem são algumas vezes amigos e normalmente ajudam outros membros que precisem, trabalhando junto em projetos mútuos e geralmente olhando um pelo outro.

Alguns Rodistas se negam a sacrificar sua autonomia por um totem. A maioria destes artífices da vontade tem um ou mais Aliados Espirituais (veja a página 61). Uns poucos são trapaceiros endurecidos que não tem amigos nem aliados, e tomam vantagem de qualquer um que der a menor oportunidade para isso.

A despeito da ausência de completa organização nos Rodistas, eles reconhecem que tem uma herança em comum. A maioria mantém livre contato com outros membros. Enquanto há raramente mais que um Rodista por cidade, quase cada área urbana larga tem algum bar, clube ou café que os Rodistas freqüentam. Estas localizações são geralmente assombradas por um espírito com o qual visitando Rodista pode trocar fofocas e novidades. O espírito ouve sobre os negociantes dos Rodistas e troca por novidades que já tenha. Estes espíritos são freqüentemente fantasmas de Rodistas mortos, fazendo dos Rodistas a única maior facção dos Oradores dos Sonhos que regularmente associa-se com fantasmas de ex-membros. Para mais formais ou mais urgentes mensagens, uma diferente rede é usada. Cada Rodista sabe o nome e a localização de outros Rodistas, assim essas mensagens podem rapidamente serem passadas por todas as várias centenas de membros da convenção.

Guardiões do Fogo Sagrado

Nomes: Guardiões, Registradores, Tradicionalistas

História: Como muitos dos outros aspectos da história dos Oradores dos Sonhos, determinar uma origem atual para os Guardiães do Fogo Sagrado não é fácil. Um mestre de magia espiritual começa a fazer algo. Então, de maneira independente, outros fazem o mesmo, e ainda outros começam a fazê-lo porque eles viram isto em algum lugar e quiseram fazê-lo. Às vezes a atividade compartilhada adquire um nome e alguma organização, às vezes não. A história do rótulo não é a história inteira.

A idéia central dos Guardiões - de que xamãs de outros povos derrotados e assimilados por culturas diferentes conseguem preservar algumas de suas tradições enquanto lamentam a perda de sua cultura - é tão antiga quanto os encontros entre essas culturas. Alguns espíritos que costumam falar com os xamãs Guardiões sugerem que esta prática é mais antiga do que o Homo Sapiens, embora seja difícil estimar qual tipo de magia os Neandertais e outros humanóides primitivos praticavam antes de serem assimilados na espécie atual. Tais práticas, no entanto, eram comuns entre os xamãs do início da Idade da Pedra.

O primeiro esforço organizado para a conservação das tradições surgiu no primeiro século depois de Cristo com magos espirituais do Império Romano. De 50 d.C. até a erupção do Monte Vesúvio em 79 d.C., oráculos em Pompéia e Herculano trouxeram repetidas advertências de que chegaria um momento em que o destino do mundo esperaria "pela sabedoria desses que caíram". Comerciante de Pompéia e dramaturgo amador, Flavius Longinius didaticus, um praticante dos ritos espirituais nos limites da magia linear, dedicou muito de sua fortuna familiar para enviar videntes para ajudar os xamãs dos povos nas periferias do crescente império. Além de pagar pelos subornos necessários para impedir que guarnições da periferia molestassem excessivamente os anciões tribais, o dinheiro de Longinus pagou a cidadania de xamãs particularmente importantes e um arquivo de narrativas transcritas de seu patrimônio.

O arquivo pereceu junto com Flavius quando o Vesúvio explodiu. Flavius se tornou um espírito guardião da operação, guiando os associados ainda vivos a tesouros enterrados e às vezes passando preciosas informações secretas. Porém, mesmo com seus melhores esforços pós-morte, o projeto não durou muito, acabando gradualmente no século II. O espírito de Flavius perdeu contato com o mundo ao redor, deixando para trás um amontoado de profecias obscuras. Elas só sobrevivem em uma única cópia medieval que a maioria dos estudantes entende como um esforço do século XIV para produzir uma imitação de Nostradamus.

Outros esforços, igualmente de curta duração, se seguiram durante os séculos. As coisas começaram a mudar no início do século XVI, quando o monge franciscano e guia espiritual Roberto de Aragão uniu esforços com seus irmãos para escrever crônicas das vidas das tribos que eles esperaram converter ao Cristianismo. Ao contrário da imagem habitual de fanáticos cristãos inclinados a destruir todo o rastro da cultura nativa, muitos monges de várias ordens sentiam que a fé cristã transcendia qualquer modo de vida. A Salvação não exigia que os povos das Américas se tornassem como os europeus modernos, tanto mais que os europeus tivessem que viver como os judeus do primeiro século para serem fiéis partidários do evangelho. Havia cruzadas genocidas aos montes, mas eles não mantiveram as coisas todas a seu próprio modo.

Irmão Roberto sempre considerou os espíritos com os quais ele falava como anjos, os guardiões da ordem mundial. Quando ele entendeu que os padres de algumas tribos falavam com o que eram claramente os mesmos espíritos, ele tomou isto como prova de que mereciam viver. Ele coordenou a troca de informação entre os seus condiscípulos e escriturários, enquanto se ocupava de uma campanha de preservação de dois lados. Eles fizeram todo esforço para fixar um registro fiel de convicções e práticas, enquanto não falavam mal nem endiabravam, e conseguiram publicar este registro na Europa de forma que as pessoas pudessem entender os jogos espirituais. Simultaneamente, eles se ocuparam da falsificação deliberada do censo, dados geográficos e outros para criar portos longe dos olhos de conquistadores.

Apesar de tudo, os esforços de Roberto falharam. A pressão de conquistadores gananciosos levou-os ao genocídio que ele havia almejado evitar, e incontáveis milhares ou milhões de nativos americanos pereceram de doença, fome, violências e outras causas. Mas o trabalho dele não foi completamente um desperdício. A sua rede de contatos permaneceu depois de sua morte em 1560, e realmente até que ele morresse, ela tinha se alongado para incluir os Jesuítas e outros observadores na Ásia, como também nas Américas. Nos anos 70, um dos correspondentes de Roberto encontrou as profecias de Flavius (uma das cópias que se perderam) e reconheceu o espírito co-

mum dos trabalhos. Este monge anônimo transcreveu o trabalho "os Guardiães do Fogo Sagrado", um rótulo que permanece em uso, e até mesmo aparece na edição de livro de ensino atual de A Identidade do Anjo Entre os Americanos e a Presença de Verdadeiros Espíritos e Nenhum Falso Deus, Enumerados e Identificados Com Referência aos Pais Santos de Roberto.

Pelas próximas duas gerações, a fraternidade informal de preservadores culturais se tornou crescente entre os não-cristãos disfarçados. O espírito secularizante da Renascença afetou magos europeus do espírito, juntamente com seus vizinhos, e claro que a maioria dos magos não-europeus que somaram esforços veio de tradições que nunca foram cristãs. As fortunas do grupo enceraram e diminuíram com o tempo - uma série de intensas rixas pessoais quase os destruiu completamente em 1870 - mas conseguiram suportar. Nos últimos vinte anos, de fato, eles desfrutaram um renascimento substancial de si mesmos, mergulhando num renovado interesse em lingüística e preservação cultural de varias partes do mundo.

Filosofia: Guardiões discutem apaixonadamente e constantemente sobre os méritos de duas idéias relacionadas. O próprio Irmão Roberto acreditou que havia mérito intrínseco em toda cultura, uma vez que toda cultura tinha sido inicialmente estabelecida por Deus, ela então teria que ter um lugar no esquema celestial, mesmo que ela tenha sido desconsiderada. Esta visão prevalece entre xamãs cujas tradições ensinam uma continuidade direta das forças criativas primitivas. Outros Guardiões mostram que todas as culturas evoluem com o passar do tempo, e que quaisquer valores primitivos as possam ter havido, elas sempre os terão. Esta abordagem diz que pode haver mérito em qualquer cultura e que preservação cultural é um tipo de planejamento prudente para o futuro, muito parecido com estocar comida para tempos difíceis. Mas eles não consideram todas as culturas igualmente valiosas, e eles sentem-se bastante confortáveis fazer para julgamentos de valor, quando fazem.

Estilo: A magia de um guardião é, por definição, profundamente formal. Iniciados gastam muitos anos aprendendo suas artes de mestres, dominando um tremendo corpo de conhecimento sobre os espíritos e os papéis deles. Quase todos os efeitos de Guardiões contam com pergaminhos estendidos, e podem alcançar grande poder. Procuras sempre envolvem viagens ao redor da Umbra, e qualquer efeito que não seja primariamente um exercício de espírito requer preparação Umbral.

Iniciação: Em quaisquer culturas à beira da extinção, a iniciação é uma questão de legado tribal. O velho mestre xamã procura por um discípulo, e alguém entre a juventude da comunidade começa a demonstrar o próprio talento. (Irmão Roberto

especulava que o próprio xamã se induz a este Despertar sem percebê-lo; isso é algo que outros Guardiões discutem.) O acesso à tradição mágica é quase sempre separado com base no sexo, e, freqüentemente, baseado em classe ou casta, além de características pessoais - a cor errada de olhos desqualifica alguns xamãs, por exemplo. Quando um xamã estiver morrendo sem um herdeiro satisfatório em sua própria tribo, os Guardiões, em conjunto, montam procuras mágicas para um sucessor satisfatório no mundo, e trazem o estudante de alma adequada junto ao mestre. Às vezes isto funciona, às vezes não.

Organização: Os Guardiões não mantêm nenhuma hierarquia formal. Na prática, os xamãs de uma região tendem saber quem entre os seus graus está fazendo bem ou mal e oferecem seu respeito a cada um que eles acham que merece. Guardiões não familiarizados com os demais negociam Status temporário baseado no conhecimento de relações mútuas e façanhas no mundo espiritual, é por isso que encontros de Guardiões começam com narrações extensas (e esforços igualmente entusiásticos para cutucar buracos em reivindicações duvidosas). Os iniciados por mestres conhecidos normalmente recebem o benefício da dúvida como presumíveis herdeiros merecedores, mas às vezes eles terão que tomar uma atitude ou cair por seus próprios méritos. Da mesma forma, iniciados mais prósperos de mestres de menor sucesso podem, eventualmente, conseguir se distinguir de seus legados infelizes. Toda a honra é pessoal entre os Guardiões.

Sociedade da Lança Vermelha

Nomes: Lanças Vermelhas, Vingadores do Mundo, Guerreiros Espirituais

História: Os Oradores dos Sonhos não são muito uma Tradição, no sentido de ser um grupo unificado, organizado. Como uma Tradição de Oradores nesse sentido em geral há, porém, a Sociedade de Lança Vermelha.

O xamã Sêneca Falcão Andarilho seguiu uma visão de convocação que produziu o Conselho das Tradições. Ele viajou muito, através de meios mundanos e sobrenaturais, atraído pelos seus guias espirituais a mestres da mesma categoria de comunicação espiritual e guerra. Alguns rejeitaram a sua mensagem de unidade em face de inimigos comuns. Outros aceitaram com reservas. Alguns adotaram a nova causa avidamente, enquanto viam pelos olhos dele um mundo unificado em baixo de todas as máscaras de indivíduo e variedade cultural. Estes discípulos de Falcão Andarilho chamaram a si mesmos de Fraternidade da Face Não Vista, os lugares de seus encontros destacavam-se pelo aumento constante do agrupamento de todos os totens e símbolos observados por eles em várias sociedades. Eles sonharam com encontro do grupo definitivo das máscaras do mundo, criando um dicionário xamânico no qual cada praticante dos domínios do espírito poderia ler as mesmas verdades subjacentes assim.

A pressão das circunstâncias não permitiu uma contemplação de calma infinita, é claro. Havia uma guerra por aí, e nem todo xamã individualmente sentia-se parte de qualquer causa principal, havia aqueles que queriam governar e aqueles que queriam ser aniquiladores movendo-se pelo mundo, ambos convencidos de que a entidade coletiva proclamou que "os Oradores dos Sonhos" precisavam disto. Muitos mestres do espírito respondiam retirando-se para longe de qualquer identidade coletiva, na privacidade de seu próprio povo. Os membros da Fraternidade da Face Não Vista avançaram voluntariamente para superar os desafios de conduzir o grupo do qual eles se sentiam parte, e pareciam avançar duas vezes mais rapidamente visto que cada um de seus passos adiante se somou a passadas anteriores.

A Fraternidade não poderia alcançar nenhum consenso sobre como melhor responder às várias ameaças que estavam diante de seus membros. Calmamente, estudantes inclinados ao mundo espiritual vagaram em estudos individuais e em alianças com outras facções dentro da comunidade de xamãs. Freqüentemente, agitados mestres do espírito puseram de lado os símbolos de paz e tranqüilidade para se focalizarem nas ferramentas de guerra. Se outros insistissem em guerrear contra esses que estavam entre os espíritos e o mundo visível, bem, eles teriam guerra.

Esses mestres bélicos se tornaram a Sociedade da Lança Vermelha e adotaram seu nome atual. A iconografia de lanças sangrentas também foi adotada no século XV, unificando vários conflitos menores em uma única causa. Os Lanças Vermelhas agiam em nome da Tradição dos Oradores, e desde que eles estiveram dispostos a se encontrar com outros magos, eles influenciaram as percepções de estranhos da Tradição como um todo.

Filosofia: Michael Townsland, atual Avô Lança, descreve a Sociedade da Lança Vermelha para seus estudantes "como Joseph Campbell, exceto sobre o que nós sabemos que estamos falando." Os Lanças Vermelhas acreditam que há um recurso primordial singular para cada elemento de guerra. Eles se devotam a traçar as conexões e aplicá-las, surpreendendo seus inimigos com sínteses de ferramentas e estilo fora do alcance de qualquer cultura.

Tudo é jogo limpo para as Lanças Vermelhas, inclusive a psicologia e as táticas de seus inimigos. Townsland novamente: "Nossos inimigos estão em recusa volumosa, mas isso não os faz estúpidos. Nós tomamos as suas idéias, então vamos falar aos espíritos que eles negam por sua falta de perspicácia.

Estilo: Os mestres da Lança Vermelha fazem questão de falar para seus estudantes que o armamento realmente não é o ponto principal da sociedade. Destruição dos inimigos é o ponto, e armas são apenas ferramentas para esse fim. O guerreiro da Lança Vermelho ideal deve ser capaz de ir à batalha sem nada mais que a própria inteligência, vontade e aliados espirituais para obter vantagem contra todos os adversários. Na prática isto não funciona tão bem contra os mais recentes biotecnológicos Tecnocratas e construtos nano tecnológicos, nem contra demônios, frenéticos metamorfos anciões ou outros antagonistas que, às vezes, confrontam as Lanças Vermelhas. Permanece o ideal, no entanto.

Lanças vermelhas se ocupam menos com rituais estendidos que a maioria dos Oradores dos Sonhos. Eles investem muito esforço em preparar maravilhas satisfatórias e talismãs ofensivos e defensivos. Eles também tentam simplificar o complexo, trabalhos difíceis são separados em passos fáceis e rápidos. A ênfase da Lança Vermelha no trabalho de equipe os permite ir mais além do que normalmente uma maioria de sha-

mãs isolados poderia. Se cinco guerreiros trabalharem em simples rotinas, cada uma cronometrada para funcionar simultaneamente, eles podem obter resultados poderosos por sinergia enquanto preservam liberdade de ir e vir em tempos de resposta curtos.

Iniciação: A maioria dos Lanças Vermelhas, em geral, vem das fileiras dos Oradores dos Sonhos. Os Lanças Vermelhas viajam muito, e ficam de olho em companheiros Xamãs que demonstrem interesse em levar a guerra por sobrevivência de volta para o colo dos seus inimigos. Oradores de outras facções ou os que se recusaram a se afiliar, freqüentemente, queixam-se contra essa caça. Uns poucos Lanças Vermelhas vêm da sociedade Adormecida, escolhidos pelos guerreiros que notaram que alguém esta lutando contra a hegemonia mágica sem mesmo Despertar. Os mentores Lanças Vermelhas guiam esses indivíduos ao Despertar e os ajudam a aplicar essa raiva em resultados mais efetivos.

Os Lanças Vermelhas, diferentemente da maioria das facções dos Oradores dos Sonhos, excluem membros que se demonstrem temerosos, fracos ou qualquer coisa inadequada para a vida na guerra. Muito, muito ocasionalmente – talvez uma vez por século – um ex-membro desgraçado conquista o direito de reconsideração, através de um ato de valor.

Organização: Os Lanças Vermelhas têm três níveis de hierarquia. Os Pais planejam e dirigem as operações. Os Filhos lideram a luta efetiva. Os Primos, na maioria aprendizes e iniciantes, observam e provem suporte. Todos os três termos se referem mais à atitude de organização do que à idade, e não é incomum para um jovem Pai liderar Filhos e Primos mais velhos que ele numa missão em particular. E sim, os mesmos títulos se aplicam para as mulheres assim como para os homens. Isto ocasiona debates intermináveis, mas muitos espíritos mentores têm sido claros em declarar todos Lanças Vermelhas como machos, por vários motivos mais bem conhecidos pelos espíritos.

Todos começam como Primos. É preciso tempo para dominar os hábitos da mente que contribuem para uma efetiva luta Lança Vermelha, e mais tempo para que os indivíduos descubram suas próprias forças e fraquezas marciais. Há um pequeno estigma social para aqueles que são bravos de coração e prodígios em magia, mas que possuem pouca habilidade para combater. Alguém, afinal, deve manter as linhas de comunicação abertas, procurar por novos aliados, curar os doentes, prover as viúvas e os órfãos dos guerreiros caídos e fazer todas as outras tarefas para liberar os guerreiros para lutar. Os Lanças Vermelhas mantêm pelo menos uma casa segura numa cidade grande em cada continente, assim como residências temporárias perto dos locais de batalhas vindouras; Primos mantêm estas e as guardam em segredo.

Promoções para os postos dos Filhos acontecem nos rituais anuais de solstício de inverno. A prática Lança Vermelha desenfatiza os equinócios, períodos que todas as coisas são iguais, em favor dos solstícios e os momentos se extrema tensão. ("Quando está mais escuro, nós brilhamos mais," o canto de inverno termina, enquanto o canto de verão começa, "Assim como o sol triunfa, nós também triunfaremos.") Novos Filhos iniciam uma segunda serie de treinamen-

tos, emergindo das sombras do mundo para a luz da batalha.

Grupos de Filhos formam-se e se dispersam para operações em particular. Eles sempre são liderados por um Filho Mais Velho e incluem um Filho Mais Novo que deve permanecer fora da batalha para observar e anotar. As operações podem se entender a qualquer lugar, e de dois indivíduos a (em casos raros) dúzias. Os Lanças Vermelhas proíbem operações solo, e negam filiação a guerreiros solitários como Xoca; eles irão cooperar com esses indivíduos, mas não os aceitarão como iguais, e irão expulsar guerreiros por agir de forma independente. A guerra, de acordo com os Lanças Vermelhas, é fundamentalmente sobre o que uma pessoa quer ou precisa. É de responsabilidade da sociedade e de todos os xamãs não jogar a vida de alguém fora desnecessariamente.

Os Pais até podem ir para a batalha com os Filhos, mas sua responsabilidade principal é preparar os planos. A maioria dos Pais são Filhos veteranos suficientemente feridos para se tornar um fardo em combate, alguns são simplesmente melhores trabalhando com suas mentes do que com as mãos. Eles tendem a levar uma vida mais sedentária, tendo tempo para entender a vida de um determinado distrito, estado ou nação em larga escala. E pode levar muitos anos para traçar as linhas de dependência, fluxo de recursos, concentração de ativos e outras coisas que bons guerreiros devem saber antes da luta.

O Pai com o melhor índice de sucesso se torna o novo Avô, líder de toda a sociedade, quando um morre ou renuncia. Avô Townland trouxe trinta anos de devastadores ataques de precisão contra as operações tecnocráticas no Meio-oeste americano e nas Rochosas para assegurar sua ascensão em 1996, e sob sua liderança os Lanças Vermelhas gozaram de renomado sucesso. Números pequenos são o suficiente quando o planejamento e execução são sábios.

Os Artífices Espirituais

Nomes: Fabricantes, Despertadores, Vendedores de Tralhas

História: A ligação entre artífices e xamanismo é extremamente antiga. Os Artífices Espirituais estão próximos a varias lendas, como as histórias do xamã Vainamoinen e seus companheiros artífices Ilmarinen na Kalevala finlandesa, como prova que os xamãs e os artífices são freqüentemente aliados ou mesmo ambos.

Na maior parte dos tempos antigos, a arte de derreter minério para produzir metal e os segredos de forjar e transformar metal em jóias, ferramentas e armas era considerado um ato mágico. Os xamãs conversavam com os espíritos das rochas, coagiam o metal e os persuadiam a tomarem formas úteis. Quando os sacerdotes substituíram os xamãs e instituíram a adoração aos deuses, os artífices deixaram de ser reverenciados, mas continuaram a praticar seus segredos mágicos. Muitos artífices viajaram, procurando melhores minérios ou novos mercados para seus artigos. Como resultado, artífices de todo o mundo dividiram seus conhecimentos e técnicas. Em alguns lugares os artífices formaram guildas, sociedades secretas ou ate misteriosos cultos religiosos para salvaguardar seus conhecimentos.

Enquanto as culturas se transformaram a sua volta, a posição dos artífices raramente mudava. Suas valiosas habilidades lhes renderam uma larga imunidade aos horrores dos mais repressivos Estados. Enquanto impérios se ergueram e caíram, eles continuaram a praticar seu oficio e refinar suas habilidades. Tudo mudou quando os Maçônicos se juntaram à Ordem da Razão. Essa seita radical dos Artífices Espirituais descartou o que era considerado como tolas superstições do passado. Os Maçônicos não estavam mais interessados em criar manufaturas espiritualmente despertas. Ao invés, eles viam caminhos para fazer melhorias radicais em suas técnicas e começaram um rigoroso processo de investigação, no qual eles trabalharam para determinar e criar regras de manufaturas que tinham pouca semelhança com as raízes Xamânicas.

O trabalho inicial dos Maçônicos, por fim, deu origem à Interação X, a Revolução Industrial e a produção em massa. Apesar de tudo isso, nos vilarejos isolados, em tribos remotas e mesmo no coração de cidades industriais, os Artífices Espirituais continuaram a praticar suas artes antigas. Enquanto a tecnologia avançava, muitos deles deixaram de trabalhar como ferreiros e joalheiros, e aprenderam novos negócios. Enquanto alguns Artífices Espirituais mantiveram seus velhos caminhos, hoje outros têm aprendido auto-mecânica, se tornaram escultores plásticos ou até inventores de eletrônicos especializados feitos em casa.

A chegada das Tempestades de Avatar foi menos que um rompimento para os Artífices Espirituais do que para a maioria dos magos, pelo fato de poucos Fabricantes passarem muito tempo na Umbra. Mesmo assim, alguns dos mais velhos e mais habilidosos dos xamãs-artífices foram mortos ou exilados por trás da Película. Como resultado dessas mudanças, os mais jovens e mais inovadores Artífices Espirituais são agora livres para experimentar novas tecnologias. Hoje essa facção está mais ativa do que nunca. Recentemente os líderes têm começado a fazer alianças com os membros mais flexíveis dos Filhos do Éter e Adeptos da Virtualidade.

Trilha Espiritual: Uma vez que seus métodos e ofícios podem variar, a maioria dos Artífices Espirituais é agora passionalmente devotada ao re-encantamento do mundo. Criando vários itens espiritualmente despertos, eles esperam ajudar os Adormecidos a ver através do cinza da uniformização industrial que os circula e aprender a ver os vários espíritos com os quais eles dividem o mundo. A maioria dos Artífices Espirituais também quer trazer espíritos benevolentes de volta da Película criando altares especiais nos quais eles possam viver.

Em adição a esses objetivos a longo prazo, quase todos os Artífices Espirituais são profundamente devotados em fabricar finos itens únicos, reparar e melhorar objetos que as pessoas vão usar e guardar como tesouro. Os Artífices Espirituais tentam despertar qualquer item que eles criam ou consertam. Também, a maioria deles irá apenas criar itens para indivíduos específicos. Ao invés de criar belas facas manufaturadas, componentes de computadores ou automóveis únicos, os Artífices farão itens designados para o uso de uma pessoa especifica. Como resultado, ir a um Artífice Espiritual para ter algo a ser feito pode ser um processo lento.

Primeiro um Artífice Espiritual deve ter certeza de que quem procura a forja é valoroso; depois o Fabricante deve conhecer bem a pessoa para criar o item que seja perfeito para o cliente. Artífices Espirituais não tentam simplesmente criar itens melhorados, como os herdeiros modernos dos Maçônicos. Ao invés, eles querem criar itens que sejam aliados físicos e espirituais para seus donos. Os Artífices Espirituais fabricantes de armas falam de como suas armas lutam

ao lado de seus donos.

Os Artífices Espirituais nunca contam com produção em massa para criar os itens que eles despertam. Ao invés, eles fabricam todas as suas criações forjando e moldando o metal, entalhando ossos e madeira ou socando vidro. Artífices Espirituais que trabalham com materiais mais modernos manufaturam seus objetos de componentes básicos. A maioria dos Artífices Espirituais irá também despertar os itens que eles consertarem ou melhorarem – o processo de reparo de um objeto de produção em massa, normalmente envolve uma substancial alteração com componentes manufaturados, e delicadamente modificados para que o objeto funcione melhor do que antes.

Enquanto a maioria das pessoas não sabe nada sobre itens feitos a mão, alguns Adormecidos em algumas ocupações especializadas os valorizam. Embora eles normalmente não tenham idéia de que eles estão recebendo itens espiritualmente ativos de um poderoso artesão, esses Adormecidos variam de cozinheiros-chefe granfinos, habilidosos artistas marciais a assassinos, hackers e usuários de drogas, todos têm aprendido que poucas pessoas selecionadas podem criar e consertar itens finos que são muito melhores que qualquer coisa que pode ser comprada comercialmente. Os Artífices Espirituais que são empreiteiros e trabalhadores de construção são muito procurados por pessoas que estão procurando por prédios construídos com o apropriado Feng Shui ou o correto alinhamento espiritual.

Treinamento: Se tornar um Artífice Espiritual geralmente envolve um prolongado aprendizado, no qual o estudante deve aprender a trabalhar, apreciar e amar seu ofício escolhido. Mesmo que eles geralmente peguem apenas aprendizes que pareçam estar à beira do Despertar, aprender a ser um Artífice Espiritual não é um processo rápido. Alguns estudantes são treinados por até uma década antes de seus mestres sentirem que eles estão prontos para aprender a verdadeira mágica do que eles estão fazendo. Os Artífices Espirituais acreditam que esse longo aprendizado permite ao estudante aprender o oficio totalmente, sem que sejam distraídos pelas maravilhas do trabalho da vontade.

Uma vez que o estudante tenha Despertado, o aprendizado continua. A maioria dos Artífices Espirituais não irá admitir que seu estudante esteja totalmente pronto para se tornar independente até que ele complete uma "obra-prima" que prove sua verdadeira habilidade com seu ofício escolhido. Em retorno por todo esse trabalho, os Artífices Espirituais usualmente mantêm um contato próximo com os seus antigos alunos. Eles estão freqüentemente inclinados a ajudar se o estudante se meter em algum problema sério.

Estilo de Magia: Os Artífices Espirituais freqüentemente aprendem várias Esferas, mas a maioria enfatiza Espírito, Matéria e Forças. Mesmo que alguns Artífices Espirituais prefiram usar seus Talismãs, fetiches e itens despertos ao invés de sua mágica, eles são artífices da vontade totalmente capazes. A maioria não hesitará em usar seus poderes.

A magia dos Artífices Espirituais sempre envolve o uso de um item. Funilaria em armas ou carros para fazê-los funcionar melhor, atirar uma pedra num rotor de um helicóptero para causar uma queda catastrófica ou até escrever um

Se tornando um Mestre Artífice Espiritual: Apenas Artífices Espirituais com um nível em Espírito de 3 ou mais (e um correspondente na Perícia Ofícios) são considerados Mestres, desde apenas que eles possam despertar os espíritos de objetos inanimados. Qualquer personagem Artífice Espiritual que não possua o nível 3 em Espírito deve pegar o Antecedente Mentor de dois ou mais pontos. Esses viajantes não devem votar em assuntos relacionados ao destino da facção e são considerados por todos Oradores dos Sonhos como subordinados ao seus Mestres. Todos os Artífices Espirituais devem assumir que despertaram todos os seus itens de uso regular. Se eles usam esses itens em suas magias, devem ser considerados Foco Único.

Note que se tornar um Mestre Artífice não é o mesmo que se tornar um Mestre de uma Esfera. Essa confusão ocasionalmente resulta em problemas em interações com Magos de fora da facção. A maioria dos Mestres Artífices é cuidadosa ao se identificar por seus títulos completos ao invés de apenas "Mestre", e ao anexar sua atual perícia em Esferas também: " Mestre Artífice Horace Trebs, Adepto do Espírito", por exemplo.

pequeno programa de computador para se comunicar com um espírito-rede são todas ações que servem de foco para a mágica de um Artífice Espiritual. A única limitação real nessas mágicas é que, a não ser que o equipamento esteja possuído por um espírito maligno, uma arma de terrível destruição em massa ou de algum mal inerente, os Artífices Espirituais geralmente evitam destruir itens únicos ou bem-feitos. Ao invés, a maioria tentará tomar esses objetos dos donos que os usam mal ou os destratam, para guardá-los ou lhes arrumar um novo e melhor lar.

Em contrapartida por ser a menor das facções dos Oradores, os Artífices Espirituais são uma das mais bem organizadas. Eles têm menos de 200 membros, mais da metade são xamãs estáticos (veja pag.64). Mesmo que sua organização não seja particularmente hierárquica, eles mantêm um contato regular uns com os outros, dividindo novas técnicas e trabalhando juntos em seus planos de re-Despertar o mundo. Qualquer um que queira despertar o espírito dentro de um item sem ajuda e que criar uma obra-prima é considerado um Mestre Artífice espiritual. Todos os Mestres têm posto igual, e mesmo que Mestres anciões sejam honrados e reverenciados, eles não têm mais poder ou privilégios.

Aqueles Mestres que o desejam podem votar sobre todas as decisões. Usando telefones, email, salas de bate-papo seguras na internet ou até mensageiros umbrais, votos e informações podem facilmente serem divididas entre os Mestres. Uma vez que a maioria dos Mestres concorde que decisões importantes devem ser tomadas por consenso, uma maioria simples é normalmente considerada o suficiente.

Uma grande fonte de conflito entre os Fabricantes é o fato de que diferentes ofícios formam panelinhas – os praticantes de um mesmo ofício se juntam em bandos e ajudam-se mutuamente. Antes da Tempestade de Avatares exilar um número de artífices seniores, praticantes de antigos ofícios como forja e joalheria eram os maiores grupos entre os Artífices Espirituais. Os tradicionalistas que praticavam esses ofícios, freqüentemente trabalhavam juntos em desencorajar a popularidade de novos ofícios como eletrônicos e mecânica de automóveis. Hoje, muitos desses velhos artífices estão mortos ou exilados atrás da Película. Como resultado, tem tido uma vasta explosão de interesses em manufaturas e modificações de tecnologias avançadas.

Os Construtores

Enquanto os Artífices Espirituais tem tradicionalmente se concentrado em cria simples itens de poder espiritual, recentemente um grupo de jovens artífices conhecidos como Construtores têm começado a planejar como usar suas mágicas para despertar prédios inteiros, vizinhanças e eventualmente completas cidadelas e cidades. Agora que eles não mais precisam se preocupar com o Pogrom, esses Mestres radicais têm começado a recrutar a maioria da facção para esse grande projeto.

Usando técnicas de construção não-usuais, rituais elaborados, locais especiais para pequenos altares, placas despertas, trabalhos em ferro cuidadosamente feitos e estatuários mágicos, os mais poderosos Construtores já têm construídos muitos Nodos novos. Concentrando seus esforços em Minneanapolis (o lar do líder dos Construtores), eles esperam usar seus novos Nodos e prédios despertos para despertar uma vizinhança inteira. Se esse projeto se suceder, eles esperam envolver a facção inteira em seus esforços.

Alguns construtores estão também procurando fora de sua facção, e eles têm convencido vários membros da Sociedade da Roda Fantasma e dos Baruti a ajudá-los. Logo após a Tempestade de Avatares, Netsilak Raymond, líder e fundador dos Construtores também se tornou líder desta facção. Hoje, a influência dos Construtores continua a se espalhar.

Os Solitários

Nomes: Solitários, Sozinhos, Monges, Ermitões, Mediadores, os Puros, Covardes

História: Alguns magos espirituais começam a pratica de distanciamento da sociedade logo que tenha uma sociedade para se afastar. A pratica aparece nos mais antigos escritos sobre os papeis desempenhados pelos xamãs e é sugerido nas artes das cavernas de longa data.

O instinto de se apartar começa ser mais popular em tempos de crise geral e miséria... e também em tempos de prosperidade e felicidade. O ultimo parece misterioso para aqueles que não pararam para considerar as coisas do ponto de vista místico. O xamã serve de ponte para o mundo mortal e os reinos espirituais, para mediar, advogar, instruir e as vezes ate governar aqueles a sua volta. As pessoas que se sentem bem providas, saudáveis, cheias e satisfeitas, sentem menos impulso para procurar sabedoria ou direcionamento – eles estão mais a pensar que eles já têm o bastante, obrigado, e não precisa passar por mais dificuldades. Xamãs raivosos ou desencorajados às vezes escolhem se apartar do que constantemente bater cabeça com essa obstinação.

Filosofia: O xamanismo não é fundamentalmente uma pratica mágica voltada para o si mesmo, mas para o bem de uma tribo ou outra comunidade. Usualmente isso significa que o xamã deve se imergir nos afazeres do seu povo, entendendo e endereçando suas necessidades. Assim, vários motivos podem levar-lo para o deserto. Todos os seguintes motivaram os Solitários no passado e continuam a fazê-lo.

- Frustração coma falta de interesse da tribo em matérias espirituais.
- Uma carga de dor muito grande em meio a uma crise, e um desejo por um tempo para curar por dentro antes de pegar mais fardos dos outros.
- Uma confusão no meio de impulsos contraditórios com o resto da tribo, e um sentimento de necessidade de reduzir o clamor espiritual, tempo o suficiente para separar as coisas e chegar a conclusões sobre o papel do xamã e suas prioridades.
- O aviso de uma catástrofe eminente descendo sobre a tribo, e o desejo de preservar a hereditagem da tribo mesmo se os espíritos disserem que os outros corpos e almas não podem ser salvos.
- Um chamado para adotar algo que não seja uma comunidade humana para ser sua própria tribo: todas as criaturas vivas da região, por exemplo, ou o espírito de clima, ou ate mesmo o mundo todo.

Estilo: As magias dos Solitários tendem a ser lentas e deliberadas, com rotinas que podem levar meses ou ate anos para se completarem. Fora dos assuntos humanos, tem menos pressão para agirem imediatamente... na maioria do tempo. Os Solitários têm rotinas sofisticadas e rápidas para responderem a desastres naturais e outras crises. Incêndios florestais, enchentes, terremotos e afins não esperam para que um xamã solitário pratique extensa meditação ou tente achar

ajuda, e solitários bem sucedidos estão preparados para isso. (Os mal sucedido perecem.)

A magia dos Solitários inclui mais elementos inumanos e não-humanos que qualquer outro estilo. Os Solitários que lidam com os mares profundos, por exemplo, drenam o poder bentônico das profundezas para se transformarem e curar seu sofrimento nos abismos sem luz. Os Solitários das florestas longínquas comungam com alguns dos mesmos totens que guiam os animais, e linha entre o homem e a fera se torna indistinta depois de anos de coexistência em corpos que não sejam humanos. Muitos Solitários velhos tendem a assustar outros magos, assim como os confunde.

Iniciação: Poucos magos começam como Solitários. Eles se movem para esta pratica, geralmente sem nenhum senso formal de que "Eu me tornei um Solitário", em resposta a um ou mais impulsos descritos acima. Alguns praticam a existência solitária por alguns meses ou anos; outros permanecem pelo resto de suas vidas. É muito difícil generalizar, mas é difícil de achar um Solitário que viva assim por mais de três anos e não decida continuar indefinidamente.

Alguns magos são levados a se retirarem, por varias de suas próprias razões, antes de Despertarem, e descobrem suas magias enquanto estão afastados do resto do mundo. Diferente dos Independentes, estes xamãs geralmente reentram na sociedade o tempo suficiente para receber treinamento de mestres estabelecidos antes de retornarem ao isolamento.

Organização: Por definição, os Solitários não têm organização. Alguns deles falam uns com os outros no mundo espiritual, mas isso é sempre um assunto puramente individual.

Caminhando Entre os Mundos: O Paradigma dos Oradores dos Sonhos

Os Oradores dos Sonhos praticam magia como uma conseqüência natural de suas existências tanto no mundo físico quanto na Umbra. Aprender os costumes dos espíritos é a parte mais importante para se tornar um hábil e poderoso xamã. A essência de ser um Orador dos Sonhos é agir como um intermediário entre o mundo mortal e a Umbra. Xamãs podem praticar magia visto que eles vêem e manipulam ambos os mundos, enquanto que mortais comuns que apenas conhecem o mundo mortal e os espíritos que conhecem apenas a Umbra.

Sendo Um Mediador

Na verdade, a terra dos espíritos também é a terra dos mortos. Os Oradores dos Sonhos sabem que a Umbra Negra é onde os vultos daqueles que ainda mantêm a conexão com o mundo mortal residem. Visto que a morte é o único meio no qual os humanos podem normalmente tornar-se residentes da Umbra, tornar-se um Orador dos Sonhos sempre envolve algum tipo de morte simbólica. Em muitos casos, embora isso possa ocorrer naturalmente durante uma doença grave ou num acidente de risco de vida, a iniciação xamânica é um procedimento deliberado onde o candidato experimenta algum tipo de morte física ou psicológica e então renasce tanto no mundo físico como na Umbra. Assim, os Oradores dos Sonhos aprendem a residir em ambos os reinos e muitos podem constantemente ouvir e ver os dois mundos. Os Oradores dos Sonhos que tentam se separar de um dos mundos normalmente são acometidos por vários problemas espirituais, psicológicos e físicos, variando de pesadelos até doenças mortais.

Sua posição única entre os dois mundos implica que os Oradores dos Sonhos possuem uma responsabi-

lidade especial de ajudar a resolver os conflitos e problemas entre os humanos e os espíritos. Embora isso não signifique dizer que os Oradores dos Sonhos precisem ser especialmente simpáticos a um dos lados, eles sempre devem estar preparados para ajudar a resolver quaisquer conflitos ou problemas sérios que possam ocorrer quando esses dois mundos se encontram. Espíritos que acidentalmente chegam ao mundo físico precisam ser enviados de volta à Umbra, capturados ou destruídos. Da mesma forma, os humanos que se perderam na Umbra ou que estão sendo atormentados por espíritos inquietos ou furiosos precisam de ajuda. É claro que, tal auxílio pode compor-se de soluções que variam desde expulsar espíritos a perceber que o indivíduo está sendo apropriadamente punido e os espíritos estão se vingando com razão.

Os Oradores dos Sonhos também vêem a si mesmos como porteiros e guardiões da Película. Eles são responsáveis por mantê-la aberta, tornando o transporte e a comunicação entre os mundos físicos e umbrais possível, bem como consertando quaisquer fissuras e rasgos que possam permitir que os dois mundos se misturem de uma maneira incontrolável e perigosa.

Essa função mediadora é também uma das razões que fazem muitos xamãs terem uma posição de gênero intermediária que muitas culturas ocidentais poderiam rotular de travestismo, transsexualidade e transgenderismo. Em reconhecimento ao status especial que os xamãs possuem por existirem entre ambos os mundos, mortal e a Umbra, e também entre a vida e a morte, em muitas culturas xamanistas eles também existem em meio a outras importantes fronteiras - tal qual a fronteira distingue entre ser masculino e feminino. Em muitas culturas xamanistas, aqueles no papel de xamãs tipicamente vivem além das normas de gênero, incluindo se vestir como membros do outro sexo e normalmente se casando com membros de seu próprio sexo. Em algumas culturas, apenas indivíduos que violaram as normas locais de gênero podem ser xamãs.

Êxtase

A chave para toda magia xamanista é o contato ou a visita ao mundo espiritual. Os Oradores dos Sonhos tanto tocam a Película e invocam espíritos para o mundo mortal, como entram na Umbra e executam ações ali. Quer seja o caso, perfurar a Película exige técnicas especiais onde a mente e o espírito do Orador dos Sonhos esteja elevada além do mundo mundano, num estado onde ambos os mundos estejam abertos e acessíveis. Até mesmo os Oradores dos Sonhos que normalmente vêem e ouvem os seres Umbrais precisam alterar seu estado de consciência para que eles possam perceber e manipular a trama da Película em si. Apesar de que alcançar esse estado tornar-se mais fácil com a experiência, alguma alteração no consciente é sempre necessária.

Diferente de muitas Tradições, os Oradores dos Sonhos não são excessivamente concentrados em técnicas exatas - no geral, qualquer foco que funcione será usado. Drogas, tambores, dor, jejum, luzes piscantes, dança exaustiva ou exercícios extenuantes são vistos no geral como meios igualmente válidos para alcançar o estado apropriado de êxtase. Quando eles alcançam a consciência extática, os Oradores dos Sonhos acreditam que potencialmente podem fazer qualquer coisa e que os limites de seu poder estão apenas em suas mentes.

No entanto, Oradores dos Sonhos em particular às vezes possuem opiniões extremamente duras sobre meios apropriados e inapropriados para se alcançar a consciência extática. Alguns acreditam que drogas poluem o espírito e o corpo, apenas aceitando técnicas como dança e meditação, e que não necessitem de ajuda externa. Outros depositam muita fé em drogas derivadas das plantas, mas isso não tem nada a ver com as drogas farmacêuticas modernas e os métodos tecnologicamente dependentes como "biofeedback". Argumentações e divergências sobre focos e estilos apropriados de magia têm sido vistos nos encontros dos Oradores dos Sonhos por vários séculos.

Animismo

A outra chave para utilizar a magia dos Oradores dos Sonhos está no fato de que tudo está vivo e imbuído com espírito. Ao usar a magia para afetar alguma coisa, os Oradores dos Sonhos precisam invocar o espírito do alvo. Toda árvore, gato, caneta ou cd player contém esse espírito único próprio. Auxiliando e canalizando o poder do espírito de algum dispositivo pode fazer com que ele funcione melhor. Do mesmo modo, matar o espírito de um carro ou de um rádio poderá danificá-lo e, em muitos casos, o tornará completamente inútil.

Todos os Oradores dos Sonhos reconhecem que o meio mais fácil para afetar alguma coisa é através de seu espírito. As técnicas para invocar os espíritos variam - eles podem ser coagidos, ordenados ou ameaçados. Em muitos casos, o meio mais simples para afetar uma poderosa e ardilosa entidade Umbral é afetar algum lugar ou objeto no qual ele está ligado. Para curar um espírito, um Orador dos Sonhos pode reparar ou auxiliar seu estado físico no qual o espírito está refletido. Por outro lado, o meio mais fácil de destruir alguns espíritos é destruindo suas conexões com o mundo físico. Embora os maiores e mais poderosos espíritos possuam conexões muito vastas e duráveis

para serem afetados dessa maneira, os Oradores dos Sonhos podem usar essas técnicas simples para afetar quase qualquer coisa.

Os Oradores dos Sonhos também podem usar seu domínio em Espírito para se comunicar com qualquer coisa, até mesmo partes individuais de seres vivos de objetos. Uma breve conversa induzindo a um curto-circuito simples para abrir ou fechar normalmente é suficiente para desligar um sofisticado sistema de alarme. Essa habilidade em afetar o todo através dos espíritos das partes permite os Oradores dos Sonhos serem extremamente sutis em suas magias.

Embora magos das outras Tradições acreditem que todos os Oradores dos Sonhos sejam indivíduos compassivos que devotam suas vidas a aceitar os desejos de cada espírito vagante, a realidade é muito mais complexa. Apesar de que alguns Oradores dos Sonhos certamente acreditem ser representantes e advogados de todos os tipos de espíritos, outros vêem os espíritos como nada mais que poderosas ferramentas. Existem vários Oradores dos Sonhos que capturam e controlam espíritos através de ameaças e poder, sendo vistos como poderosos tiranos pelos Umbróides sob seu cativeiro. Do mesmo modo, muitos Oradores dos Sonhos assumem lados definidos nos intermináveis conflitos políticos que assolam os reinos Umbrais. A política da Umbra é complexa e, algumas vezes, mortal. Os Oradores dos Sonhos que se aliam a um poderoso espírito totêmico normalmente trabalham abertamente com vários espíritos menores que também servem seu totem. Em muitos casos, esses espíritos podem se tornar os amigos e companheiros de guerra do Orador dos Sonhos. No entanto, esse mesmo Orador dos Sonhos pode estar contente em ferir, aprisionar ou até mesmo destruir os inimigos do totem.

Faitília e Gênero: Os Espíritos das Esferas

A magia do Espírito está por toda parte agindo juntamente com as forças espirituais cujos pensamentos e ações produzem a realidade material observável (e uma grande parte além dela). Isso é verdade até mesmo quando, em termos de mecânica de jogo, num efeito em particular não usa se a Esfera de Espírito. Para os Oradores dos Sonhos, tudo são espíritos, de tipos diferentes.

Os costumes de separar as partes do mundo variam amplamente em suas especificações. Quando desenvolver um paradigma para qualquer Orador dos Sonhos em particular, sinta-se livre para modificar ou desconsiderar completamente as generalizações apresentadas aqui em detrimento das atuais circunstâncias da cultura a qual seu personagem pertença. Você também deve se sentir livre para modificar como necessário for para fins de um paradigma específico.

Correspondência: Os Espíritos que Medeiam

Ser um xamã próspero é, em parte, conhecer o que ignorar. Na maioria das vezes, os xamãs não precisam prestar atenção aos espíritos muito simples que definem o espaço e o tempo em seus movimentos, ninguém mais além de um caminhante precisa pensar sobre a composição da lama debaixo de seus pés. A magia de Correspondência requer que o xamã observe esses espíritos negligenciados e aprenda como trabalhar com eles. Em algumas abordagens, a Correspondência torna possível aos xamãs moverem a si mesmos, corpo e/ou alma, convencendo um espírito dimensional a carregá-lo através da fissura entre onde ele está e onde ele deseja estar. Em outras abordagens, a Correspondência envolve falar ao espaço em si e convencê-lo a mover-se ou alterar-se para se adaptar as necessidades do xamã. Às vezes, é o caso de ignorar as regras do tempo e distância, e percorrer o caminho "entre" ao invés de "através" ou "de lado".

Existem poucos rituais complexos entre os Oradores dos Sonhos para falar aos espíritos dimensionais, em parte porque esses espíritos não entenderiam ou os apreciariam. Ao invés disso, as rotinas dos Oradores dos Sonhos usando Correspondência apelam à súplica de fetiches que eles usam para lidar com outros espíritos, reconhecendo que os espíritos dimensionais tornam tudo isso possível. Assim, o Orador dos Sonhos faz as conexões com espíritos conhecidos para mostrar a importância da conexão em si.

Entropia: Os Arquitetos da Vida

O uso dessa Esfera separa claramente os verdadeiros magos dos espíritos dos pretensiosos em geral. A verdadeira magia de espírito nem sempre é "uma coisa legal" ou segura: ela requer o confronto com verdades desagradáveis, bem como com as tranqüilizantes. Tudo o que existe tem limites. Começo, meio e fim. Essa é uma verdade que os naturalistas chamam de átomos (e criaturas menores), de humanos, de deuses e do próprio universo. A Entropia repousa entrelaçada, senão a tudo, aos espíritos que manifestam a sorte, ao caos, à incerteza e à morte que a tornam possível

para tudo em suas naturezas em particular.

Geralmente, Oradores dos Sonhos fazem uma distinção clara entre os espíritos da sorte e da oportunidade e aqueles da morte e da decadência. Os últimos são majoritariamente domínio dos necromantes e outros magos especializados - nem todos são malignos, mas todos expostos a maré de tentações oriundas das terras dos mortos. É difícil alguém lidar com os mortos sem perder o desejo de viver ou do prazer da vida, os Oradores dos Sonhos tendem a encarar suas relações com a morte com muito mais cautela. Felizmente, por outro lado, é uma ferramenta fundamental em muitos arsenais dos Oradores dos Sonhos. A maioria dos xamãs não lida tanto com espíritos da sorte, ao invés disso, eles influenciam o comportamento afortunado ou desafortunado de outros tipos de espíritos. O que as regras descrevem como um efeito de Entropia pode muito bem se encaixar a um xamã usando-o como um efeito de Vida, Matéria ou algo do tipo.

Forças: As Vozes no Vendaval

Rotinas envolvendo Forças compõem a maior parcela de todas as práticas xamânicas tradicionais. O poder da natureza liberado na forma de relâmpago, fogo e outras demonstrações de energia intimidam as comunidades. O xamã permanece no desfiladeiro, protegendo seu povo através da canalização da energia para alguma saída segura. Do mesmo modo, o poder implícito na energia natural pode servir à comunidade quando há um mago presente que pode dizer o que ela deve fazer e mantê-la na linha quando pretender se rebelar. "Ele comanda o relâmpago" é um comentário encontrado em praticamente cada cultura com xamãs ativos e indicativos para demonstrações particularmente visíveis do próprio poder do xamã.

Vida: A Alma de Cada Coisa

Muitos Oradores dos Sonhos modernos desaprovam as tendências das outras Tradições em tratarem Vida com uma mera Esfera. Os Oradores dos Sonhos sabem por experiência da infindável variedade de espíritos dentro de cada criatura viva e sentem a variedade de almas reunidas dentro das amebas, cactos, baleias, gatos e as pessoas deixam escapar algumas verdades muito importantes. As aplicações de Vida dos Oradores dos Sonhos quase sempre trabalham exclusivamente com um tipo particular de seres vivos encontrados dentro de uma determinada região climática, o que exige o aprendizado para diferentes partes do mundo. Para os Oradores dos Sonhos isso não é mais singular ou estranho do que a idéia de alguém precisar aprender diferentes costumes e saudações ao buscar diferentes culturas. Todos os espíritos falam a mesma língua, mas eles falam de um modo diferente, como o inglês ouvido em Edimburgo, Los Angeles e Nova Déli.

Os focos mais comuns para a magia de Vida, qualquer que seja a cultura ou clima, são totens de seres com quem o xamã trabalha. Podem ser pequenas esculturas ou pinturas, grandes postes totêmicos entalhados das melhores árvores da floresta ou qualquer coisa assim. Cada cultura possui suas tradições sobre esse assunto. Xamãs urbanos modernos e tecnoxamãs estão desenvolvendo suas próprias tradições através de um processo xamânico tipicamente pragmático - fazer um totem e ver se ele funciona, e caso não, tentar alguma outra coisa, sempre consultando os espíritos e observando o que os agrada.

Matéria: A Alma de Cada Coisa

A clara e distinta divisão entre Vida e Matéria é mais um assunto de mecânica de jogo que de experiência xamânica. Para o xamã, tudo está vivo e é apenas uma questão do xamã poder trabalhar ou não com o espírito em questão.

Para fazer plena justiça a algumas tradições do mundo real, as fronteiras de várias Esferas podem precisar ser ajustadas. Muitos xamãs, por exemplo, não fazem distinção entre as colheitas e o solo no qual elas crescem como coisas totalmente distintas. Infelizmente para fins de jogo, isso rapidamente causaria uma total anarquia e confusão mútua entre jogadores e Narradores. Trabalhe dentro das categorias existentes onde for possível e negocie os pontos de extensão de limites em particular.

Matéria é particularmente importante para os tecnoxamãs, especialmente em conjunção com Forças. Outros xamãs costumam pensar em seus camaradas tecnófilos como se eles tivessem se tornado sábios idiotas, mas os tecnoxamãs acham que os outros estão intencionalmente ignorando todos os novos ecossistemas que surgem noite após noite e que precisam da ajuda do xamã como qualquer outro ambiente.

Mente: A Alma Desperta

Tudo o que um xamã faz pelos outros em sua comunidade associa Vida e Mente. Não existe distinção entre as duas na maioria das formas de xamanismo, assim como a influência de ambas nas várias partes de um organismo vivo singular que é o ser humano (ou algum tipo de ser consciente, o mesmo princípio sendo aplicado a qualquer coisa entre o yeti e monstros marinhos).

A maioria das magias xamânicas de Mente fun-

cionam através de sonhos. O mago obtém informações enquanto está sonhando e afeta as mentes dos outros através do preparo de rituais para modelar adequadamente seus sonhos. Assim como muitas outras Esferas, arte e escultura fornecem focos para muitos xamãs. Assim como a música, preparada para despertar humores particulares como parte de um efeito prolongado.

Primórdio: Os Grandes Espíritos

O mundo xamânico contém hierarquias indefinidas, dos menores e menos conscientes seres até as forças que outras Tradições chamam de anjos e deuses. Os grandes espíritos raramente agem diretamente no mundo material, mas eles podem emprestar seus poderes aos espíritos mais próximos que permeiam as coisas, fortalecendo ou enfraquecendo as entidades que mais diretamente moldam o mundo em torno do xamã. Nenhum xamã faz acordos com os totens e seus superiores levianamente, e muitos tentam evitar isso ao máximo (muitas Procuras para os Oradores dos Sonhos alcançarem Arete 4 ou 5 começam com os grandes espíritos procurando o xamã, quer ele esteja pronto ou não).

A magia do Primórdio é complicada para a maioria dos xamãs e quase sempre requerem uso conjunto de Espírito para evitar que a cadeia da existência se rompa e libere pesadas cargas espirituais sobre o mago. Efeitos bem sucedidos rapidamente são guardados como relíquias na forma de rotinas e salvaguardadas de muitas e constantes adulterações e ajustes experimentais que recaem sob as outras rotinas dos Oradores dos Sonhos. Os Oradores geralmente crêem que os outros magos possuem um apreço insuficiente pelas forças que desordenam quando eles trabalham com a magia do Primórdio. Eles normalmente acreditam que os problemas dos outros com o Paradoxo podem ser rastreados até atos negligentes no uso de efeitos de Primórdio associados com Espírito.

Focos de Primórdio incluem os artefatos normais e também elaboradas cerimônias, até festejos incluindo toda a comunidade em honra dos totens envolvidos em um dado efeito em particular. Não é incomum um Efeito de Primórdio ser seguido por um ou mais efeitos menores de outras Esferas, para ajudar a estabelecer um bom humor e harmonia entre os participantes.

Espírito: Tudo Acima e Abaixo

O xamanismo começa e termina com os espíritos. O que distingue Espírito para os xamãs é que ele permite agir sobre o mundo espiritual em si bem como individualmente sobre espíritos.

Perceba que, embora viajar ao mundo espiritual seja realmente importante para muitos xamãs, isso não é a única coisa para ser feita com Espírito. Espírito permite os Oradores dos Sonhos verem os espíritos, bem como afetar o mundo espiritual e seus habitantes, sem deixar a existência material. Algumas tradições xamânicas nem mesmo viajam à Umbra, enquanto outras a limitam a ocasiões cerimoniais específicas. Nem a Tempestade de Avatares é um precedente inédito para os Oradores dos Sonhos. Eles se acostumaram ao mundo espiritual como sendo muito perigoso algumas vezes. Muitas práticas xamânicas requerem que o mago mutile a si mesmo, beba veneno ou, de outra forma, cause dano suficiente a si mesmo para auxiliar a separar-se da alma por algum tempo. O efeito dilacerante através da Película simplesmente torna possível sofrer alguns ferimentos tanto através como de antemão. Focos de Espírito normalmente incluem representações de espíritos que o xamã, preferencialmente, lida ou espera lidar a partir de agora, aliados a elaboradas dramatizações em discurso, música e arte do valor e da probidade do efeito pretendido do xamã.

Tempo: Os Espíritos que Medem

As referências descritas acima para Correspondência também se aplicam ao Tempo. Para os xamãs, tempo é tanto um resultado das ações dos espíritos, como dele próprio e dos demais seres e, dependendo da tradição específica, nos quais podem ser trabalhados como quaisquer outros espíritos. A ampla maioria das magias dos Oradores dos Sonhos envolvendo Tempo inclui sentir o tempo além do seu próprio. Alterar ou se movimentar através do tempo além da taxa de um segundo por segundo rotula muitos xamãs como abusivos, um tipo de necromancia no corpo ferido do mundo. Além disso, muitos totens desaprovam desordens dessa natureza no tempo, visto que eles dependem do tempo para regular suas interações com o mundo material.

Feiticaria

Os Oradores dos Sonhos geralmente não traçam uma linha rígida e constante entre a magia das Esferas e a magia dos Caminhos lineares. Todas elas estão relacionadas em prática e no intento. Xamãs sabem por experiência própria que um mestre nos Caminhos poderosos pode facilmente dar uma surra num praticante arrogante e desleixado da magia das Esferas, assim eles honram plenamente a todos os praticantes bem sucedidos, independente dos detalhes. O sucesso para si mesmo e de alguém da comunidade é prova de mérito.

Atitudes Frente à Tecnologia Moderna

Os Oradores dos Sonhos variam de primitivos radicais, que prefeririam que toda a humanidade abrisse mão de tudo, desde a eletricidade e agricultura, aos tecnoxamãs que regularmente invocam espíritos que habitam a Teia Digital.

Xamãs Tradicionais: "Nós preservamos as antigas tradições. Antes das cidades e fazendas, automóveis e agricultura, a humanidade era livre. Veja como os caçadores-extrativistas remanescentes vivem — 20 horas de trabalho por semana garantem tudo o que você precisa — os índices de homicídio são baixos, não há guerras e ninguém morre das várias doenças relacionadas ao estresse hoje. Claro, suas vidas são difíceis algumas vezes, mas isso não é liberdade o bastante?"

"Com toda a insanidade da vida moderna, todos os Adormecidos — e quase todos os magos — esqueceram de como as coisas eram. Nós somos aqueles que lembram — nós mantemos os antigos contos vivos, mantemos o contato com os espíritos antigos e ainda sabemos como viver usando apenas as ferramentas que nós mesmos podemos fazer. É claro que qualquer um pode dizer que retroceder no tempo é loucura — os Adormecidos nunca abrirão mão de tudo que eles têm voluntariamente. Mas e se eles não tiverem escolha? Nós estamos matando todo o maldito planeta e estamos prontos para contra-atacar. Quando o petróleo acabar, quando as pragas e o clima piorarem, quanto tempo sua preciosa civilização irá durar? Então, nós estaremos aqui para ajudar os sobreviventes a construírem um mundo novo e melhor. Até lá, nós podemos ao menos fornecer provas materiais que o trabalho insano e a subjugação de alma não são os únicos meios de se viver."

"É por isso que não uso qualquer coisa que eu mesmo não possa fazer, tanto na magia quanto em minha vida. Exemplos são coisas poderosas. Fato é que eu e outros primitivos podemos viver nessa comunidade sem qualquer uma das bugigangas que os outros caras usam para fazer os Adormecidos e os outros magos pensarem. A maioria das pessoas simplesmente decidiu que todos nós somos loucos, mas alguns imaginam como a vida poderia ser melhor se elas não estivessem presas a um celular."

"Eu estive na Amazônia e algumas pessoas lá têm uma vida legal. Eles não possuem tudo o que as pessoas nesse país possuem, mas eles também não têm hipotecas, violência de gangues, poluição do ar, câncer de pulmão, doenças do coração ou programas de TV de quinta categoria para estragar seus cérebros. A vida poderia ser bem melhor se nós pudéssemos varrer o maldito paradigma Tecnocrata, mas não esperamos que isso aconteça até que as coisas comecem a esculhambar-se de vez."

"Em todo caso, eu não consigo aceitar Oradores dos Sonhos bem orientados trabalhando com espíritos de computador, elementais do plástico e horrores similares. Veja quem criou essas coisas? Eles estão corrompidos em sua essência. Fazer acordos com eles os torna mais fortes. Nós estamos prontos para matar o planeta. Água limpa e ar puro são muito raros, esses espíritos da natureza são aqueles que nós precisamos ajudar e trabalhar com eles. É uma mera questão de bom senso e sobrevivência. Se você lida com monstros, tudo o que fizer estará maculado."

"Hoje, eu entendo a origem de alguns xamãs urbanos, mas isso não quer dizer que eles estejam certos. As cidades estão doentes em sua essência. Lidar com espíritos urbanos fere a humanidade e o planeta, visto que vocês estão ajudando e recompensando coisas desastrosas. Claro que, eles podem ser úteis, mas a que custo? Os ditos Tecnoxamãs são ainda piores, eles tanto enganam a Tecnocracia como as pessoas que valorizam o poder pessoal acima da ética e da saúde do planeta."

Xamãs Urbanos: "Drogas são drogas, cara; não importa se você encontra um espírito do tabaco numas folhas de qualidade que você colheu ou num maço de cigarros que você furtou num mercadinho. É o mesmo espírito. Então, fazer o quê se eu vivo em Hollywood com essa imensa cidade louca se esticando por quilômetros em cada direção? Eu sou tão xamã como qualquer outro e essa cidade é muito mais meu lar que alguma trilha no meio da selva foi para um xamã há 20.000 anos. Estou sendo honesto, falo aos espíritos locais e vivo minha vida exatamente como eles fizeram."

"Pense assim, eu não vivo numa caverna. Você lida com o que está ao seu redor — em meu caso na Los Maldita Angeles. Não me preocupo se ninguém mais lida com os espíritos daqui, é apenas uma questão de gosto. Se você ignora os espíritos ao seu redor, eles podem pensar que você está os destratando. Esse é o caminho que leva a problemas sérios."

"Eu acho que ser um xamã urbano é muito mais que aprender a lidar com o que a vida dá a você. Conviver com o que os caras fazem em Los Angeles não é nem bom, nem mal, mas apenas um modo totalmente diferente de viver. Se você quer fazer as coisas acontecerem, você precisa aprender como jogar com todas as cartas."

"Esse é o porquê de eu fazer as coisas como eu

faço, mas você perguntou também sobre como é ser um xamã urbano. Bem, é como qualquer outro xamã. Nós sempre estivemos fazendo acordos com espíritos locais, falando aos espíritos ancestrais, curando as pessoas e coisas assim. Droga, meus rituais nem mesmo são diferentes. Eu posso ter comprado meu tambor de um punk que o confeccionou a partir de um tonel de óleo, mas ele toca tão bem como qualquer um feito de madeira e couro. Então porque não pegar os materiais para meus fetiches das coisas que as pessoas jogam fora? Desde muitos anos, os xamãs têm sido bons em caçar e coletar."

Tecnoxamãs: "Eu estou farto de ser chamado de traidor e de vendido por metade dos Oradores dos Sonhos que encontro por aí. Vou dar uma dica — a Tecnocracia está aí para ficar. Existem muitas outras maneiras de ser um Orador dos Sonhos, mas se alguns de nós não sair para as linhas de frente se certificando de que nós estamos com toda a tecnologia nova, então todos nós estaremos fodidos."

"Claro que nós sabemos lidar com espíritos da cura e com elementais da água, mas não existem histórias antigas a respeito de como conseguir um espírito da rede para ajudar você a rastrear alguém ou o jeito certo de fazer uma oferenda para que um Elemental do plástico faça com que o celular de alguém falhe antes dele chamar os policiais. Além disso, não existem quaisquer rotinas projetadas para evitar que esses novos espíritos de mastiguem a mente de alguém ou meio tradicionais de prevenir que os Tecnocratas usem essas criaturas para destruir o mundo."

"Crianças, bem-vindas ao xamanismo experimental. Nós fazemos exatamente o mesmo que os primeiros xamãs há 20.000 anos — nós estamos aprendendo a lidar com o mundo a nossa volta. Carência de conhecimento não é virtude. Se não aprendermos a lidar com esses espíritos, então não poderemos evitar que as pessoas os usem para causarem mal."

"Você pode lidar com qualquer espírito com qual possa se comunicar. Eu não sei você, mas eu prefiro muito mais que as aranhas da rede estejam trabalhando ao meu lado que aliadas a meus inimigos. Essa é a razão pela qual Oradores, como eu, não estão chacoalhando gizos e dançando em rodopios. Os velhos costumes não funcionam com os novos espíritos. Se você quer entrar em contato com um espírito do computador, você precisa sentar na frente de um computador. Brincar de enfiar a cabeça na areia como um avestruz não vai ajudar em nada. Ao menos alguns de nós precisam saber como se lida com o mundo como

ele é — aranhas de rede, elementais da eletricidade e espíritos-automóveis são o que ele é hoje."

Regras para Itens Despertos

Qualquer Orador dos Sonhos ou outro mago com três pontos ou mais em Espírito pode despertar o espírito dentro de qualquer objeto ou dispositivo, como listado nas páginas 55 e 56 de Mago Companheiro do Narrador, mesmo magos sem esse nível de poder ainda podem possuir tais itens. A questão é, então, que benefício traz ter um carro ou um apartamento espiritualmente desperto? Para itens como computadores e armas de fogo, os benefícios são óbvios. A partir do momento que esses dispositivos forem despertos e ganharem consciência, eles instantaneamente irão saber se há algum problema com seu funcionamento. Bem antes de uma arma de fogo emperrar ou um computador parar de funcionar, eles mostrarão sinais que indicam a existência e a natureza do problema. Um computador pode mostrar uma breve mensagem de texto criptografada indicando a natureza do potencial defeito, enquanto um carro ou uma arma de fogo pode fazer um barulho e óbvio ruído sempre que for usada. Qualquer um usando tal item perceberá esses sinais por um teste bem sucedido de Percepção + Consciência. Tal informação dá ao Orador dos Sonhos, ou a qualquer um que descreve os sintomas, um ponto a menos na dificuldade (ou uma Característica, em MET) de todos os testes para consertar o item.

Oradores dos Sonhos com dois ou mais pontos em Espírito não precisam confiar nesses sinais abstratos. Qualquer Orador dos Sonhos com no mínimo dois pontos em Espírito pode facilmente conversar com esses itens despertos. Eles podem conversar com itens despertos aos quais eles estejam extremamente familiarizados sem a necessidade de um teste de Arete. Além disso, tais itens podem iniciar conversações com seus donos se ele possuir dois (ou mais) pontos em Espírito ou a Qualidade: Médium.

Mais de um Orador dos Sonhos já acordou no meio da madrugada com um utensílio falante pedindo por ajuda ou dizendo a ele que alguém estava tentando roubá-lo ou destruí-lo. Além de conferir ao Orador dos Sonhos um bônus em todos os testes para consertar o item que apresentarem defeitos, tais comunicações permitem um Orador saber instantaneamente se alguém usou o item desperto. Se um Nefandus arrombar o apartamento do Orador dos Sonhos, seu computador pode usar sua web cam para filmar o invasor e ficará feliz em mostrar ao Orador a filmagem assim que ele voltar.

Ainda, o dono do item desperto reduz todas as suas dificuldades para usar o item em 1. Em contraste, qualquer um que o item desgostar recebe +1 na dificuldade de quaisquer testes envolvendo o item. Normalmente, isso significa que o Orador dos Sonhos pode usar o item com grande facilidade e seus inimigos têm problemas de usar tais itens. No entanto, Oradores dos Sonhos que abusam ou negligenciam suas posses podem vê-las se voltando contra ele.

Talvez o impacto mais óbvio em usar itens despertos sejam as inúmeras coincidências menores que acompanham seu uso. A buzina de um carro desperto pode tocar quando ele estiver sendo roubado, um computador desperto pode parar de funcionar antes que um vírus perigoso o danifique e uma arma de fogo desperta pode engasgar caso alguém esteja usando ela contra seu dono. No geral, tais coincidências apenas podem ocorrer quando o item é ameaçado com risco de dano ou se o proprietário está em sério perigo. Em todo caso, tais coincidências deveriam ser eventos que podem ocorrer naturalmente.

É claro, ter vários itens despertos pode ser um fardo. Em alguns casos, espíritos menores podem ser como crianças: eles se metem em problemas, exigem atenção e nem sempre se comunicam adequadamente. Às vezes, eles até mesmo farão coisas estranhas ou irão ocultar suas ações na tentativa de agradar o dono. Embora um Orador dos Sonhos possa se cercar totalmente de itens despertos, isso possui suas dificuldades práticas. (Narradores que não queiram se preocupar com a interpretação desses problemas, mas não quer Oradores dos Sonhos recebendo um redutor na dificuldade em tudo, podem limitar um personagem à posse de uma quantia de itens despertos igual ao Arete do personagem (ou menos).

Oradores dos Sonhos e a Loucura

A insanidade e o xamanismo sempre foram intimamente ligadas. Um dos caminhos mais fáceis para os mortais ganharem a percepção espiritual necessária para Despertarem como um Orador dos Sonhos é se tornar insanos. Dado isso, alguns Oradores dos Sonhos possuem Perturbações. Essas Perturbações são especialmente comuns entre os xamãs Independentes que Despertaram sem qualquer ajuda externa.

Embora alguns Oradores possam ganhar Perturbações tão facilmente quanto qualquer outro mago, Oradores insanos quase nunca ganham Perturbações adicionais. De certo modo, sua insanidade existente parece proteger suas mentes de futuras agressões. Oradores dos Sonhos que eram insanos quando eles Despertaram são curados durante seu Despertar ou sua Perturbação torna-se uma parte intrínseca de sua

magia.

Em segundo lugar, usar magia de Mente para curar a Perturbação oferece um grave risco de causar Gilgul no mago. Felizmente, tais perturbações estão tão profundamente ligadas ao Avatar do Orador dos Sonhos que tentar removê-la precisa ser executada pelo Orador ou com seu conhecimento e permissão. Todas as outras tentativas de remover a Perturbação automaticamente falham. Os Oradores dos Sonhos que fisicamente ou mentalmente cruzam a Película e entram na Umbra estão imunes à sua Perturbação enquanto eles estiverem no mundo espiritual.

Embora as Perturbações tornem a interação com Adormecidos e com o mundo mundano bem difíceis, elas ajudam os Oradores dos Sonhos com sua magia. Os Oradores com Perturbações reduzem a dificuldade de todos os testes de Arete, enquanto estiverem na onda de sua Perturbação, em 1. Ao invés de resistir a sua loucura e tentar agir de uma maneira socialmente aceitável, Oradores esquizofrênicos vociferam para as vozes em sua cabeça, enquanto Oradores obcessivos-compulsivos se entregam a um comportamento compulsivo independente do seu ambiente. Nesse estado, todas as suas magias demoram duas vezes mais para executar, mas o jogador automaticamente recebe o bônus para executar a magia. Devido à natureza extrema desse tipo de comportamento, os Oradores dos Sonhos que abertamente se entregam às suas Perturbações em público serão normalmente presos ou contidos à força, sendo levados contra a vontade para avaliação psicológica.

Nova Perturbação

Cegueira Umbral: Xamãs com essa espécie de loucura são incapazes de diferenciar os espíritos dos mortais. A maioria dos xamãs pode dizer facilmente a diferença entre humanos e fantasmas ou espíritos, mas essa Perturbação remove completamente essa habilidade. Assim, xamãs que possuem essa Perturbação normalmente conversam com seres que nenhum Adormecido algum ao seu redor pode enxergar. Adormecidos normalmente considerarão os Oradores dos Sonhos que possuem essa Perturbação como sendo desiludidos ou esquizofrênicos. Alguns Oradores teorizam que mais de 25% dos Adormecidos que foram diagnosticados com essa doença mental possuem tanto algum talento inato para ouvir e enxergar a Umbra (como através das Qualidades: Médium e Visão) como essa Perturbação.

Quando interpretar essa Perturbação, o Orador dos Sonhos precisa falar abertamente ao tomar conhecimento dos espíritos que se aproximam dele, mesmo que esses espíritos se aproximem do Orador numa sala lotada ou durante uma avaliação por um psiquiatra. Embora o Orador dos Sonhos esteja livre para mandar os espíritos irem embora, tais conversas ou ações similares precisam ser executadas exatamente como se o espírito estivesse fisicamente presente. Muitos Oradores dos Sonhos que sofrem dessa forma de loucura também possuem as Qualidades: Médium e Visão.

Novos Antecedentes
Totens e Aliados Espirituais

Totem

Um dos talentos extremamente comuns entre os xamãs, de todos os tipos, é ter um laço estreito com algum espírito totêmico. Muitos xamãs, tanto Oradores dos Sonhos como xamãs estáticos (pág. 64), possuem totens. Nenhum Orador dos Sonhos pode ter mais que um espírito totêmico. Embora seja possível para um Orador adquirir um Totem antes, muitos deles adquirem seus espíritos totêmicos durante seu Despertar ou brevemente depois, enquanto estão sendo treinados pelos seus Mentores.

Via de regra, os Oradores dos Sonhos podem assumir qualquer espírito totêmico que normalmente poderia ser assumido pelos Garou ou qualquer Raça Metamórfica, bem como possuir seu próprio. Veja Lobisomem: O Apocalipse, o Guia dos Jogadores de Lobisomem e o Axis Mundi para informações adicionais sobre os totens Garou. Além disso, Oradores dos Sonhos possuem alguns totens que estão disponíveis apenas para eles. Uma aliança com um espírito totêmico é algo diferente para os Oradores dos Sonhos do que é para os Garou e para as outras Raças Metamórficas.

Todos os membros da mesma matilha Garou compartilham o mesmo totem. A essência da relação de um xamã com seu espírito, diferentemente, é de um ser viajante e solitário na Umbra. Os Oradores dos Sonhos possuem totens pessoais. O totem de um estudante pode ser completamente diferente de um mestre. Adquirir um totem é um processo complexo e difícil, onde o mago entra em contato com a Umbra e procura por um poderoso espírito para ser seu patrono. Algumas vezes, essa relação é extremamente estreita, sendo o totem um professor, um amigo ou mesmo um amante para o mago.

Além dos dogmas comuns impostos às outras relações com um totem, algumas vezes os espíritos totêmicos pedem ajuda e apoio aos Oradores dos Sonhos em vários assuntos. Caso essa ajuda seja incomum ou apenas exigida em troca de algum serviço específico executado pelo totem, então não há pontos a serem ganhos por isso. Uma exigência constante por servi-

ços permite ao Orador dos Sonhos adquirir o Defeito: Dever Espiritual (veja The Spirit Ways, pág. 106).

Além das habilidades específicas oferecidas por cada totem individualmente, os pontos gastos, no Antecedente Totem, também são usados para comprar habilidades específicas para o totem do mago. É importante lembrar que cada espírito totêmico individual é apenas um aspecto parcial do todo do arquétipo espiritual. Quaisquer magos podem compartilhar o mesmo totem, mas cada espírito é uma entidade espiritual completamente distinta do mesmo arquétipo. Na prática, isso significa que dois Oradores dos Sonhos podem ter o mesmo totem, mas cada espírito totêmico pode ter poderes completamente diferentes. As únicas constantes são a personalidade básica e as motivações, bem como o tipo de Habilidades Inatas que eles fornecem (poderes extras especiais automaticamente ganhos por se ligar ao Totem).

Todos os totens xamânicos começam com 5 pontos para serem divididos entre Força de Vontade, Fúria e Gnose, além de 5 pontos de Poder. Além disso, todos os totens xamânicos recebem os Encantos Senso de Direção e Reformar, além da habilidade de falar com o xamã. Selecione as características adicionais para o mago em individual na Tabela do Antecedente Totem. O custo listado é referente ao gasto com pontos de bônus.

Aliados Espirituais seguem a mesma tabela. Eles começam com a mesma base de Força de Vontade, Fúria, Gnose e Poder. Eles também começam com dois Encantos inatos. Um desses sempre será Senso de Direção, o outro pode ser escolhido pelo jogador do Orador dos Sonhos. Aliados Espirituais também possuem sempre a habilidade de falar com o xamã ao qual eles estão aliados.

Custo	Poder
1	Por três pontos adicionais para dividir entre Força de Vontade, Fúria e Gnose
1	Por 5 pontos adicionais de Poder
1	O Totem pode encontrar o xamã rapidamente
1	O Totem é respeitado entre os Umbróides
1	Por Encanto extra possuído (exceto Materializar)
1	Por Habilidade Inata garantido ao xamã pelo Totem
1	O Totem pode se Materializar

O Totem pode possuir quaisquer Encantos listados em Lobisomem: O Apocalipse ou em seus suplementos, além dos presentes em Mago Companheiro do Narrador.

A quantidade de Habilidades Inatas que o Totem oferece ao xamã é igual ao listado pelo Totem. Ao converter Totens de Lobisomem: O Apocalipse descarte o Custo em Antecedente listado. Ao invés disso, some o número de Habilidades Inatas ou de Atributos ampliados fornecidos pelo Totem e use como custo do Totem. Existem vários espíritos totêmicos que são únicos aos xamãs.

Cavalo (Habilidades Inatas: 2)

O Cavalo é o corcel fiel e bravo que leva o xamã pela Umbra e por toda a sua vasta extensão. Diferente dos cavalos mortais, o cavalo xamânico possui oito patas. Esse Totem é especialmente comum entre os Oradores dos Sonhos treinados na Sibéria e na Ásia Central, mas é mundialmente conhecido. Além de ser um viajante incansável, o Cavalo é um bravo guerreiro e tentará defender seus aliados do perigo. O Cavalo fornece uma parte de seus poderes aos seus aliados. Qualquer um com o Cavalo como Totem recebe um ponto adicional em Intimidação e é capaz de correr tão rápido quanto um cavalo a galope em qualquer terreno na Umbra.

Dogma: O Cavalo é um bravo e independente guerreiro, então ele espera que seus aliados se mostrem da mesma forma. Xamãs com o Cavalo como Totem nunca podem agir de modo covarde e nunca poderão abandonar seus companheiros ou aliados em batalha. Além disso, embora xamãs com esse Totem possam sacrificar ou de outro modo matar cavalos se preciso for, maltratando um cavalo ou tratando algum sem respeito receberá a ira deste totem.

Mãe Pássaro (Habilidade Inata: 3)

A Mãe Pássaro é um enorme pássaro com longas garras curvas, penas de ferro, e uma afiada navalha curva em seu bico de ferro. A Mãe Pássaro leva os espíritos dos falecidos para a terra dos mortos. Assim como em seu Despertar, a Mãe Pássaro também leva seu aliado Orador para a terra dos Mortos e pendura o espírito dele em uma árvore onde é devorado por espíritos e depois, cuidadosamente reunido novamente pela Mãe Pássaro. Durante a terrível e prolongada provação, o corpo do Xamã entra em coma, enquanto o seu espírito aprende os mistérios da vida e da morte. Xamãs com esse Totem recebem um modificador de -1 nas dificuldades em todas as jogadas para curar os vivos ou invocar, entrar em contato, ou visitar os espíritos dos mortos.

A Mãe Pássaro é cruel e implacável, como convém a um espírito fortemente associado à morte e aos mortos. Ela também é misericordiosa, de qualquer

forma, e recompensará atos abnegados que resultam em vidas que são poupadas ou mortes que são causadas com mais dignidade. Espera-se dos Xamãs que possuem esse Totem que ajam como intermediários entre a terra dos vivos e a terra dos mortos. Como tal, muitos deles têm gastado uma quantia considerável de tempo dentro das Terras Sombrias. Todos os Xamãs com esse totem recebem dois pontos em Conhecimento de Aparição. Além disso, tais xamãs serão reconhecidos como magos propícios a confiar.

Restrição: Xamãs com esse totem devem curar qualquer doente ou ferido que vier pedir sua ajuda, confortar qualquer pessoa agonizante que eles encontrarem e ajudar Aparições que visitam as Skinlands caso seus propósitos sejam éticos e bons.

Xamã (Habilidade Inata: 4)

Esse é um dos mais raros e poderosos Totens disponíveis para os Oradores dos Sonhos. Muitos xamãs assumem que esse Incarna é um espírito de um antigo e poderoso xamã. Esse xamã pode ser um venerado ancestral tribal, ou até uma figura como na lenda do Xamã Finlandês Vainamoinen. Não importando a identidade dessa entidade, o aliado Orador ganha o equivalente a 2 pontos em Mentor (pontos adicionais gastos com esse totem podem ser usados para aumentar esse nível de Mentor). Além disso, Oradores dos Sonhos que têm o Xamã como patrono recebem um ponto extra em ambas habilidades, Cosmologia e Enigmas devido a sua grande sabedoria resultante desse Totem.

O Xamã é um totem muito exigente, freqüentemente requisitando serviços do Xamã, mas oferecendo muita sabedoria e muitos segredos em troca. Oradores dos Sonhos que tenham o Totem do Xamã devem também ter o defeito Dever Espiritual (ver The Spirit Ways, página 106). O número de pontos nesse defeito não pode ser inferior ao número de pontos do antecedente Mentor fornecidos pelo Totem menos 1. Dependendo da personalidade do Xamã, este totem pode ser tudo, desde um mestre velho e sábio que exige muito, mas provê recompensas comensuráveis, até um excêntrico Teimoso que responde perguntas com charadas e pedindo para que seu aliado execute tarefas aparentemente sem sentido. Em todos os casos, entretanto, quanto mais esse totem der, mais ele pedirá em troca do seu aliado Orador dos Sonhos. Embora ninguém saiba ao certo, alguns Oradores alegam que muitos Oradores dos Sonhos Oráculos do Espírito, no final das contas acabam se tornando parte deste totem.

Restrição: Aliados do totem Xamã sempre devem socorrer outros Oradores dos Sonhos necessitados. O Xamã também protege o mundo do mal e de magos desordenados de todos os tipos. Aliados do Xamã devem sempre se opor a qualquer Nefandus ou Desaurido que eles encontrarem. Xamãs cujos espíritos têm persistido tempo suficiente para fazer pacto com esse totem o fazem devido ao seu inabalável compromisso com os deveres xamânicos. Eles esperam que seus respeitosos aliados mostrem um nível semelhante de dedicação.

Para os jogadores que não possuem o livro The Spirit Ways, o defeito Dever Espiritual indica que o totem freqüentemente faz exigências ao seu devoto. Enquanto concede habilidades, também impõe obrigações. Estas podem ser qualquer coisa desde enviar o mago para ajudar um amigo em necessidade, até pedir rituais notórios e perigosos sem dar uma razão. Quanto mais sabedoria o totem dá, mais exige de volta. O fracasso para cumprir o dever resulta na perda do totem e talvez até um castigo.

O espírito da Cidade (Habilidade Inata: 3)

Toda grande e importante cidade como Los Angeles, Londres ou Cidade do México têm seu próprio Incarna. Além disso há um poderoso Celestino que é, em geral, o espírito das cidades. O espírito de uma cidade é geralmente muito grande e aparece como uma versão antropomórfica da cidade, com características de vários habitantes famosos e vestindo padrões rememorativos a arquitetura e estilo local.

Quando opta por esse totem, o Orador dos Sonhos tem duas escolhas. Ele pode escolher só se aliar ao espírito da própria cidade (considerando que a cidade tenha um) ou ele pode fazer um pacto com o Celestino de todas as cidades. No primeiro caso ele só pode contatar e ganhar benefícios de seu totem enquanto estiver dentro dos limites físicos de sua cidade. Porém, se escolher o Celestino urbano permite-lhe ganhar benefícios deste totem a qualquer hora enquanto ele estiver dentro dos limites de qualquer grande área urbana (qualquer cidade com uma população maior que 25 mil habitantes). A versão Celestina desse totem é comprada normalmente, enquanto o espírito de uma cidade especifica é comprado pela metade (arredondando para cima). Por exemplo, se o espírito de Bangkok normalmente custaria 7 pontos de antecedente, o mago só precisaria pagar 4 pontos desde que o totem só pudesse ajudar dentro de seus limites específicos.

Magos com esse Totem ganham dois pontos em uma habilidade especial de Conhecimento chamada Conhecimento de Cidade, que lhes dá informações a respeito da cidade escolhida (ou sobre qualquer cidade em que eles estejam se forem aliados com o Celestino urbano). Essa Habilidade da ao mago conhecimento de geografia, historia, folclore e políticas da cidade. Conhecimento de Cidades pode ser aumentado com experiência, mas cada ponto adicional deve ser gasto

em conhecimento de uma cidade especifica.

Além disso, esse Totem concede a todos os xamãs a habilidade de comunicar-se com vários espíritos urbanos para ganhar uma visão geral das realidades presentes na cidade. Role Percepção + Consciência: um sucesso concede uma superficial localização dos mais poderosos Nodos, e se há qualquer outro espírito poderoso na cidade. Sucessos adicionais concedem informações sobre mágicas poderosas que estão sendo usadas atualmente, descrição de espíritos poderosos, a localização de nodos menores, e conhecimento geral sobre quaisquer conflitos sobrenaturais em larga escala que estejam acontecendo. Errando no teste, o mago recebe informações falsas. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por dia.

Restrição: Esse poderoso Totem também é extremamente exigente. Sempre que o Orador dos Sonhos estiver dentro de sua própria cidade (ou no caso do Celestino, sempre que o mago estiver em qualquer cidade) ele tem ao menos dois pontos no Defeito Dever Espiritual (The Spirit Ways página 106). O mago não recebe pontos adicionais gratuitamente por esse Defeito, mas pode comprar níveis adicionais desse defeito normalmente. Em geral, esse Totem pede por favores relativos ao bem estar da cidade. Tais favores podem variar desde ajudar a pegar um criminoso particularmente devastador como um serial killer ou um incendiário, para parar ou promover um especifico plano de renovação urbana.

Televisão (Habilidade Inata: 3)

Seguido exclusivamente por Tecnoxamãs, esse Totem é a personificação espiritual da forma mais poderosa e penetrante de mídia que a humanidade já tenha criado. A aparência desse totem é altamente diversificada. De qualquer forma, o xamã pode apenas comunicar-se com ele ligando uma televisão. Neste momento, algum personagem popular começará a falar com ele.

Esse Totem ajuda todas as formas de comunicação, fornecendo um modificador de -1 na dificuldade para todos os testes de Atuação direcionados para convencer ou enganar alguém. Além disso, sempre que uma televisão estiver ligada e visível, o personagem ganha um modificador de -1 para todos os testes de Furtividade, por causa da forte distração fornecida. Finalmente, a dificuldade de todas as magias de Mente usadas em alguém que esteja assistindo é reduzida em -1.

Personagens com esse Totem que adotam a Televisão como seu Mentor, acessam também informações sobre todos os tipos de trivialidades dos bilhões que assistem todos os dias. Jogando Inteligência + Consciência, dificuldade 8, para ganhar uma informação pessoal e aleatória a respeito de um individuo que assiste no mínimo 10 horas de televisão por semana. Sucessos adicionais concedem mais informações, mas o Orador dos Sonhos não pode determinar exatamente a natureza dessa informação. Essa habilidade não pode ser usada mais do que uma vez por dia, ou em um único individuo mais de uma vez por mês.

Restrição: O Orador dos Sonhos nunca poderá desligar uma televisão ou mesmo diminuir o volume. Além disso, ele deve assistir várias horas por dia, pagamento proveitoso para esse poderoso deus moderno. Qualquer um que possua esse Totem e deseje se aventurar em terras selvagens deve levar consigo uma televisão portátil.

O Viajante (Habilidade Inata: 2 pontos)

A estrada aberta e o destrambelhado vagabundo são poderosas imagens. Com o passar do tempo, eles geraram um Incarna que continuamente viaja de um lugar para outro. Hoje esse totem geralmente aparece como um mochileiro ou um viajante empoeirado em seu próprio carro ou moto velha. Contatar ou se comunicar com o Viajante só é possível em uma estrada bem movimentada.

Qualquer um que tenha o Viajante como seu totem nunca ficará perdido. Indivíduos que desejem saber onde eles estão devem fazer um teste de Percepção + Consciência. Um único sucesso ou pode fornecer a direção correta do Norte ou de um marco famoso. Múltiplos sucessos permitirão ao personagem relembrar os seus passos por um labirinto, ou (com 4 ou mais sucessos) até mesmo relembrar a rota que um carro percorreu enquanto o personagem estava amarrado e de olhos vendados no porta-malas. Além disso, os Oradores dos Sonhos que são aliados a esse Totem recebem um bônus de -1 na dificuldade em todos os testes de magias de Correspondência.

Restrição: Qualquer um que pegar o Viajante como totem deve sempre ajudar viajantes em necessidade. Também, enquanto tais personagens puderem ter uma casa, eles devem ao menos, durante um ano, passar um mês viajando.

Aliados Espirituais

As regras para criação de Totens podem também ser usadas para criar aliados espirituais. A única real diferença é que os aliados espirituais são, em geral, bem menos poderosos do que os totens. Ao invés de ser um Incarna, a maioria dos aliados espirituais são espíritos menores que são ou independentes ou que também servem o Incarna. Fantasmas, Jagglings, Mordomos e Subordinados são todos bons candidatos para serem o aliado espiritual do Orador dos Sonhos (veja O Livro da Loucura página 104 a 135).

Aliados espirituais são criados assim como os totens, exceto que eles podem ser criados não mais do que com dois pontos. Use esses pontos para criar o espírito usando o mesmo processo de desenvolvimento da página 58. O jogador não pode pagar pontos pelo espírito aliado para ter o respeito de outros espíritos, porém, aliados nunca podem conceder ao Orador dos Sonhos habilidades especiais. Aliados espirituais são iguais ou subordinados do mago, não superiores que podem conceder poderosos dons para aqueles que o servem. Diferente dos totens, os aliados espirituais são entidades completas e individuais, não porções pequenas de um espírito maior.

Os Oradores dos Sonhos podem ter quantos aliados espirituais quiserem, mas poucos têm mais do que dois ou três. Enquanto muitos Oradores com totens podem ter aliados espirituais que são servos do mesmo totem, Oradores dos Sonhos que se recusam a subordinar-se a um totem estão freqüentemente contentes por se aliar a um espírito em um patamar de igualdade. Cada Aliado Espiritual tem um custo separado, mas todos eles podem ser substituídos na ficha como antecedentes para ficar mais simples (então um Orador dos Sonhos com quatro pontos nesse antecedente pode simplesmente ter dois pontos em Aliado Espiritual).

Novos Encantos Espirituais

Miragem: Um espírito pode usar esse encanto para produzir uma enorme variedade de imagens insubstanciais. Um quarto velho e decrépito pode ser encantado para parecer limpo e novo, um buraco no chão pode vir a desaparecer ou um corredor pode parecer inexistente, como se alguma parede o tivesse tampando. Esse encanto pode somente produzir imagens estáticas que são incapazes de se mover, mas essas imagens podem ser extremamente complexas e detalhadas. Todas essas imagens criadas por esse encanto são completamente insubstanciais. Uma miragem de uma parede pode parecer sólida, mas qualquer um pode caminhar através dela sem resistência. 10 pontos permitem ao espírito alterar a aparência por uma cena.

Poltergeist: O espírito pode mover objetos físicos sem materializá-los. Um ponto permite ao espírito mover alguns pequenos objetos como chaves e lápis por uma cena, quatro pontos permitem ao espírito operar ou mover um único objeto de médio porte como uma torradeira ou um revolver, enquanto

10 pontos permitem o espírito operar ou mover um grande objeto como um carro, motocicleta, ou todo o conteúdo de um quarto. Esse encanto não pode ser usado para lançar objetos forte o bastante para causar mais do que (no máximo) uma morte por pancadas. Espíritos que atirem coisas com força mortal devem possuir o encanto Explosão. Todavia, o encanto Poltergeist pode ser usado para derrubar objetos grandes em pessoas ou atirar com armas de fogo.

Exemplo de Aliados Espirituais

Uma vez que os Oradores dos Sonhos têm recrutado inúmeros tipos de espíritos para agirem como seus amigos e aliados, há algumas variedades relativamente comuns. Rotinas que permitem os Oradores dos Sonhos invocar com segurança e barganhar com esses espíritos são amplamente conhecidas. A maioria dos Oradores dos Sonhos reconhecerá tais espíritos imediatamente.

Guardião da Casa (4 pontos em Antecedentes)
Força de vontade 3, Fúria 4, Gnose 3, Poder 20
Encantos: Sentido de Orientação, Poltergeist, Purificar os Domínios Sombrios, Influência.

Guardiões da Casa são pequenos espíritos, mas extremamente leais, que defendem uma única residência ou estrutura contra ameaças. Eles também servem para garantir que os habitantes estejam felizes e contentes. A maioria dos guardiões da casa mostra-se como um pequeno item decorativo que se encaixa na decoração básica da residência. Eles normalmente observam a residência e ajudam sutilmente a aprimorar os modos dos habitantes com o encanto Influência. Eles conversarão com qualquer residente que pareça sozinho ou que queira conversar e seja capaz de ouvi-los. Eles freqüentemente usam seu encanto Poltergeist para executar pequenas limpezas.

Guardiões da casa também são muito protetores, e defenderão a estrutura que protegem contra intrusos. Qualquer um que tente invadir uma casa ou apartamento protegidos por um desses espíritos encontrará troféus de boliche caindo em sua cabeça, fios elétricos se levantando para derrubá-lo e um anfitrião de similar estranheza, além disso, acidentes potencialmente mortais. Guardiões da casa completam esses ataques físicos produzindo um terror absoluto em seus intrusos.

Os Guardiões das Casas também podem proteger suas residências de ataques mágicos, removendo qualquer maldição ou encantamentos maléficos que são direcionados contra os habitantes que estão em sua casa. Infelizmente, eles só podem remover tais maldições de construções – não de indivíduos.

Em personalidade, esses leais espíritos são quietos, amigáveis e tem orgulho de suas casas . Os guardiões das casas que são forçados magicamente a proteger uma residência fazem um trabalho notavelmente pobre – quase todos os Oradores dos Sonhos que lidam com esses seres barganham por seus serviços. Suas necessidades são modestas, mas negligenciá-las traz conseqüências horríveis. Os Guardiões da Casa normalmente requerem apenas um pequeno altar onde os moradores ofereçam sacrifícios semanais de incensos, boa comida, e objetos de pequeno valor. Além disso, eles esperam ser elogiados por seus esforços, e esperam que os moradores tratem bem a residência concertando qualquer problema o mais rápido possível. Poucos guardiões da casa pedem mais do que esses modestos pagamentos, mas não os pagar resulta em um guardião irritado e eventualmente vicioso e hostil. Aconselha-se aos magos que ficarem longe de suas casas por mais de uma semana que convençam alguém para entrar e fazer os próprios oferecimentos.

Alguns magos nômades constroem pequenos santuários que podem ser carregados em bolsas ou mochilas, e carregam seus guardiões da casa consigo para qualquer lugar que eles forem. A maior parte dos guardiões aceitará esse tipo de tratamento, mas protegerão apenas uma residência onde o mago estiver passando a noite. Também, apenas os magos que são suficientemente ricos são aconselhados para trazer seus guardiões em suas viagens. Guardiões da Casa esperam para serem chamados apenas para guardar quartos de hotel e outros espaços que estejam ponderadamente em boa forma. Magos que ficam em casas de tratamento, albergues da juventude, ou hotéis sujos e baratos encontrarão seus guardiões das casas recusando-se a guardar o cômodo ou pedindo pagamentos excessivos para fazê-lo.

Espírito do Corvo (2 pontos de Antecedente)
Força de Vontade 4, Fúria 2, Gnose 4, Poder 10
Encantos: Sentido de Orientação, Reconstruir, Rastrear, Telepatia.

Os espíritos do corvo são os mais fracos e mais comuns que quaisquer dos aliados espirituais. Devido aos seus fracos poderes, eles normalmente trabalham para magos e espíritos mais poderosos em troca de promessas de proteção e alimento. Para aqueles que podem vê-los, a maioria é de corvos pretos cintilantes com olhos incandescentes. Entretanto, alguns se parecem como corvos de outras cores, os brancos sendo os mais comuns.

Os Espíritos dos Corvos normalmente trabalham como espiões e mensageiros. Seus magos precisam apenas lhes mostrar alguma posse pessoal ou uma amostra de pele, sangue ou cabelo do alvo e pedir para o espírito do corvo entregar uma mensagem para a

pessoa ou para segui-la e observá-la por um período de tempo. Enquanto os espíritos dos corvos podem ver e ouvir o mundo dos mortais, eles não podem ler, e não são familiarizados com tecnologia moderna. Eles podem apenas reportar descrições de fatos e conversas, não o número de telefone que alguém discou ou a senha da conta na internet. Quando os espíritos dos corvos levam mensagem para Adormecidos, suas telepatias manifestam-se como um pressentimento ou uma memória de um sonho bastante real que o Adormecido fica inclinado a acreditar.

Em recompensa por esses serviços, o mago deve dar ao espírito do corvo um ponto de Sorvo ou Quintessência todo Mês. Se o mago não tem nenhum Sorvo, o espírito do corvo tentará drenar Quintessência dele. Se o mago não tem nenhuma Quintessência, espírito do corvo começará então a procurar ativamente por Sorvo ou drenar Quintessência de qualquer periapto ou Sorvo armazenado de um mago. Além disso, o mago deve honrá-los nunca concordando em prejudicar corvos vivos e sempre usando um pedaço de jóia na forma de um corvo. Os espíritos dos corvos que não são pagos abandonam seus mestres e podem, ocasionalmente, oferecer seus serviços a pessoas que procurem por espionagem.

Cão Negro (8 pontos de Antecedente)
Força de Vontade 5, Fúria 7, Gnose 10, Poder 20
Encantos: Senso de Orientação, Explosão, Materializar, Rastrear.

Os Cães Negros são guarda-costas, assassinos e guerreiros. Quando eles se materializam, a maioria assume a forma de um enorme Mastife ou outro grande cachorro de ataque, mas alguns se parecem com humanos cruéis e mortais. Sua Explosão pode tomar a forma de suas mordidas, um enorme revolver ou ocasionalmente armas violentas como enormes facas ou escopetas de canos serrados. Eles freqüentemente acompanham seus aliados em situações perigosas, vigiando-os, alertando-os de possíveis perigos e impedindo planos efetivos e óbvios* de prejudicar seu mestre. Esses serviços exigem que o mago pague ao cão negro, enormes quantias de carne vermelha crua, caras oferendas e utensílios de ferro muito bem ornamentados (incluindo valiosas armas). Magos com menos que três pontos em Recursos precisarão usar mágica ou outros meios não convencionais para fazer esses pagamentos mundanos. Além disso, o mago deve dar ao menos um ponto de Sorvo todos os meses para o cão negro.

Enquanto os cães negros também fazem excelentes assassinatos, seus serviços estão longe de serem baratos. Para cada assassinato que o mago envia o cão negro, esse deve lhe dar três pontos de Sorvo e fazer um sacrifício de sangue para o espírito. A quantia e o tipo do sacrifício dependem do poder e status do alvo. Matando um pobre ordinário ou um Adormecido de classe média é provável que se exija um sacrifício de uma simples cabra branca. Matar alguém com uma quantia de poder moderado como um prefeito ou um chefe de policia exigem um saudável e jovem touro (custando no mínimo $ 5.000), e matando altos oficiais do governo, a principal cabeça da corporação, seres sobrenaturais como magos ou vampiros, ou qualquer um que esteja sobre proteção direta de uma criatura sobrenatural exigem ou um sacrifício humano ou o sacrifício de um grande e poderoso predador em extinção, como um tigre. Os cães negros exigem complexos sacrifícios de sangue que levam, pelo menos uma hora e meia para se completar.

Aliado Fantasmagórico (6 pontos de Antecedente)
Força de Vontade 5, Fúria 4, Gnose 7, Poder 20
Encantos: Sentido de Orientação, Poltergeist, Possessão e Telepatia.

Enquanto muitos espíritos são fundamentalmente inumanos e não têm conexão com o mundo terrestre, fantasmas são freqüentemente mais familiarizados com o mundo dos mortais do que são com os reinos umbrais que agora habitam. As maiorias dos Oradores dos Sonhos que se aliam a fantasmas escolhem espíritos que são um ou outro ente querido que faleceu, mentores valiosos ou ancestrais honrados. Freqüentemente um professor falecido retorna como um fantasma para ajudar seu aluno. Relacionar-se com fantasmas está muitas vezes longe de ser algo mais fácil do que se relacionar com outros espíritos. Embora eles estejam mortos, a maioria dos fantasmas tem compreensíveis motivos e desejos. Em geral, os aliados dos Oradores dos Sonhos desejarão ajuda procurando depois pelo resto de sua família ou estudantes, e possivelmente qualquer ajuda vingando os responsáveis por sua morte. Além disso, muitos fantasmas desejarão ocasionais presentes como Sorvos ou Quintessência. Em troca, fantasmas podem ser extremamente úteis, pois podem ser mensageiros, guarda-costas, espiões e confidentes. A maioria dos fantasmas relativamente corretos terá apenas inimigos, sujeitos dispostos e objetos inanimados.

Lidando Com A Tempestade De Avatar

Tanto a Umbra quanto o Película são dinâmicas e estão sempre mudando. Os Oradores dos Sonhos acreditam que a estase é o mesmo que a morte e que eles devem se adaptar às continuas mudanças no mundo espiritual. Apesar da Tempestade de Ava-

tar ser uma catástrofe espiritual sem precedentes, isso apenas quer dizer que nada similar aconteceu por milhares de anos. A maioria das antigas lendas conta que existiram desastres no mínimo tão ruins e os Oradores dos Sonhos sempre tiveram maneiras de lidar com as novas condições.

Muitos magos pertencentes a outras Tradições assumiram que a Tempestade de Avatar reduziria enormemente o poder dos Oradores dos Sonhos. Poucos dias depois do seu aparecimento, entretanto, os Oradores dos Sonhos começaram a achar maneiras de viajar com segurança para e através da Umbra. Muito embora eles ainda não tenham encontrado um modo de viajar através da Película tão fácil quanto antes, eles têm desenvolvido diversas técnicas úteis. A mais eficaz foi o uso dos Baixios. Ao redor de Nodos e outros lugares magicamente poderosos, a Película algumas vezes perde sua força por completo. Quando a Película é reduzida a zero é possível que magos, Umbróides e Adormecidos caminhem livremente para dentro e fora da Umbra sem dificuldade ou risco de ferimentos. Da mesma forma que os Baixios naturais são incrivelmente raros, as magias menores de Espírito e também alguns métodos de magia estática podem engrossar ou afinar a Película em uma pequena quantidade.

Os Oradores dos Sonhos já identificaram e defenderam vários Nodos menores com essa habilidade. Estes esforços também serviram para descobrir um grande número de Nodos urbanos, menores e menos poderosos, mas desconhecidos até então. Oradores dos Sonhos que tenham conexões suficientes dentro de sua Tradição podem, algumas vezes, ter acesso a esses Nodos para entrar ou sair da Umbra. Tais Nodos são raros, e só permitem sair ou entrar na Umbra em algumas localizações específicas.

Os Oradores dos Sonhos têm encontrado vários outros métodos de burlar a Tempestade de Avatar. Eles descobriram rapidamente que não eram apenas os riscos de se ferirem e a Gilgul para os magos mais poderosos, mas descobriram também que aqueles que não Despertaram são completamente imunes a esses problemas. Como resultado, os Oradores dos Sonhos aumentaram o recrutamento e treinamento dos xamãs que usam magia estática (veja página 64 para informações sobre os Xamãs Estáticos, e a página 105 do livro The Spirit Ways para informações sobre a qualidade Lesser Shaman).

Hoje quando uma jornada improvisada para a Umbra é necessária, muitos Oradores dos Sonhos tentam enviar xamãs estáticos ou outros indivíduos que não Despertaram para dentro da Umbra para completar o serviço. Quando tais indivíduos são incapazes de concluir o serviço, muitos Oradores dos Sonhos procurarão por um ou mais magos recém Despertos sem paradoxo permanente e com o Arete menor que dois para responsabilizar-se pela jornada. Uma vez que tais magos são evidentemente menos poderosos, eles se arriscam com uma pequena quantidade de dano por entrar e sair pela Película. Se possível, a pessoa que enviar os novos magos na jornada também providenciará aos viajantes Amuletos capazes de trazê-los de volta através da Película e curar qualquer dano causado pela Tempestade de Avatar.

Um efeito colateral a esse ponto é que os Oradores dos Sonhos possuem algo semelhante a um sistema de medida para os colares mágicos. Alguns magos simplesmente não conseguem fazer nada além de pequenos truques – magos lineares – enquanto outros conseguem moldar a magia em efeitos grandiosos de vontade. Os Oradores dos Sonhos estão longe de realmente entenderem tal fenômeno, mas também perceberam que enormes poderes mágicos parecem ter maiores chances de sofrerem danos pela Película.

Os Oradores dos Sonhos têm percebido que um pequeno número de magos excepcionais é resistente ou completamente imune aos efeitos da Tempestade de Avatar. Há um número ainda menor cuja resistência a Tempestade de Avatar é tão forte que qualquer pessoa que viaje com ele também é protegido dos danos. Atualmente alguns poderosos Oradores dos Sonhos tem usado poderosos Espíritos e efeitos de Correspondência para localizar mais indivíduos com essas habilidades. Ema vez que a maioria são de membros de outras Tradições, muitos Oradores dos Sonhos oferecem Sorvo, Fetiches e pagamentos similares para tais indivíduos agirem como mensageiros umbrais ou transportar com segurança pequenos grupos de Oradores dos Sonhos para ou pela Umbra. Vários desses indivíduos têm até mesmo se tornado honorários Oradores dos Sonhos.

Alguns Oradores dos Sonhos mais adeptos de soluções mágicas, no entanto, encontraram outra maneira de lidar com este problema. Efeitos de Mente 4 e 5 permitem que o mago entre na Umbra de forma astral. Embora o corpo, espírito e Avatar do mago nunca passem pela Película, não há nenhum risco de danos viajando desse jeito. Também, porque um corpo astral pode ter tanta substancia quanto um corpo físico nos reinos Umbrais, esse método de transporte é superior em várias maneiras a entrar na Umbra fisicamente. Entretanto, exige muito mais esforço mágico.

Usando esse método, o Orador dos Sonhos não pode trazer objetos da Umbra ou transportar objetos fisicamente através da Película. Certo número de Oradores dos Sonhos com poderes elevados começou a estudar magias de Mente com maior intensidade, e alguns até chegaram a estreitar os laços com os Adeptos

de Akasha. Oradores dos Sonhos menos experientes simplesmente devem fazer com que suas percepções sejam enviadas para dentro da Umbra.

Finalmente, enquanto muitos Oradores dos Sonhos não dispõem de acesso aos tão desejados mensageiros mortais, cada Orador dos Sonhos conhece uma boa quantidade de Espíritos. Os espíritos podem viajar com segurança pela Umbra e muitos até podem passar através da Película sem sofrer danos. Como resultado, a maioria dos Oradores dos Sonhos, quando possível, agora envia espíritos para missões Umbrais. Enquanto a comunicação com espíritos pode ser inexata e tais serviços podem sair caros com relação ao tempo ou aos materiais, tais serviços são cada vez mais comuns.

Xamãs Estáticos

O xamanismo é freqüentemente praticado em todo o mundo. Naturalmente, apenas uma pequena parte desses xamãs são atualmente Oradores dos Sonhos Despertos. Enquanto alguns xamãs são trapaceiros, conselheiros e curandeiros bem treinados, apenas alguns possuem o verdadeiro dom espiritual. A maioria dos xamãs não despertos raramente possui a Qualidade Médium (Mago: A Ascensão pág. 294-295). Do mesmo modo que poucos indivíduos possuem talento suficiente como os Oradores dos Sonhos, outros xamãs treinados o possuem para ensinar um individuo de modo que faça com que a maioria de suas habilidades limitadas se torne mais poderosas. Estes indivíduos engrossam ou afinam a Película, chamam espíritos, e até mesmo fazem e usam fetiches.

Criação de Personagens

Crie um xamã estático igual a qualquer outro tipo de mago: 6/4/3 nos Atributos, 11/7/4 nas Habilidades, 5 em Força de Vontade, 7 nos Antecedentes e 21 Pontos de Bônus (ou, utilize a opção "Igual para Todos", no Sorcerer é usado 7/5/3 nos Atributos e 15 Pontos de Bônus). Nos dois casos, os xamãs estáticos podem ter qualquer um dos Antecedentes dos magos (incluindo o antecedente Totem descrito na pág. 58), exceto Avatar. Todos os xamãs estáticos deveriam ter Perceber Espíritos, qualidade de 4 pontos (pág. 105 do livro The Spirit Ways; faz o xamã ver normalmente fantasmas, fadas e espíritos, sem a necessidade de usar poderes especiais). Vários xamãs estáticos também possuem as Qualidades Canal Natural e Habilidade Oracular (Mago a Ascensão página 295), mas eles devem pagar por essas Qualidades normalmente.

Numinа Xamânica

Xamãs estáticos possuem 5 pontos nos Caminhos Xamânico, com eles podem dividir entre qualquer um dos quatro Caminhos diferentes. Nenhum desses caminhos exige rituais específicos, mas todo teste feito com qualquer um desses Caminhos exige que gaste 1 ponto temporário de Força de Vontade. Esses quatro Caminhos mágicos são Despertar Espírito, Manipular Película, Convocar Natureza e Comandar Espírito. A menos que seja especificado o contrário, cada Caminho exige ao menos meia hora de preparação, onde o xamã canta, ingere drogas, dança, cria elaboradas pinturas com areia, ou se coloca em um estado onde o poder xamânico pode ser invocado no ambiente. Xamãs estáticos podem também aprender outras formas de mágica linear, e muitos aprendem Cura, Oniromancia, Controle do clima, Convocação, Aprisionar e Proteção (veja Sorcerer para mais informações sobre essas Núminas). Comprar pontos adicionais de Numina custa 7 Pontos de Bônus, ou 7 Pontos de Experiência para uma Trilha Nova e para uma nova pontuação x7 para aumentar uma Trilha existente.

Comandar Espíritos

Xamãs estáticos podem controlar todos os tipos de espíritos. Todos os testes para controlar espíritos são feitos usando Manipulação + Comandar Espíritos. A dificuldade dos testes é a Força de Vontade do Espírito alvo. Um sucesso no teste permite o Xamã comandar o espírito para uma única tarefa constante, não maior que uma cena. Um sucesso é suficiente para obrigar um espírito relutante a entrar em um fetiche. Cada sucesso adicional permite o xamã dar ao espírito um comando adicional, ou para forçá-lo a obedecer a um único comando em outra cena. Entretanto se o xamã tiver três ou mais sucessos, ele pode dar ao espírito um único comando que deve ser cumprido pelo resto do dia.

Comandar um espírito é considerado um ato hostil. Uma falha no teste de Comandar Espíritos resulta no ataque ou na fuga do espírito. Enquanto uma falha crítica nesse teste levará o espírito a um impensado e furioso frenesi. Se o xamã tiver anteriormente controlado um espírito, a dificuldade do teste para controlar o mesmo espírito novamente é reduzida em -1.

Embora a realização de dois poderes ao mesmo tempo exija o gasto de dois pontos de Força de Vontade, xamãs podem executar os rituais de Convocar e Comandar que permitem o xamã convocar o espírito e então imediatamente fazer o teste para controlá-lo. Cada poder é testado separadamente. Nada acontece se o teste de Convocar falhar, e se o teste de Convocar for bem sucedido e o teste de Comandar falhar, o espírito é convocado, mas está livre para fazer o que desejar.

Xamãs Estáticos podem também usar a habilidade de Comandar para obrigar espíritos relutantes a entrarem em fetiches. Para fazer isso, o xamã precisa de quatro sucessos no teste de Manipulação + Comandar Espíritos. O xamã precisa gastar três pontos temporários de Força de Vontade, e um ponto de Sorvo para cada 10 pontos de poder do espírito, para forçá-lo a entrar em um fetiche.

Porém, totens espirituais são vários pedaços de seres enormes, esse Caminho não consegue comandá-los.

- • O xamã pode comandar espíritos com no Máximo 10 de poder.
- •• O xamã pode comandar espíritos com no Máximo 20 de poder.
- ••• O xamã pode comandar espíritos com no Máximo 30 de poder.
- •••• O xamã pode comandar espíritos com no Máximo 40 de poder.
- ••••• O xamã pode comandar espíritos com no Máximo 50 de poder.

Despertar Espírito

Semelhante aos Xamãs Despertos, xamãs estáticos podem usar e criar poderosos itens mágicos que fabricam para usar os poderes dos espíritos. Teste Inteligência + Despertar Espírito para usar esse poder. Para criar um Fetiche, o xamã precisa também convencer o espírito a concordar ou forçá-lo com o poder Comandar Espíritos. Xamãs estáticos podem também despertar permanentemente os espíritos dentro de vários itens (veja Usando Itens Despertos na pagina 56).

Criar um Amuleto Fetiche (uso único) requer que o xamã execute um longo dia de ritual para fundir o espírito dentro do objeto. Esse ritual requer uso de Sorvo e o gasto de um ponto temporário de Força de Vontade. A dificuldade desse teste é 3 + o nível do Encanto.

Criando um Fetiche ou despertando o espírito dentro de um item, ambos necessitam de que o xamã faça uma longa semana de ritual, tomando a maioria do tempo livre do xamã pelo resto da semana. (O xamã tem tempo suficiente para comer e dormir, normalmente.) Esse ritual requer uso de Sorvo e o gasto de um ponto permanente de Força de Vontade. A dificuldade desse teste é 4 + o nível do Fetiche ou 6 para despertar itens.

- • O xamã pode usar todos os Fetiches criados por magos e outros xamãs estáticos.
- •• O xamã pode usar todos os Fetiches criados por espíritos e outras criaturas.
- ••• O xamã pode criar Amuletos Fetiches (Fetiches de uso único). Nesse nível o xamã também pode despertar espíritos dentro de pequenos itens como jóias, espadas, e ferramentas manuais. O xamã deve fazer todos esses itens.
- •••• O xamã pode criar Fetiches e pode prender permanentemente um espírito a um único local. Nesse nível, o xamã pode também despertar espíritos dentro de pequenos dispositivos complexos como rádios, armas de fogo ou computadores portáteis. Todos esses dispositivos precisam também ser construídos manualmente ou fortemente modificados ou reparados pelo xamã.
- ••••• O xamã pode libertar espíritos de Fetiches e outros tipos de prisões. O xamã pode criar Fetiches sem Sorvo, se ele pessoalmente fizer o Fetiche e conseguir no mínimo três no teste de Destreza + Ofícios. Nesse nível, o xamã pode também despertar o espírito dentro de grandes dispositivos complexos como carros, motocicletas, máquinas-ferramentas, grandes monumentos ou computadores centrais. Todos esses dispositivos devem ser construídos manualmente ou fortemente modificados ou reparados pelo xamã.

Manipular Película

Xamãs com essa habilidade podem afetar a resistência e estrutura da Película. Xamãs estáticos podem engrossar ou afinar a Película não mais que o número de pontos que têm nesse poder, mesmo que nos testes tenha sido melhor. Além disso, não importa o quão poderoso o xamã se torne, os Baixios não duram mais que uma cena. A Película pode ser reduzida em um, mas para longos e distantes períodos de tempo, xamãs com a qualidade Canal Natural (Mago a Ascensão página 295) podem atravessar a Película desse nível sem testes. Em todos os testes para afetar a Película, são usados Raciocino + Manipular Película. A dificuldade desse teste está no grau região da Película inalterada.

• O xamã pode engrossar ou afinar a Película em até um ponto. Todas mudanças não duram mais que três turnos.

•• O xamã pode engrossar ou afinar a Película em até dois pontos. Todas mudanças não duram mais que uma cena.

••• O xamã pode engrossar ou afinar a Película em até três pontos. Todas mudanças não duram mais que um dia. Nesse nível de poder, o xamã pode criar Baixios artificiais e andar para dentro da Película.

•••• O xamã pode engrossar ou afinar a Película em até quatro pontos. Todas mudanças não duram mais que um mês.

••••• O xamã pode engrossar ou afinar a Película em até cinco pontos. Todas mudanças não duram mais que seis meses, a menos que o xamã crie um item especial para marcar a área protegida; então essas mudanças na Película durarão até que esses itens sejam perturbados.

Convocar Natureza

Esse poder permite o xamã evocar todas as formas de espíritos do outro lado da Película. Xamãs estáticos podem tentar atrair um único tipo de espírito, tal como um espírito de curandeiro, fantasma, ou elemental do fogo. Alternativamente, se o xamã sabe o nome de um individual espírito, ele pode tentar convocá-lo. Todos os testes para convocar espíritos são feitos com Carisma + Convocar. A dificuldade desse teste para convocar um espírito é igual a sua Gnose. Se tiver convocado com sucesso um espírito anteriormente reduza a dificuldade do teste em 1. Um sucesso obriga o espírito a aparecer por um único turno; em seguida, ele poderá desaparecer. Dois sucessos o obrigam a ficar no mundo terreno por três turnos, e três ou mais sucessos o obrigam a ficar no mundo mortal pelo resto da cena. Em falhas críticas geralmente convoca-se espíritos perigosos.

De certa forma, esse poder funciona como uma espécie de Caminho específico de Convocação, sintonizado especificamente para Espíritos Umbrais.

• O xamã pode convocar um espírito com um Poder de no máximo 20.

•• O xamã pode convocar um espírito com um Poder de no máximo 30.

••• O xamã pode convocar um espírito com um Poder de no máximo 40.

•••• O xamã pode convocar um espíito com um Poder de no máximo 50.

••••• O xamã pode convocar um espírito com um Poder de no máximo 60.

Diga e Eles Responderão: Rotinas

A Maldição das Consequências (••• Mente, • Espírito)

Os Lanças Vermelhas desenvolveram essa rotina primeiramente como ferramenta de guerra psicológica, refinando o legado de maldições de algumas tradições para um efeito particularmente afiado. As forças do xamã abrem o "olho interno" da vítima, deixando o alvo ver e ouvir todos os espíritos que sofrem por causa das ações do alvo. Isso inclui os pequenos espíritos de partículas de pó e correntes de ar quebradas ou cortadas pelos lados, espíritos de insetos esmagados sob seus pés, os espíritos dos animais e plantas criadas e colhidas cruelmente e que não tiveram o devido sacrifício para dar comida. A vítima também pode escutar, bem longe, os gemidos angustiados dos espíritos da água e da terra em aterros sanitários e onde mais que a sociedade da vítima marca o mundo.

A maioria das rotinas dos Lanças Vermelhas são mantidas em segredo e bem-guardados, considerando que só os verdadeiros guerreiros as merecem. Mas essa, a sociedade ensina abertamente, considerando que todo mago espiritual é merecedor do poder para fazer as almas ignorantes sofrerem.

Sistema: A vítima deve fazer um teste de Força de Vontade (Dificuldade 5+Arete do xamã), para fazer qualquer coisa senão sofrer a miséria da consciência pesada cada turno que a maldição se mantém em efeito. Mesmo em turnos que se tem sucesso no teste, a vítima sofre uma forte torrente de emoções depressivas. Numa falha crítica, a vítima desenvolve um desarranjo apropriado. A duração padrão, área e outras limitações se aplicam; a maldição é vulgar sem

testemunhas em culturas que não aceitam o Xamanismo, coincidente em qualquer outra. Depois de um número de turnos igual ao Arete do xamã, o alvo poderá pelo menos ser capaz de agir de alguma maneira indiferente à sua Força de Vontade, mas ainda terá a dificuldade aumentada em dois pontos em todas as ações (Não reflexivas) pelo resto da duração do feitiço.

MET: Discípulo Mental, Aprendiz Espiritual. A vítima deve ter sucesso em um duelo estático de Força de vontade contra a dificuldade de 5 + Arete do Xamã para agir. Se não ele ficará incapacitado de fazer quaisquer ações (Exceto reflexivas e de auto-defesa) por um número de turnos igual ao número de Arete do conjurador, ou até o efeito acabar; e se o efeito persistir após sua duração, a vítima ainda terá a dificuldade aumentada em dois para fazer qualquer coisa que tenha iniciado. A base de duração é um turno. Graus de Sucessos: Aumenta a duração.

Movendo a Muralha Entre os Mundos
(•• Espírito)

Esse ritual ancião envolve marcar e preparar especialmente uma região que a Película pode ser aumentada ou diminuída. Esse ritual pode ser usado para proteger uma casa ou mesmo um sobrado inteiro de ataques espirituais, ou para reduzir a Película o suficiente para que até mesmo espíritos fracos e magos com pouco poder possam sair ou entrar na Umbra.

Sistema: Cada sucesso aumenta ou diminui a Película do local em um ponto. Desde que a Película não seja normalmente perceptível por Adormecidos, esse efeito é quase sempre considerado como uma mágica coincidente. Afetar uma entrada é feita com a dificuldade normal. O mago deve acumular sucessos na área para poder determinar o tamanho da alteração. A duração é calculada normalmente, mas se o mago conseguir dois ou mais sucessos acima do necessário para alterar a película na quantidade necessária, o Orador pode prender o ritual em um conjunto de objetos físicos, como tocos de madeira entalhados ou espelhos especialmente decorados que marque o limite da alteração da Película. Se essa técnica é usada, o ritual continua em efeito até que os marcadores do limite sejam quebrados.

MET: Iniciado Espiritual: Você pode alterar o nível da película que esteja fora do alcance de suas mãos em 1 por turno. Graus de Sucessos: Aumenta à distância, duração ou alteração de nível da película.

Andando Pelo Caminho Aberto
(•• Espírito, • Primórdio)

Esse ritual é uma versão do Movendo as Muralhas Entre os Mundos que é feito especificamente para baixar a Película em um Nodo à zero. Nesse ponto, um Baixio é criado, e o mago e qualquer um com ele é capaz de caminhar livre e seguramente na Umbra. Uma vez que a Película não está sendo rasgada nem furada, mas um pouco deslocada, ninguém que entrar na Umbra por um Baixio levará algum dano pelas Tempestades de Avatar.

Sistema: Cada sucesso nesse ritual reduz a Película em dois pontos. Dois sucessos são suficientes para penetrar na Película em qualquer Nodo. À meia noite ou outro momento específico de augúrio, um único sucesso irá reduzir a Película à zero. Pelo fato dos Baixios serem ocorrências naturais esse ritual é coincidente. Porém, sendo que a Película continua engrossando, um Baixio artificial nunca pode ser maior que um muro de uma pequena sala. Também, Baixios criados nunca duram mais que um dia, independentemente do número de sucessos no teste. Felizmente, esse ritual pode ser usado nos dois lados da Película.

MET: Iniciado Espiritual, Aprendiz do Primórdio. Você temporariamente remove a Película de um Nodo. No próximo minuto/conflito ou até você parar o feitiço, o Nodo não terá Película e qualquer um pode atravessar livremente entre o mundo material e físico. A área não é maior que um círculo de 15 passos de diâmetro. Graus de Sucessos: Aumenta à duração.

Pequena Ligação dos Espíritos
(•• Primórdio, •• Espírito)

Enquanto Adeptos do Espírito podem forjar correntes umbrais inquebráveis em volta dos espíritos, Oradores menos habilidosos devem confiar em outros meios de convencer os Umbroídes para compromissá-los.

Essa rotina conjura um único espírito e imediatamente envolve esse visitante umbral com uma coroa brilhante de pura quintessência. Com um mero pensamento, o conjurador pode fazer esse fogo anormal ferir o espírito. Enquanto o dano causado não é de longe terrivelmente severo, é sempre bastante doloroso. Além disso, o alvo não pode determinar o quanto de dano eles irão sofrer de antemão. Muitos espíritos, como muita gente, odeiam sofrer qualquer ferimento.

Enquanto poderosos e nobres espíritos freqüentemente irão ignorar o risco e atacar o conjurador por ousar conjurar tal feitiço neles, já à maioria dos espíritos fracos e moderadamente poderosos vão concordar em fazer pequenos serviços em troca da promessa do Orador não machucá-los. Também, enquanto estiver barganhando com um difícil, mas não todo-poderoso espírito, esse ritual é um caminho útil para indicar

que o conjurador não de vê ser ignorado ou ser tratado com desdém.

Sistema: Um único sucesso no teste irá conjurar o espírito; sucessos adicionais irão aumentar o poder da energia Primordial que cercará o espírito. Um sucesso adicional cercará o espírito com energia que irá causar dois níveis de dano agravado. Essa coroa mágica irá durar uma cena antes de desaparecer inofencivamente. Dois sucessos adicionais fazem a energia durar por um dia inteiro e poderão causar quatro níveis de dano agravado no espírito. Em ambos os casos, esse dano pode ser causado a qualquer momento na duração que o mago escolher. Esse dano só pode ser causado uma vez, entretanto, o feitiço pode ser conjurado uma segunda vez. Como a maioria dos feitiços de conjuração, saber o nome do espírito a ser conjurado reduz a dificuldade do feitiço em 2.

Alguns magos também incorporam um efeito de Mente 2 nesse ritual para produzir uma sugestão mágica do poder do mago e da resistência inútil. Essa trilha também pode ser usada em um espírito que já está presente. Nesse caso, todos os sucessos vão para energizar a coroa mágica de Quintessência cercando o espírito.

MET: Iniciado Primórdio, Iniciado Espírito. Você conjura um espírito e o cerca com energia Quintessencial que pode causar dano ao seu comando. A coroa fica por uma cena/hora, e ao seu comando, irá infringir dois níveis de dano agravado no espírito algo, que nesse ponto se dissipa. Você deve vencer o espírito em uma disputa social para usar esse ritual nele, mas se você ganhar, ambos o conjurador e a coroa tomam o efeito e o espírito não ganhará outra disputa depois para resistir ao dano. Graus de Sucessos: Cada sucesso adiciona um ao dano que você pode causar ou aumenta a duração.

Persuasão Espiritual

(•• Mente, •• Espírito)

Enquanto estiver compelindo espíritos com ameaças de aprisionamento ou ferimentos para obter sua cooperação, isso pode gerar ressentimento e ódio. Muitos Oradores evitam força e coerção e ao invés disso confiam na barganha, alianças e amizade como uma maneira de obter vários serviços com os espíritos. Em adição, os mais poderosos espíritos são de longe muito fortes para qualquer um senão os mais poderosos Oradores para serem controlados. Conseqüentemente, Oradores que precisam de serviços de Incarnas ou Celestinos devem usar outros meios além da força para obter a sua cooperação. Enquanto que pagamento em Sôrvo ajuda a vencer inimigos ou pactos de ajuda mútua podem todos ser usados para pagar a ajuda de um espírito — especialmente com espíritos poderosos — requer muita habilidade. Para ajudá-los nas negociações, vários Oradores usam mágica para ajudar a convencer o espírito a aceitar a oferta.

Sistema: Sucessos nesse teste influenciam em conjurar o espírito desejado e ajuda a deixá-lo no humor certo para aceitar a oferta do Orador. Cada sucesso nesse teste (Incluindo o primeiro) reduz a dificuldade nos testes para convencer o espírito em um. Um sucesso reduz a dificuldade da primeira sugestão que o conjurador faz ao espírito em um. Dois ou mais sucessos nesse teste reduz a dificuldade de todas as sugestões que o conjurador fizer para o espírito durante toda a cena pelo número de sucessos.

MET: Intermediário Mente, Intermediário Espírito, Você conjura um espírito e tenta convencê-lo a te ajudar. Sendo que você está provavelmente fazendo isso com um espírito muito mais poderoso que você, você não lutará com ele diretamente, ao invés disso tentará criar uma atmosfera boa para ele. Sucessos em um teste de Arete te deixa argumentar com o espírito, mas não o faz aparecer ou obedecer (Embora você possa forçar uma tentativa de disputa social, se sentir-se com sorte). Você pode então usar graus de sucesso para aumentar sua chance de negociação. Graus de Sucesso: Cada grau de sucesso diminui em um a dificuldade de sua disputa mental ou social para conseguir a cooperação do espírito.

Visões Umbrais

(• OU ••• Correspondência, • Mente, •• Espírito)

Enquanto atualmente perfurar a Película é brigar com o risco, estender um sentido através dela é relativamente seguro. Usando esse feitiço os Oradores podem perceber qualquer ponto na Umbra que eles sejam familiarizados e até se comunicar com espíritos lá. Esse feitiço é quase sempre feito como um longo ritual onde o conjurador entra em transe profundo e desliga todos seus sentidos mundanos enquanto passa seus sentidos para a Umbra. Na versão mais simples desse feitiço, o conjurador pode ver e ouvir eventos umbrais em qualquer local que ele desejar. Porém esse feitiço não permite que o conjurador forme um corpo umbral, ela permite que o conjurador conjure outros feitiços em alvos que ele pode perceber na Umbra. Fazer isso trás o risco de enviar sua essência mágica através da Película, entretanto, e atrair o dano da Tempestade.

Sistema: Usando mágica de Correspondência, o conjurador pode mandar suas percepções para um lugar já conhecido (Usando Correspondência 2), ou ele pode usar Correspondência 3 para procurar por objetos ou pessoas na Umbra. Mente 1 é necessário para permitir que sua mente faça a entrada incomum. Com uma adição de Forças 2, o conjurador pode até

formar um intangível, fantasmagórico corpo umbral. O número de sucessos no feitiço primeiramente determina quanto estranho será o local ou indivíduo na Umbra em relação ao que o conjurador quer. O mesmo número de sucessos, porém, também determina o máximo nível de feitiços que o conjurador pode usar em espíritos ou outros alvos que ele percebe usando esse feitiço. Se o conjurador só conseguir um sucesso, ele só poderá usar um feitiço de esfera nível 1 no alvo usando esse feitiço. Como todo feitiço que permite que o usuário veja através da Umbra, esse feitiço é coincidente. Efeitos projetados na Umbra vão ou sofrer dano pesado da Tempestade que degrada e transporta o feitiço ou também causar dano da Tempestade no conjurador.

MET: Iniciado ou Discípulo Correspondência, Aprendiz Mente, Iniciado Espírito. Você pode passar seus sentidos para a Umbra para que possa ver lá normalmente. Como vários efeitos sensoriais, esse dura por um minuto/conflito em você mesmo, ou um turno em outra pessoa. Você pode usar esse ponto de visão para conjurar outros feitiços, mas os feitiços não podem ser de graus de sucesso maiores que o efeito básico, e você irá sofrer dano das Tempestades de Avatar. Graus de Sucesso: Adiciona à duração ou afeta pessoas adicionais.

Ofícios do Xamã

(••• Matéria, ••• Espírito)

A ligação entre forjadores e xamãs é extremamente anciã. Essa rotina é uma das mágicas primarias usadas pelos Artífices Espirituais. Esse feitiço permite a eles reparar objetos quebrados de todos os tipos. Em adição, os Artífices Espirituais usam-na para melhorar os objetos para que funcionem melhor do que antes. Esse feitiço também (temporariamente ou permanentemente) desperta o item que o Artífice Espiritual está trabalhando. Em alguns casos, o conjurador irá despertar o item temporariamente para que o espírito o ajude a descobrir o que há de errado e a melhor maneira de consertar. Se tiver tempo suficiente, entretanto, quase todos os Artífices Espirituais usam esse feitiço para despertar permanentemente o item que

eles estão trabalhando. Despertar itens desse modo melhora seu funcionamento (Enquanto seus usuários tratá-los bem) e é uma parte do plano dos Artífices Espirituais de despertar novamente o mundo e o conectar novamente com a Umbra.

Sistema: Um único sucesso irá reparar um mínimo dano na arma e da ao conjurador uma boa idéia de qualquer defeito escondido e de como o usuário tem tratado o item. Mais sucessos dão níveis superiores de reparo. Três sucessos repararão tudo menos os danos mais severos. Mesmo um único sucesso desperta temporariamente o espírito no item; use o esquema de duração em Mago para determinar quanto tempo continuará desperto.

Primórdio 2 deve ser adicionado ao feitiço se for usado para reparar objetos ou dispositivos que foram tão danificados que agora têm muitas partes perdidas. Para tornar esse feitiço coincidente, o conjurador deve fazer alguns reparos físicos no objeto. Alguns dos mais dedicados Artífices Espirituais usam esse feitiço meramente como uma ajuda para alguns esforços mundanos. Usado desse modo, cada sucesso diminui em 2 a dificuldade de qualquer reparo.

MET: Discípulo Matéria, Discípulo Espírito. Você recria um objeto danificado e simultaneamente libera seu espírito. Se você realmente reconstruir e reparar o item, ele é provavelmente coincidente, caso contrário é terrivelmente vulgar. O efeito básico pode reparar qualquer objeto que você possa segurar em uma mão, com mais ou menos cinco quilos de peso. Os reparos são mundanos e uma vez terminados não são alvos de uma contra-mágica. Graus de Sucesso: Por um grau de sucesso você pode despertar o espírito do objeto. Ou, cada grau permite dobrar o peso que você pode afetar.

Batalha Noturna

(•••• Mente, ••• Forças, •• Primórdio, •• Espírito)

Esse é um dos rituais mais mortais e poderosos conhecidos pelos Oradores dos Sonhos. Ele permite que o mago separe seu espírito do seu corpo e circular em ambos o plano astral e o mundo físico à procura de vítimas. Tradicionalmente, o espírito do mago fica com a aparência de um grande e perigoso predador. Enquanto apenas magos usando sensos espirituais ou individuais e criaturas com percepções sobrenaturais similares podem perceber diretamente esta forma astral, esse efeito pode ser sentido por qualquer um. Usando sua mágica, o Orador se arrisca para matar inimigos ou destruir objetos, enquanto seu corpo fica em algum lugar em um transe profundo. Quando o ritual é completo, o alvo parecerá ter sido atacado por um animal selvagem. Ninguém sem uma mágica poderosa poderá traçar esse evento até o conjurador.

Sistema: O conjurador deve ter no mínimo dois sucessos enquanto conjurando esse ritual, sendo que ele não é útil se não durar pelo menos uma cena. Também, enquanto o espírito do conjurador pode se mover na velocidade do pensamento, o conjurador já deve saber a localização do alvo ou usar magias de correspondência para encontrá-lo. Uma vez que o alvo é encontrado, sucessos adicionais são necessários para qualquer ataque.

Todos os danos usando efeitos de Forças são feito normalmente, e tal dano parecerá ser causado por um animal selvagem. Exames cuidadosos na vítima, entretanto, não mostrarão nenhuma evidencia de pêlos de animais ou outros traços que sempre aparecem durante reais ataques de animais. Se quiser, o conjurador pode gastar um ponto de Quintessência e todos os danos causados por esse feitiço serão agravados. A não ser que seja cuidadoso, esse ritual é vulgar se usado contra alvos no mundo físico. Todos os ataques no mundo umbral, porém, são coincidentes. Por ter que mandar seu espírito através da Umbra, você se arrisca aos caprichos das Tempestades de Avatar se não estiver em um Baixio, mas você só fará uma vez.

MET: Adepto Mente, Discípulo Forças , Iniciado Primórdio, Iniciado Espírito. Você manda uma projeção de você mesmo para fora e usando Forças, reconhece e ataque um alvo à distância. Enquanto você deve saber a localização do alvo, seu eu astral simplesmente coordena o uso dos seus ataques fazendo parecerem os de um animal. De fato, seu eu astral toma as características do animal em questão — Não o suficiente para enganar um observador determinado, mas o suficiente para deixar a Ressonância parecida com a do espírito animal. Uma vez que chegar ao alvo, você faz ataques testando seus atributos mentais contra os atributos físicos do alvo (Quase certamente de surpresa). Você tem um turno para fazer seus ataques no nível de base. Você sofre dano da Tempestade imediatamente depois de conjurar. Graus de Sucesso: Adiciona à duração.

Execução Espiritual

(•• Primórdio, •• Espírito)

Essa rotina é normalmente usada por Oradores para executar ou se livrar de maus espíritos. Com isso, o Orador carrega uma arma com energia primordial crua e ataca através da Película para infligir dano mortal em espíritos próximos. Esse feitiço é normalmente utilizado para dar poder a espadas, facas, clavas ou armas com energia necessária para executar espíritos hostis. Ele também pode ser feito usando armas simbólicas, como espadas sem corte ou mesmo cristais e chocalhos, para permitir ao Orador atacar espíritos possessivos sem machucar o possuído.

Sistema: Como todos os efeitos de energia primordial canalizada, esse efeito causa dano agravado no alvo. Se esse feitiço é usado em um espírito possuindo um corpo vivo, uma única rolagem de dano é feita para o ataque. Se a arma física danificar o alvo, todos os danos agravados afetarão apenas o espírito. Dependendo da arma sendo usada, a arma pode causar dano letal, contusivo, ou danificar o alvo, mas o espírito levará todo o ataque. Para fazer esse feitiço, o conjurador deve sempre gastar um ponto de Quintessência. Sendo que esse feitiço afeta somente espíritos é quase sempre coincidente.

MET: Intermediário Primórdio, Intermediário Espírito. Você permite que uma arma ataque através da Película. A arma que você encanta pode, por um turno, causar dano agravado em espíritos atacando suas localidades físicas ou contrapartes. Você deve gastar um ponto de Quintessência para ativar esse efeito. Graus de Sucesso: Adiciona a duração.

Contendo Espíritos

(••• Mente, ••• Primórdio, •• Espírito)

Ao invés de meramente executar ou se livrar de espíritos, alguns Oradores querem pegar o poder e conhecimento dele consumindo-o. Como o feitiço Execução Espiritual, o conjurador da poder a uma arma e a usa para atacar o espírito. Em adição ao ferir ou matar o alvo, o conjurador suga sua energia primordial e conhecimento. Matar um espírito com esse feitiço o destrói para sempre e dá ao conjurador poder considerável.

Apesar da tentação de poder oferecida por esse feitiço, muitos Oradores consideram o uso dele horrendo. É normalmente usado somente em desespero, ou por Oradores que desejam comandar os espíritos ao invés de agir junto deles. Oradores que usam esse feitiço regularmente podem intimidar espíritos a trabalhar com eles, mas irão raramente ter aliados ou amigos espirituais — A única exceção será alguns altos espíritos predadores que usam táticas similares. O uso regular desse feitiço fará muitos Oradores verem o conjurador como um indivíduo violento que eles têm de evitar.

Sistema: O dano causado por esse feitiço é idêntico ao Execução Espiritual (Veja página 69). Cada sucesso no dano também dá ao conjurador um ponto de Quintessência. Cada ponto de Quintessência reduz o poder do espírito em 5 pontos. Reduzir o poder do espírito para zero usando esse feitiço o destrói para sempre. Espíritos não podem prover mais Quintessência que um quinto do seu poder.

Sucessos nesse ritual também permitem ao conjurador roubar conhecimentos e memórias do espírito. Um único sucesso em qualquer ataque irá dar ao conjurador poucas memórias aleatórias. Dois sucessos em um ataque dão ao conjurador acesso a maioria das mais recentes memórias do espírito. Três sucessos dão a maioria das memórias ao conjurador, e quatro sucessos ou mais dão acesso aos segredos mais bem-guardados do espírito.

Conjuradores que têm mais de dois sucessos em um ataque devem também fazer um teste de Força de Vontade. Tendo um número de sucessos no teste igual ao número de sucessos no ataque permitem ao conjurador não ter nenhum problema. Um teste bem sucedido de Força de Vontade com menos sucessos que o ataque dá ao conjurador uma falha mental ou outro traço pessoal de personalidade possuído pelo espírito. Isso persiste até a próxima noite de sono do conjurador. Um teste falho de Força de Vontade o fará durar durante a próxima memória, e um teste de vontade com falha crítica deixará o traço permanente ou fará o conjurador acreditar que realmente é o espírito pela próxima semana. Um teste adicional de Força de Vontade deve ser feito toda vez que o conjurador causar um dano considerável ao espírito. Uma série de falhas nos testes podem facilmente resultar no conjurador ganhando vários problemas mentais.

MET: Discípulo Mente, Discípulo Primórdio, Iniciado Espírito. Você usa uma arma fortificada para atacar um espírito e tomá-lo algum poder e conhecimentos. Você deve atacar o espírito, certamente (Normalmente usando uma disputa física), mas, cada vez que você o faz, você deve fazer uma disputa mental para roubar suas energias. Se você ganhar, roubará uma Quintessência (O que custa ao espírito cinco de poder); se o espírito ficar sem poder, é destruído. Você também deve, na descrição do Guardião Espiritual, ganhar algumas das memórias do espírito. Se o espírito tiver habilidades, você rouba uma cada vez que suga poder com sucesso. Habilidades roubadas dessa maneira duram por uma cena/hora ou até serem usadas. Se você roubar mais Quintessência do que tem Força de Vontade em qualquer cena, você sofre um Desarranjo para cada ponto de Quintessência extra roubado. Normalmente, a arma se mantém encantada por um único conflito. Graus de Sucesso: Adiciona à duração do poder da arma.

Lendo a Maré Umbral

(•Mente, •• Espírito, •• Tempo, Algumas vezes •• Ou •••Correspondência)

Esse feitiço é o favorito de muitos Baruti. Além de agora ser a única maneira de muitos deles poderem ter acesso à sua livraria umbral dos contos perdidos e memórias anciãs, essa rotina também permite que eles provem a história da própria Umbra. De acordo com

a doutrina Baruti, o mundo passou por inúmeras mudanças drásticas. Todas as terras e pessoas deixaram de existir de repente, as regras governando a magia mudou, e até a forma da geografia básica do mundo não é constante. Em muitos casos, essas mudanças varreram quase todos os traços do mundo anterior e a trocaram com histórias e artefatos que parecem consistentes e inevitáveis formas do novo mundo.

A Umbra, entretanto, é mais flexível e durável que o mundo físico. Traços significativos dessas realidades primárias podem algumas vezes permanecer cantos negligenciados da Umbra. Barutis curiosos usam esse feitiço para conjurar sua consciência na Umbra e ler sua história.

Enquanto a validade das verdades ganhas usando essa rotina são normalmente questionáveis e impossíveis de se provar, alguns Barutis usando esse feitiço usaram seu conhecimento para chegar a artefatos fisicamente estranhos na Umbra ou no mundo físico. Eles dizem que essas relíquias curiosas suportam as histórias que eles aprenderam. Muitos outros historiadores de outras Tradições descartam teorias que artefatos como a caveira de cristal Maia são vestígios da existência de um mundo vastamente diferente, mas os Baruti raramente se preocupam com a opinião dos outros. Alguns Baruti usam esse feitiço numa tentativa de adivinhar o futuro da Umbra, mas seus resultados são muito mais confusos e inconsistentes que adivinhações normais. Poucos Barutis dizer que esses estranhos resultados obtidos usando essas adivinhações são provas distantes de que toda a estrutura do mundo irá mudar em um futuro próximo e a Umbra e o mundo físico serão logo reunidos.

Sistema: Esse feitiço tem funcionamento idêntico aos outros feitiços de adivinhações de Tempo, exceto pelo fato que ele provê informação sobre o passado ou o futuro da posição na Umbra em que o conjurador se encontra. Por causa de todas as magias serem mais fáceis na Umbra, a quantidade que o conjurador pode ver no passado (Mas não no futuro) é 21 vezes o que obtido correspondentemente no mundo físico (Ver a tabela em Mago: A Ascensão página 209). Se efeitos de correspondência forem adicionados, o mago pode determinar a história dos locais na Umbra em que é familiarizado. A porção de Mente dessa trilha permite ao conjurador relembrar claramente cada detalhe da estranha e confusa informação que ganhou.

MET: Aprendiz Mente, Iniciado Espírito, Iniciado Tempo, Opcional Iniciado ou Discípulo Correspondência. Você conjura seus sentidos para o futuro ou passado na Umbra. O que você vê depende das fantasias do Spirit Seeker; a realidade é mutável na Umbra, então sensos de tempo lá são menos confiáveis que adivinhações no mundo físico. Com correspondência você também pode conjurar sua visão em outras partes da Umbra. Áreas que são guardadas ou precisam de algo especial para entrar, portanto, ainda manterão você e seus sentidos fora. Você pode ver o passado ou o futuro em um extenso grau de tempo — No efeito, qualquer tempo na mesma década — com o mínimo de problemas. Você noticia pouco das ações do tempo: cerca de um turno por história. Graus de Sucesso: Estende a distância de visão ou a duração.

Maravilhas Xamanicas

O Violão dos Espíritos
(Maravilha de seis pontos)

Criado no fim da década de 1960 por um Orador americano que espontaneamente Despertou de uma combinação de drogas e música, esse item é um violão de qualidade magnífica que também permite a quem o toca afetar diretamente o tecido da Película. Além de ter um som realmente maravilhoso e sendo estranhamente fácil de tocar, o instrumento também permite ao usuário tocar duas músicas especiais. A primeira é uma balada leve, lenta e melancólica que pode ser usada para transportar o conjurador para quem escutar por perto através da Película. A segunda música é estimulante e rápido que aumenta a força da Película contra espíritos intrusos. Ambas as músicas não tem palavras, mas o usuário da maravilha pode adicioná-las sem problema.

Sistema: Esse instrumento é tão bem feito que todos os testes de Atuação usando-o tem a dificuldade reduzida em um. Além disso, ele é totalmente despertado e é bastante conhecido por avisar seu usuário de perigo por um rangido barulhento ou até mesmo quebrando uma corda do nada. As duas músicas, entretanto, são seu maior dom. O som de ambas as músicas, como as notas enigmáticas para seu uso, estão dentro da capa do violão. Sua pauta não é realmente necessária, já que o violão por si só já ajudará e ensinará o usuário a tocar essas músicas.

Para ambas as músicas, o executor deve primeiramente gastar um ponto de Quintessência e rolar um teste de Destreza+Atuação no lugar de Arete (A dificuldade desse teste é igual ao nível da Película). Os sucessos são calculados normalmente. Ao abrir a Película, os alvos serão enviados através da conclusão da música, que leva aproximadamente cinco minutos para terminar. Cada sucesso acima do mínimo necessário permitira ao executor que mande um alvo adicional pela Película. Todos os alvos devem estar presentes durante toda a performance, e devem estar a 10 metros do conjurador e poder ouvir (Ou se surdo) sentir a música a musica. O conjurador pode escolher se ele será um dos indivíduos enviados através da Pelí-

cula. Se quiser, ele também pode usar essa música para abrir a Película e deixar os espíritos ou humanos próximos presos na Umbra voltar para o mundo físico.

O musico também pode tocar uma versão mais curta e simples dessa música que diminui o nível da Película por 1 a cada sucesso em um teste de Destreza+Atuação. Esse efeito duro toda a cena após o som ter terminado. Em regiões com Película baixa, esse som mais curto pode ser usado para criar um Baixio temporário.

A outra música precisa de 10 minutos para tocar. Quando a música começar, o executor protege o cômodo em que estiver de espíritos. Se o som é tocado ao ar livre, ou em um local muito grande, então apenas uma área de 10 metros de diâmetro estará protegida. Essa proteção aumenta a Película para 10 durante o efeito. Um único sucesso no teste de Destreza+Atuação permite ao executor proteger o cômodo enquanto tocar a música. Se quiser, o executor pode recomeçar a música quando terminar sem precisar refazer o teste ou gastar mais Quintessência. Dessa maneira, o executor pode proteger a sala pelo tempo que ele continuar tocando a música. Melhores testes permitem que a proteção fique no local após a música ter terminado. Dois sucessos permitem a proteção persistir por toda uma cena depois da música terminar, enquanto três sucessos permitem que a proteção fique por um dia todo e quatro sucessos permitem que a proteção fique por uma semana lunar toda. Sucessos adicionais nesse teste não têm efeitos.

Identificação Universal
(Maravilha de quatro pontos)

Esse talismã consiste em um cartão de identificação despertado que foi carregado com magias que o permitem se tornar qualquer cartão de identificação. Dependendo dos desejos do usuário, ele pode ser uma carteira de motorista com a foto do usuário e qualquer nome ou estado de origem, uma licença de detetive particular, e uma insígnia do FBI completa com foto, ou até um cartão de crédito para uma empresa de alta segurança. O conjurador precisa apenas de uma amostra do tipo desejado de identificação ou mesmo apenas uma foto ou vídeo do cartão desejado. Depois de tocar esse objeto, a identificação (Ou a imagem dela) é duplicada, o usuário precisa apenas assinar com o nome que ele quer usar e ele irá refazer com o rosto do usuário e todas as informações físicas relevantes. Essa identificação também funciona em leitores de cartão.

Em algumas instalações de alta segurança, o usuário também pode precisar colocar um código especial em um teclado depois de colocar o cartão de identificação no leitor. Felizmente, enquanto segurando o cartão, o usuário irá automaticamente saber o código certo para o cartão. Magos que combinam esse cartão com disfarces mágicos ou convencionais também pode usá-lo para se passar por uma grande variedade de indivíduos.

Sistema: Nenhum teste é necessário para usar essa maravilha. Ele irá funcionar automaticamente enquanto o mago tiver uma amostra ou uma reprodução precisa e detalhada do tipo de identificação que será emitida. Se essa identificação contém uma grande quantidade de informação eletrônica ou impressa, o usuário pode simplesmente escrever essa informação no cartão e sua escrita de mão irá se transformar instantaneamente em formação codificada ou ordenada.

Fetiches

Carro Inabitado
(Maravilha de quatro pontos)

Enquanto os Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade tentam criar inteligência artificial usando computadores e ferramentas tecnológicas similares, Oradores ultrapassam certos limites prendendo espíritos em objetos ou despertando os espíritos nos mais variados dispositivos. Esse veículo despertado é tipicamente um carro esportivo ou esportivo compacto que pode responder a voz de comandos efetivamente como um cão excepcionalmente bem treinado. Pedidos como "Me leve pra casa", como também pedidos de escapar de fuga, evitar obstáculos enquanto o motorista atira pela janela ou cortar outro carro serão entendidos e obedecidos. Para evitar o Paradoxo, esses carros são equipados com computadores avançados e sistemas de navegação GPS. Enquanto ninguém examinar detalhadamente a parte eletrônica do carro, a operação desse veículo é totalmente coincidente.

Sistema: Esse veículo pode ser comandado pelo seu proprietário como para qualquer um que ele diga ao veículo para obedecer. Quando operando sozinho, o veículo usa uma quantidade de dados igual à dificuldade de manobra (Mago: A Ascensão página 223-224). Quando dirigido pelo proprietário, sua compreensibilidade diminui em 2 a dificuldade dos testes do proprietário para operar o veículo. O proprietário pode até chamar o carro pelo seu celular e pedir para ele buscá-lo em uma localização específica, ou simplesmente em casa ou no sinal do seu próprio telefone. Com certeza, é melhor fazer esse tipo de chamado a noite, já que um carro desocupado andando pela rua pode chamar uma enorme atenção indesejada.

Existem vários limites ao operar esse veículo. Ele recusará qualquer ação que irá destruí-lo e será relutante em arriscar danos sérios a não ser que a vida

do proprietário estiver em perigo eminente. Além disso, o espírito o espírito irá se tornar cada vez mais irresponsável e irá eventualmente recusar obedecer ao proprietário se não receber os devidos cuidados e manutenções. Para encobrir os gastos para manter e comprar o carro, proprietários desse fetiche devem ter três ou mais pontos de Antecedentes em Recursos.

Aranha de Informação (Maravilha de seis pontos)

Enquanto xamãs de muitas tradições não gostem de eletrônicos, alguns Tecnoxamãs apreciam o poder da internet e de outras formas eletrônicas de comunicação. Reconhecendo o poder dessas informações, um pequeno número deles tem criado Fetiches que permitem que eles monitorem e afetem algumas informações. As aranhas de informação são um recente esforço criado por Blue Phreak, um Tecnoxamã hacker que vive em Los Angeles. Ela foi tão bem sucedida que no último ano foi copiada por um bom número de Tecnoxamãs.

A aranha de informação é um Fetiche que consiste em um mini computador palmtop com uma câmera digital e um modem sem fio. Esse computador guarda um pequeno, mas inteligente espírito de informação que pode ser instruído a procurar todas as formas de comunicação eletrônica para mensagens que combinam com uma busca específica. O usuário pode pedir para o espírito procurar por chamadas telefônicas, e-mails e fax para ou de um indivíduo particular ou endereço, toda a informação de um tópico específico, ou até maiores informações específicas como cada tempo que um indivíduo em particular usa uma frase específica como "OVNIs de Rosswell"

Sendo que a aranha de informação é sem fio, o usuário pode levá-la a qualquer lugar e chegar a qualquer hora. Entretanto, cuidado deve ser tomado enquanto procurando parâmetros para evitar um vasto dilúvio de informação irrelevante. Porém, esse dispositivo não pode fazer mais do que uma busca por vez. Para usar esse dispositivo para monitorar um indivíduo ou local em particular, o mago deve permitir a aranha de informação ter alguma conexão física com o indivíduo ou local com sua câmera. Uma peça de roupa usada recentemente, uma amostra de cabelo, ou uma lasca do tijolo de uma parede são conexões mágicas suficientes. Enquanto ele pode somente coletar informações mandadas eletronicamente, o espírito é moderadamente inteligente e irá coletar apenas informações de um único indivíduo específico, mesmo se a pessoa tiver um nome relativamente comum.

Sistema: Esse dispositivo tem um nível de Gnose de 5 e faz um teste de Gnose (Com a dificuldade de 5) quando fazendo qualquer busca. Use a tabela de correspondência da página 209 para determinar se a aranha de informação pode obter informação sobre um alvo específico. Sucessos permitem ao dispositivo coletar todas as comunicações eletrônicas relevantes não-criptografadas. A velocidade que o dispositivo completa sua tarefa é determinada por quantos sucessos adicionais são rolados. Nenhum sucesso adicional significa que a pesquisa demorada cerca de dois ou três dias, dependendo da quantidade de informação desejada. Um sucesso adicional permite ao dispositivo adquirir toda a informação desejada em 12 horas. Dois sucessos permitem a aranha de informação coletar a informação em três horas. Três sucessos permitem ao conjurador coletar a informação em uma única hora. Mais sucessos não permitem que ele colete a informação mais rápido.

Como os pactos individuais são diferentes, muitas aranhas de informação são criaturas obsessivamente curiosas que desejam que seus "proprietários" peguem vários tipos de informações não-eletrônicas em troca de seus serviços. Tais informações podem ir do tamanho de um sapato de um indivíduo em particular até detalhes do conteúdo de uma sala localizada em um local mágico importante (Como uma Cabala ou um Laboratório da Tecnocracia).

Máscara do Guerreiro (Quatro pontos em Maravilha, seis pontos com Selvageria)

Oradores às vezes fazem mascaras que guardam espíritos poderosos que podem possuir parcialmente o corpo do mago enquanto ele usa e ativa a máscara. Máscaras do guerreiro são uns dos mais comuns tipos de Fetiches. Essas máscaras contêm o espírito de um guerreiro poderoso que combina suas habilidades e proezas marciais com as do usuário da máscara quando ativada. Máscaras do guerreiro são Fetiches relativamente comuns e são feitas nos mais variados estilos. Todas elas devem conter algum símbolo de um guerreiro morto.

Máscaras do guerreiro criadas por Oradores tradicionais são normalmente feitas de madeira e contem alguma peça de arma de um grande guerreiro dentro delas. Entalhamentos de cabeças de flecha são particularmente comuns. Oradores urbanos e esse que seguem caminhos não-tradicionais normalmente fazem máscaras do guerreiro em máscaras de esqui e bandanas usadas por criminosos violentos, ou de peças de uniformes militares de soldados mortos. Apesar de tais máscaras são muito menos fora da atmosfera urbana moderna do que máscaras de madeira com aparência feroz, elas algumas vezes marcam o usuário como alguém que é envolvido em violência ou ativi-

dades criminais.

Sistema: Máscaras do guerreiro tradicionais adicionam três pontos ao nível de armas brancas, dois em esquiva e um em briga do usuário (Sendo no máximo de seis pontos em cada uma dessas três Habilidades). Enquanto algumas máscaras do guerreiro modernas têm efeitos diferentes, muitas adicionam três pontos em armas de fogo, dois em esquiva e um em briga. Em todos os casos, a máscara da ao usuário o Defeito Cabeça Quente (Mago a Ascensão página 294).

Algumas dessas máscaras são feitas usando o espírito de reais grandes porém perigosos guerreiros. Essas máscaras dão ao usuário a Qualidade Selvageria (Mago: A Ascensão página 291) quando é ativada. Essas mascaras são mais poderosas mas as mais velhas são normalmente usadas para cometer atos realmente odiosos, algumas vezes involuntários. Em troca de seus serviços, muitas máscaras do guerreiro precisam que o usuário viva em um código de honra dos guerreiros (Nunca fugir de um combate, sempre aceitar pedidos de duelo etc.), ou algumas vezes simplesmente matar no mínimo um inimigo cada estação do ano. Algumas máscaras do guerreiro pedem que o usuário destrua algum tipo específico de criaturas, como vampiros ou lobisomens, ou para ajudá-lo a se vingar de algum inimigo.

Capítulo Três: Os Andarilhos, Xamãs e Outros

Os seres humanos com maior espiritualidade, assumindo que eles são os mais corajosos, também experimentam as mais dolorosas tragédias ao extremo; porém é precisamente por essa razão que eles honram a vida, porque ela traz contra eles suas mais formidáveis armas.

– Frederick Nietzsche, Crepúsculo dos Ídolos

Oradores Dos Sonhos Notáveis

Neste momento, enquanto a maioria dos grandes xamãs está sendo forçada para o outro lado da Película, alguns notáveis ainda permanecem. Além disso, desde a chegada das Tempestades de avatares um número de xamãs mais jovens e, em alguns casos, mais radicais, têm escalado posições de poder e influência. Enquanto a atual estrutura dos Oradores dos Sonhos ainda estiver em fluxo, todos os xamãs que desejarem rastrear seus companheiros devem saber da existência de vários indivíduos importantes.

Tasygan

Antecedente: Muitos acreditam que Taysigan é de fato a mais velha e mais poderosa Oradora dos Sonhos ainda na Terra. Ela é de longe tão poderosa que pode atravessar a Película em segurança quando desejar. A maioria dos Oradores concorda que a única razão para estar viva e na Terra é porque durante muitas décadas ela preferiu entrar na umbra mentalmente.

Nascida na Sibéria em 1767, ela cresceu no seio de um grupo isolado de nômades siberianos. Ela se tornou uma xamã antes dos 20 e não viu nenhum forasteiro até 1798, quando um viajante russo visitou sua tribo. Nestes dias distantes, ela era a intermediária espiritual para o seu povo, curando os doentes, invocando caça, protegendo os membros de sua tribo dos perigos mundanos e sobrenaturais, e, o mais importante de todos, mantendo as antigas histórias do seu povo vivas e ensinando-as para cada nova

geração. As mudanças vieram em meados do século dezenove, quando comerciantes russos e missionários começaram a invadir a Sibéria em números crescentes. Ela sabia que os dias antigos haviam terminado para sempre quando os russos começaram a construir a ferrovia Trans-siberiana em 1891.

Temendo as mudanças previstas por suas visões, ela liderou seu povo para terras ainda mais distantes dos usurpadores russos até que os missionários converteram sua tribo em 1913. A partir daí, ela abandonou sua ríspida terra natal e viajou para o sul e ao oeste para aprender mais sobre os invasores que estavam destruindo o modo de vida do seu povo. Ela lutou para ajudar seu povo durante a Revolução Russa, mas foi esmagada pelos horrores perpretados por Stalin. Pouco antes da Segunda Guerra Mundial, suas sombrias visões convenceram-na a desistir de sua terra natal. Ela viajou para o Canadá, procurando um lugar onde poderia ajudar outros povos do norte a viver livres de interferências estrangeiras.

Nas décadas que se seguiram à sua chegada ao Canadá, Tasygan estava trabalhando pelos direitos dos nativos. Ela se tornou importante em lutas locais por proteção ambiental. Por volta dos anos 90 era uma das mais proeminentes Oradoras dos sonhos e uma figura de liderança no movimento ambiental canadense. Como resultado, ela foi chamada para dar palestras em várias universidades, reuniões e protestos. Em adição aos honorários ganhos por essas aparições, ela também ganha dinheiro como uma contadora de histórias profissional. Ela até dava aulas de mito e folclore na Universidade de Toronto e lá teve reconhecido seu valor e recentemente ganhou o título de Ph.D honoris causa. Como eloqüente oradora, ela continuava a contar suas histórias para todos que quisessem ouvir. Junto com as histórias tradicionais dos siberianos e povos Inui, ela também criava as suas próprias histórias, muitas vezes histórias que contém advertências, derivadas das suas mais sombrias e terríveis visões. Quando as Tempestades de Avatar vieram, ela subitamente viu-se como a líder dos Baruti e uma das mais velhas dos Oradores dos Sonhos. Ela não queria essa posição, mas sabia que sua ajuda era necessária. Como suas visões do futuro ficavam cada vez mais sombrias e mais ameaçadoras, ela se tornou cada vez mais militante. Às vezes ela usa suas mágicas para atacar subitamente Adormecidos que ameaçam a saúde e a segurança do mundo.

Imagem: Tasygan aparenta ser uma mulher siberiana na casa dos quarenta. Seu longo cabelo preto é listrado com branco e ela usa um par de prendedores de cabelo feitos de marfim de mamute. Ela prefere simples vestidos adornados com grandes quantidades de tradicionais jóias siberianas, incluindo muitos braceletes e colares de grandes contas.

Dicas de interpretação: Você possui linguajar calmo, é pensativa, mas uma oradora extremamente apaixonada. Você firmemente acredita que as historias que você conta é que carregam a única esperança real para o futuro da humanidade. Você se importa profundamente com as várias causas ambientais que você suporta, porque sabe que a outra alternativa é a morte e o horror em uma escala que você acha difícil de imaginar.

A despeito dessas visões sombrias, você permanece orgulhosa e às vezes até um pouco esperançosa. Você está cheia de fúria contra os governos e as corporações que ferem os lugares e os povos que você ama através da ganância e a negligência, mas você sabe o que é melhor a ser feito ao invés de gritar e se desesperar na luta contra eles. É por isso que você fala calma, clara e inteligentemente para todos aqueles que se dispõe a ouvir e daí trabalha poderosas mágicas que ajudarão a assegurar que os destruidores encontrarão um fim rápido e desagradável. Recentemente você tem assumido novas responsabilidades, mas vislumbra o dia em que poderá sair de cena e deixar que outros assumam esses fardos.

Facção: Baruti

Essência: Primordial

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Samaritano

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Consciência 3, Expressão 5, Intimidação 3, Liderança 2, Manha 2, Lábia 3

Perícias: Ofícios 2, Condução 1, Armas de Fogo 1, Meditação 3, Sobrevivência 4, Tecnologia 1

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Cosmologia 5, Enigmas 4, Lingüística 4, Ocultismo 4

Antecedentes: Arcano 3, Avatar 4, Sonho 4, Influência 2, Recursos 2, Totem 3 (Cavalo: Força de Vontade 5, Fúria 6, Gnose 5, Essência 20, O Totem pode encontrar o Xamã rapidamente, Sentido de Orientação, Refazer, Jornada de Sonho, Possessão)

Arete: 7

Esferas: Correspondência 3, Vida 3, Mente 5, Primórdio 4, Espírito 4, Tempo 5

Força de Vontade: 8

Quintessência: 9

Paradoxo: 3

Netsilak Raymond

Antecedente: Netsilak foi o chefe de uma facção radical dos Artífices Espirituais conhecida como os Construtores. Quando o antigo chefe dos Artífices Espirituais morreu no inicio das Tempestades de Avatar, a arrojada e decisiva liderança de Netsilak Raymond permitiu que ele tomasse o controle da facção inteira. Desde essa época ele tem expandido sua base de poder e agora é amplamente conhecido como um dos mais poderosos e influentes dos Oradores dos Sonhos vivo.

Nascido na Groenlândia em 1963, seu pai foi um técnico de radio da Força Aérea dos EUA e sua mãe uma nativa caçadora de peles. Quando Netsilak tinha nove anos, sua família se mudou da Groenlândia para Minneápolis, Minnesota. Aflito pela perda de sua perfeitamente linda terra natal e da grande família de sua mãe, Netsilak se tornou solitário, preferindo longas caminhadas sozinho à companhia de outros. Ele rejeitou a educação ocidental e aprendeu a trabalhar com suas próprias mãos. Ele se tornou um trabalhador de construção depois de terminar o ginásio. Netsilak se sobressaiu nessa demanda de comércio e rapidamente ficou conhecido como um dos mais competentes trabalhadores de ferro pesado em Minneápolis.

Porém, ele continuou quieto e solitário, sua carreira continuou a crescer até que um acidente em 1988 o deixou seriamente ferido. Os médicos salvaram sua vida, mas ele permaneceu em coma, não respondendo aos mais avançados tratamentos. Em desespero, sua mãe pediu a um tio que ficara na Groenlândia para persuadir à maior xamã-artesã que ele conhecia para fazer um talismã com o obejtivo de ajudar Netsilak. Esse talismã deveria dirigir-se ao espírito de Netsilak para tocá-lo e trazer de volta ao seu corpo.

Enquanto criava o talismã, a xamã sentiu um grande potencial em Netsilak. Ao invés de simplesmente retornar seu espírito à consciência , essa xamã enviou seu próprio espírito para falar com Netsilak e pediu a ele para tornar-se seu estudante. Logo após sua recuperação, Netsilak foi até a Groenlândia e estudou com ela por três anos. Quando ele retornou aos Estados Unidos em 1992, ele era quase uma pessoa nova.

Embora ele ainda fosse reservado em sua vida pessoal, ele agora tinha uma missão. Enquanto exposto ao vento gélido da Groenlândia, ele experimentou várias visões nas quais o avô de todos os xamãs contou a ele que o mundo estava em grave problema. Apenas um redespertar de sua mágica adormecida pode salvar a humanidade. Ele pegou seu emprego na construção de volta e aprendeu como incorporar suas mágicas ao seu trabalho. Não contente com seu trabalho sozinho, ele começou a contatar outros Artífices Espirituais e recrutando-os para o seu grande projeto.

Em 1996 ele conduziu a união de poucos, mas devotados jovens Artífices Espirituais. Os anciões, entretanto, incluindo a xamã que o treinou, se recusaram a ajudá-lo em suas tentativas de despertar quarteirões inteiros. Alguns desses xamãs mais velhos trabalharam ativamente para evitar que sua influencia se espalhasse. Acreditando em sua visão, Netsilak Raymond esperava o momento propício.

Quando as Tempestades de Avatar vieram, grande número de Artífices veteranos foram mortos, ou forçados para trás da Película. A mensagem de esperança e mudança de Netsilak comoveu a maioria dos remanescentes de sua facção. Nos últimos anos, ele tem trabalhado fazendo conexões com membros

de outras facções de Oradores dos Sonhos, especialmente os Baruti e a Sociedade da Lança Vermelha, mas também conversa com tecnoxamãs dos Filhos do Éter e Adeptos da Virtualidade.

Imagem: Mais de vinte anos de trabalho em construções deu a Netsilak Raymond um corpo forte, pesado e musculoso. Seu rosto largo, olhos escuros, e cabelos pretos escorridos revelam sua ascendência Inui, assim como seu jeans e velha blusa de flanela claramente mostram seu colar azul ancestral. Recentemente ele usa seu cabelo com um grande rabo-de-cavalo e sempre usa um largo bracelete de prata gravado com a imagem de um urso polar feroz.Um presente de sua mentora, esse bracelete age como uma reserva de 5 pontos de Quintessência.

Dicas de interpretação: Você é objetivo, mas silencioso e calmo. Você não conversa muito, mas quando o faz, costuma ser um discurso. Um homem de ações, muito mais que palavras, você está mais feliz trabalhando. Mas também tem aprendido a liderar, e agora consegue inspirar seus seguidores com uma expressão esperançosa ou um olhar severo.

Facção: Artífices Espirituais

Essência: Padrão

Natureza: Visionário

Comportamento: Arquiteto

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Atletismo 2, Consciência 2, Expressão 3, Liderança 3, Manha 2, Lábia 1

Perícias: Ofícios 3, Condução 1, Armas de Fogo 1, Meditação 1, Sobrevivência 3, Tecnologia 2

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computador 1, Cosmologia 3, Enigmas 3, Lingüística 1, Ocultismo 4

Antecedentes: Avatar 3, Destino 4, Influencia 1, Mentor 2 (seu Totem), Recursos 3, Totem 4 (Xamã, Força de Vontade 5, Fúria 5, Gnose 6, Essência 20, Totem respeitado, Sentido de Orientação, Refazer, Influência, Purificar o Mal, Chamar Auxílio, Jornada de Sonho), Maravilha 2

Arete: 4

Esferas: Correspondência 3, Vida 2, Forças 2, Matéria 4, Mente 1, Primórdio 4, Espírito 4

Força de Vontade: 7

Quintessência: 5

Paradoxo: 0

XOCA

Antecedente: Algumas pessoas realmente se recusam a deixar as coisas morrerem. E assim é com Xoca.

Ninguém dentre as Tradições sabe o nome verdadeiro de Xoca, e até se Xoca é um pseudônimo. E ele não tem nenhuma intenção de corrigir isso. O anonimato, de acordo com Xoca é ainda mais útil, do que dizer que não tem nome. O anonimato apenas faz com que as pessoas procurem mais pelo seu nome: a confusão os afasta de discernir o falso do verdadeiro, o espírito da carne.

O que se sabe sobre Xoca é que ele vem da América Central e é provavelmente de origem maia. Ele faz uso liberal de varias técnicas de culturas centro-americanas em suas mágicas, o que dá credito a essa observação. Nunca permanecendo por muito tempo em um mesmo lugar, dá a impressão de que não tem família próxima ou fortes conexões com algum lugar ou pessoa.

O traço mais notável e constante de Xoca é sua cruzada contra a Tecnocracia. Enquanto outros Oradores se contentam em trabalhar numa comunidade ou lidar com espíritos que a Tecnocracia não quer aceitar, Xoca leva a batalha para a porta da frente da União... literalmente. Suas ações têm resultado na destruição de vários projetos e equipamentos, no ferimento ou morte de pelo menos uma dúzia de agentes tecnocratas e no colapso de pelo menos uma fábrica experimental dos Progenitores na América Central. O fato de que centenas de pessoas inocentes perderam suas vidas, famílias e dinheiro em meio a esses desastres parece não incomodar a Xoca –ou pior, ele sabe que é destrutivo, mas alegremente aceita que

esse é o único caminho, ou o único que ele conhece. (Sua exata descrição varia.)

Como um "terrorista lançador-de-bombas" , Xoca não se encaixa na imagem Orador dos Sonhos comum entre as Tradições, nem encontra muita reputação positiva em sua própria Tradição. Entretanto, muitas cabalas têm ao menos ouvido falar de sua reputação – quando você derruba sozinho uma operação tecnocrata, tendo nada mais que um jipe de vinte anos , algum equipamento de acampamento e a ajuda dos espíritos, você ganha alguma fama. Ele é considerado perigoso, mas um mal necessário. Alguns elementos do Conselho ainda suportam suas atividades, porém, quase ninguém manda a ele alguma ajuda material; é muito perigoso estar relacionado com alguém tão extremista.

De sua parte, Xoca não se incomoda. Ele continuará seu trabalho de demolição fervorosamente, como se cada vitória fosse uma oferenda. Ele não canta sobre suas cruzadas, vingança, ou reclamando sobre sua herança perdida; ele simplesmente dá de ombros e afirma que ele está "cutucando o inimigo". Quando o calor aumenta, ele se refugia nos desertos e selvas durante um tempo, apenas para emergir após alguns meses com espíritos poderosos e Maravilhas a reboque. Até agora sua sorte não acabou, mas Guerreiros da Ascensão como ele não vivem para acabar na velhice.

Imagem: De idade indeterminada, provavelmente um pouco abaixo da meia idade, mas que certamente passou dos vinte, Xoca se parece com um rústico guerreiro maia. Seu cabelo é trançado e longo, seus olhos são profundos e perfurantes, seu nariz é longo e inclinado. Ele tipicamente veste roupas próprias para sobrevivência na mata, incluindo botas pesadas e leves, calças grossas, mas faz conjunto em cima com um peitoral de couro rachado cravado com pequenas gemas – uma poderosa Maravilha de uma era anterior. Se não fosse pelo seu ocasional sorriso maníaco, ele seria a imagem de um melancólico espírito guerreiro.

Dicas de interpretação: Você é completamente louco, dedicado à absoluta destruição da Tecnocracia. Você acredita firmemente que apenas com a derrota dela há alguma chance das Tradições estabelecerem um novo marco no mundo. Controversamente, você é um louco lúcido, totalmente ciente do quão estranhas são suas ações e cruzadas para os outros. De vez em quando você se caricatura: se as pessoas não levarem suas ações a sério, elas serão menos inclinadas a pensarem profundamente sobre o que você faz e as conseqüências do resultado. Nas discussões com os espíritos, você assume um profundo humor sério, do mesmo jeito que lhe foi ensinado há muito tempo atrás.

Facção: Os Solitários

Essência: Primordial

Natureza: Rebelde

Comportamento: Esperto

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Atletismo 4, Consciência 2, Briga 3, Esquiva 3, Expressão 2, Intimidação 3, Lábia 2

Perícias: Ofícios 3, Condução 1, Etiqueta 1, Sobrevivência 5, Tecnologia 1

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computador 1, Cosmologia 3, Enigmas 3, Lingüística 3 (Inglês, Espanhol, Dialetos Maya e Asteca Antigos), Ocultismo 2

Antecedentes: Arcano 4, Avatar 1, Contatos 2, Destino 1, Sonhos 2, Recursos 1, Maravilha 5

Arete: 4

Esferas: Correspondência 3, Entropia 3, Forças 2, Vida 2, Mente 2, Espírito 4, Primórdio 2

Força de Vontade: 7

Quintessência: 1

Paradoxo: 0

O Espírito e a Carne: Crônicas dos Oradores dos Sonhos

A resposta para quase todas as questões sobre "Isto é apropriado...?" com relação a algum aspecto dos Oradores dos Sonhos no jogo é "Sim, em algum lugar." A diversidade da Tradição torna possível de fazer qualquer coisa que você queira, desde uma desesperada (ou triunfante) luta entre nativos oprimidos contra seus distantes exploradores até expedições de ficção cientifica, com tecnoxamãs despertando a alma da ordem tecnocrática e transformando-as para novos fins. E nisso, há muito espaço para grandes crônicas de xamãs e outros feiticeiros espirituais trabalhando com suas tribos, por mais que definidas, a lidarem com todos os diversos desafios que a vida lhes apresenta.

A pergunta crucial para um Orador dos Sonhos é, "Quem é minha tribo?" Pode ser uma tribo atual, como pode ser uma tirada da História. Pode ser todas as pessoas de uma cidadezinha ou uma vizinhança de uma grande cidade, ou até a cidade com vários magos espirituais com ambições e grandes visões. Pode ser uma subcultura em particular, e tampouco todas as pessoas desse tipo numa área particular ou algo em larga escala. Seja qual for a tribo, que seja geograficamente concentrada ou dispersa, como grupos étnicos espalhados no exílio e subculturas encontradas fora das franjas do Primeiro Mundo. O primeiro dever de um mago espiritual é conhecer seu povo e suas necessidades. Uma vez que ele entenda as feridas, ele pode curas.

Mantenha em mente que a maioria dos Oradores dos Sonhos são fisicamente cicatrizados pelas suas experiências. Eles estão sujeitos a pressões sob as quais a maioria das pessoas iria quebrar. Magos espirituais são durões, mas eles precisam curar a si mesmos. Eles são modelos para suas comunidades pelos custos assim como os benefícios de pertencerem àquela comunidade; eles curam em parte porque eles precisam, mas também porque eles querem e são capazes de fazê-lo.

O Xamanismo é uma arte muito prática. Tem usualmente raízes profundas na tradição, mas está voltado para os acontecimentos do aqui e agora. Pede constantemente por novas respostas para circunstâncias variáveis, incluindo arbitrariedades individuais de espíritos importantes.

Oradores que se tornam complacentes se encontram sem sorte numa situação de mudança muito rápida. Eles não podem se dar o luxo de se separarem do seu trabalho. Podem se separar das suas realidades mundanas, mas apenas porque o resto do universo os pressiona. E também, o xamanismo não precisa ser feito bondoso ou gentil. O mundo espiritual é um lugar perigoso e é preciso grande força para fazer os espíritos cooperarem. Algumas realidades espirituais são bastante desagradáveis: em um universo animista, doença, morte, corrupção e desespero devem ser tão conhecidas quanto fertilidade, alegria e esperança.

Uma Crônica Apenas com Oradores dos Sonhos

Os Oradores dos Sonhos servem bem para um jogo onde os PJs são os únicos elementos mágicos recorrentes numa sociedade mundana. Quer seja no Terceiro Mundo, no Primeiro ou em algum lugar entre eles, a realidade espiritual da necessidade de uma comunidade pode gerar um grande foco para um jogo prolongado.

Alguns cruzamentos entre jogos são possíveis. Em particular, comunidades próximas à matas podem naturalmente encontrar os Garou e outras raças metamórficas, quer diretamente, quer por seus Parentes. Tenha em mente que a maioria dos Garou consideram os magos humanos como herdeiros de um poder roubado e frequentemente consideram os Oradores com uma hostilidade particular por suas "zombarias" e "distorções" das verdades que os lobisomens guardam para si mesmos. Por outro lado, todas as generalizações têm suas exceções em casos específicos; é perfeitamente possível para uma cabala de Oradores dos Sonhos ter terrenos em comum com uma matilha de lobisomens. Alianças duradouras são possíveis assim como antagonismos duradouros.

Também tenha em mente que os desafios mundanos não têm de ser chatos. Não há nada de sobrenatural em filmes noir sobre crônicas de corrupção urbana, mas ainda há muito material para historias épicas neles. Oradores podem facilmente passar por Sherlock Holmes e Sam Spade em suas buscas independentes por justiça, combatendo forças físicas superiores com recursos sobrenaturais.

Pegue, por exemplo, o problema desenfreado do uso de drogas em bairros pobres. Em níveis mais superficiais os traficantes são os vilões. Mas eles não podem vender se não tiverem compradores. O que faz

as pessoas comprarem? Uma parte curiosidade, uma parte um irresponsável desejo de fuga, mas também um sentimento de carência e frustração. Por sua vez, muitos traficantes vendem, em parte porque não conseguem nenhum outro trabalho. As redes de distribuição estão armadas fora do bairro, no final das contas, ao redor do mundo. Na verdade, acabar com o uso de drogas requer esmagar as cadeias de distribuição e repor as necessidades que às quais a droga responde. Todos os aspectos da vida da comunidade andam juntos, nos empregos, lei e esperança.

Há uma realidade espiritual em tudo isso para os Xamãs. Tudo tem espírito. As confrontações alegóricas comuns em editoriais de jornais são realidades pragmáticas para os xamãs. Há um espírito na droga mais popular que infecta ou devora as almas de seus usuários e corrompe a terra. Há espíritos do desespero, apatia e violência que se reúnem para se alimentar do tumulto daí gerado. Simplesmente remover os sinais físicos sem prender os espíritos é uma atitude que inevitavelmente leva ao fracasso, porque os espíritos fazem o mundo (e vice-versa). Até mesmo a tarefa mais direta precisa de magia, ou, possivelmente, de uma aventura umbral. (veja p. 63 para mais opções dos Oradores dos Sonhos para lidar com o atual caos da Umbra.)

Tenha em mente que a diversidade de práticas dos Oradores dos Sonhos pode também gerar alguns ganchos de histórias por si só. No exemplo da cabala abaixo, há dois praticantes de abordagens essencialmente independentes de mágicas espirituais: um tradicionalista vodu e um teurgista cristão. Para dizer o mínimo, eles não concordam em tudo. Eles têm diferentes rotinas e focos, e analisam o mundo em termos muito diferentes. O mesmo pode ser verdade em qualquer outra cabala de Oradores dos Sonhos. A briga para alcançar concordância pode preencher várias sessões com uma interpretação mutuamente satisfatória, uma vez que os jogadores entrarem no clima. (O que também pode degenerar em um excesso autoindulgente; por essa razão e outras há um Narrador para direcionar as coisas quando necessário.) "O que vamos fazer?" não é uma pergunta trivial dando a diversidade de espíritos e meios de lidar com eles.

Serviço Educacional Ventos Altos

Há uma duradoura tradição no Oeste de pessoas se juntando para responder às necessidades de comunidades carentes da melhor maneira que eles podem. Nos dias do "Oeste Selvagem", pregadores montados frequentemente praticavam medicina e legislavam como parte de seus esforços para administrar as congregações afastadas. Mais recentemente, voluntários do Corpo de Paz, médicos missionários e outros chegam com intenções de cura e freqüentemente são chamados para prover todo tipo de serviços. Há também uma tradição xamanística, em muitas partes do mundo servindo como uma curandeira itinerante, viajando para comunidades que necessitam de alguém entre seus membros para interceder, lutar, comandar os espíritos, arbitrar imparcialmente e iniciar indivíduos em novos estágios da vida. A curandeira nômade permanece o tempo suficiente para deixar um discípulo valoroso em meio à comunidade, depois ela continua a jornada.

O Serviço Educacional Ventos Altos está entre as duas tradições. Por trinta anos seus membros têm viajado juntos a lugares que necessitavam de boas escolas, desde reservas indígenas nos Estados Unidos, a distritos destruídos pela guerra da Colômbia e Nova Guiné. Eles preparam uma instalação temporária ao redor de seus aviões de carga peso-leve e provêm a população de educação, exames e tratamentos médicos, análise do solo, impurezas ou deficiências na água e muitas outras coisas. Graças a vários receptores portáteis de sinais via satélite, eles estão diretamente conectados ao suprimento mundial de informações sobre emergências e problemas graves; e eles dividem sua atenção entre responder necessidades imediatas e treinar a população local para estarem numa situação melhor de conhecimento depois que os forasteiros se forem.

Eles também lidam com as necessidades espirituais dessas comunidades. Onde há um pajé, curandeiro ou um mago residente, eles tentam trabalhar em parceria. Onde não há ninguém treinado e Desperto para o trabalho, eles procuram alguém com potencial e lhe dão instrução básica. Seu objetivo é deixar a comunidade melhor equipada para que a maioria de seus membros possa lidar com os desafios do futuro.

História

Ao contrário do estereótipo das gerações posteriores, o fim dos anos 1950 foi um período de grande tumulto social nos Estados Unidos. Desagregação escolar, a caminho do meio dos anos 50, era apenas a ponta de um vasto e assombrante iceberg de problemas sociais que veio à luz. Infelizmente, para a ordem

estabelecida, as pessoas na marginalidade e nas comunidades de minorias se deram conta da legitimidade de suas queixas e as possibilidades por mudança muito antes que fosse realmente possível fazer melhorias políticas ou econômicas significantes. A contracultura dos anos 50 incluiu muitas minorias brilhantes, ambiciosas e profundamente frustradas que procuravam algo para se manterem unidas em face da abertura mais dolorosa entre o progresso teoricamente alcançável e realidade institucional calcificada.

Este era o mundo em qual Mary Semblante-Belo Hemingford cresceu. Os pais dela foram membros assimilados da tribo de Sammamish no oeste do estado de Washington; eles lhe deram um nome tradicional sem muita preocupação com o resto de prática tradicional. Ela assistiu uma guerra - às vezes quase literalmente uma guerra - pela justiça social e tratamento igualitário na televisão familiar enquanto em casa os pais dela estavam alegremente aceitando serem cidadãos de segunda categoria na própria comunidade deles, nem ancorados em uma identidade tribal nem realmente aceitos entre os brancos. Embora ela tentasse, ela não pôde despertar essa preocupação neles.

Por fim, ela partiu e se tornou membro de um grupo nômade da Geração Beat Rastros da passagem dela permanecem nas cartas colecionadas de Jack Kerouac e Brion Gysin, e ela é uma referência de rodapé em algumas dissertações de Ph.D. sobre a época. Conforme a Guerra de Vietnã começou, entretanto, ela gradualmente sumiu da vista do resto do mundo.

Mary perdeu o temor que a tornava insana. Isso foi uma resposta convincente o suficiente a ela ouvir as vozes de parentes mortos e mulheres das tribos a cujos lares viajou em seu notório Mustang feito sob encomenda. No dia que JFK morreu, ela teve o que ela pensou ser um surto psicótico agudo, no qual tudo ao redor dela em um pequeno restaurante do norte da Califórnia começava a falar com ela. Ela nunca se lembrou de ter sido empurrada do restaurante por um velho Shasta, ou que ele a dirigiu para a cabana dele nas montanhas de Sierra Nevada. Ela sempre se lembraria como ele veio a ela em seus sonhos e lhe ensinou o jeito certo de se dirigir aos espíritos, e em seguida como ele ensinou novamente as mesmas lições uma vez que ela se despertou.

O velho Jenkins morreu em 1972, deixando Mary novamente só, e procurando por um novo propósito. Não era mais o mundo que ela tinha deixado há quase uma década. Este era o mundo de conflitos feito manifesto, do mesmo modo como ela e seus amigos reclamavam em suas reuniões sem fim nas salas de café, quinze ou vinte anos antes, mas não era nada assim que ela tinha desejado. Ela se lembrou do pregador na igreja que sua família frequentava, dizendo: "Meu povo perece por desejo de conhecimento", e como ela pôs nas suas memórias, disse a si mesma, "Condene diretamente". E ela se pôs a caminho para arrumar isso. Como ela viu, muito do empenho de seus velhos camaradas tinha terminado apenas como batalhas lançadas porque eles não tinham definido o campo de compromisso direito. O que fez seu povo, e muitas outras pessoas necessitadas, precisam? "Tudo", ela pensou, e decidiu fazer o seu melhor para todas as pessoas que não tinham nada.

A notícia chegou a amigos que ela acreditava ter perdido em uma neblina de vício e desespero de que "Mary está disposta a fazer algo interessante." Em pouco tempo, ela teve professores que também eram doutores e fazendeiros, engenheiros que também eram professores e psicólogos, e outras combinações ainda mais exóticas à sua disposição. A primeira leva de pessoas que trabalhou para ela contava com vinte e um doutores e trinta e nove portadores do título de Mestre entre eles. Eles fizeram seu caminho em furgões velhos e sedan reformados da cabana de Jenkins, e que Mary adotou como sua casa. Através das Sierras e do deserto, levou livros, material artístico, equipamentos médicos doados por amigos que abandonaram o exército, projetores de filmes produzidos em excesso na época da Segunda Guerra, e tudo que eles poderiam achar para melhorar as vidas de crianças nas barracas. Durante o curso de algumas semanas ou meses, eles ensinaram o que eles puderam, tentaram ajudar os professores promissores de dentro da comunidade. Esses por sua vez fizeram conexões com as faculdades da corrente em voga, e acima de tudo treinou mais estudantes nas artes de auto-suficiência. Mary falou para os camaradas novos dela, "Nosso objetivo é fazer-nos obsoletos."

Com tempo, o Ventos Altos se tornou mais sofisticados. Suas engrenagens constantemente foram sendo revisadas e atualizadas, tal como as técnicas usadas por suas operações. Ventos Altos mantêm um pessoal permanente com cerca de quarenta pessoas (de dez a quinze na base) coordenando o fluxo de recursos e informações sobre necessidades, e de três a seis times de campo composto de quatro a oito membros cada. A organização desfruta uma pequena de fama no cenário de educação alternativa, entretanto o completo ecletismo de Mary sempre trouxe tanto controvérsia quanto admiração. A sua vontade de usar qualquer idéia em que pudesse trabalhar, independentemente (como ela sempre diz) "de que uma pessoa asquerosa propôs isto", indispôs mais rivais doutrinários por todos os lados. "Eu acredito que nós teremos que estar satisfeitos com fazer o bem de fato para pessoas em necessidade", ela respondeu quando pessoas da equipe

mais novas passaram a reclamar.

O lado mágico de Ventos Altos permaneceu secreto. Qualquer insinuação perdida para a preocupação do grupo com o mundo dos espíritos desapareceria na neblina borbulhante do vasto interesse na educação alternativa de tradições não ocidentais. Mary experimentou algumas vezes ser mais evidente sobre isto, mas achou que os desagrados não valeriam a pena. Havia alguma interferência de grupos cristãos, mas muitos dos auto-proclamados campeões das identidades indígenas que não aceitariam outra visão além de sua própria como autêntica, até mesmo em face ao sucesso demonstrado e apoio de espíritos tribais. Ela rapidamente pediu que seus xamãs e sábios fossem discretos sobre o ministério.

A própria Mary morreu depois de uma série de ataques cardíacos em 1994. Ela sabia que estava indo, graças a advertências de seus antepassados. Durante vários anos ela ainda permaneceu disponível ao Ventos Altos através dos fetiches favoritos dela. Eles foram calados no dia em que a Tempestade de Avatares começou a soprar, e os sucessores dela temem que ela esteja perdida. A velha amiga dela da Geração Beat, Michelle Rhodes vigia Ventos Altos agora, continuando da maneira habitual. Michelle não é Desperta, mas pratica um pouco de magia estática secundária e sabe o bastante para deixar sua alma forte guiar o pessoal. Uma tradição de companheirismo com consensos e debates permanece viva e bem, e a Michelle mantém a companhia pequena o bastante para que possa permanecer viva no novo milênio.

Práticas

Depois que terminam uma tarefa, os membros dos times de campo adquirem três meses de licença. Eles são encorajados a usar dois meses desse período para projetos pessoais, renovando contatos com pessoas fora de Ventos Altos e fazendo algo divertido para eles mesmos. Já o terceiro mês é gasto tradicionalmente numa viagem para novos lugares onde o viajante possa ver para que lugares onde haja necessitados, os Ventos Altos devam se dirigir (e também revisar os resultados de missões passadas).

Os membros dos times se reúnem depois de suas licenças. Se qualquer um deles quiser se aposentar, eles fazem agora suas festas de despedidas. (Mary fixou o padrão de não formalizar a saída de um membro até depois da licença. Mais que metade dos que planejam deixar a equipe mudam de idéia na época de retornar.) Novos membros entram nos times nessa hora, normalmente um ou dois recém-chegados para um time. Em consulta com o pessoal permanente de Ventos Altos do Monte Shasta, Califórnia, os membros de times decidem qual será sua aventura nova. A sede mantém uma lista de possibilidades interessantes, e os membros podem expor sua própria idéia. Juntos, eles viajam para avaliar os candidatos mais promissores, e então procuram adquirir equipamento, licenças, e as outras necessidades.

Ventos Altos procura por uma combinação de necessidades, incluindo:

- Ninguém de outro grupo, ou organização estabeleceu alguma atividade no local. Ventos Altos não se intrometem na Cruz Vermelha, assuntos de auto-desenvolvimento tribal e semelhantes.
- Há necessidades múltiplas: não só educação, mas cuidado médico e/ou pouca nutrição e/ou contaminação ambiental e degradação e/ou falta de consciência social e preferivelmente mais complicações ao mesmo tempo. Onde há só uma ação a ser desempenhada, Ventos Altos prefere ceder o espaço para esforços mais especializados.
- Há um componente mágico para a necessidade da comunidade. A comunidade tem que ter em falta atualmente um intercessor de confiança, e geralmente também tem que enfrentar desafios espirituais como também físicos.

Os trabalhos de campo atuais duram, de acordo com a política de Ventos Altos, "tanto quanto necessário." As missões raramente têm êxito com menos que seis meses de esforços, principalmente por causa do tempo gasto instruindo os habitantes em técnicas específicas e em habilidades que eles precisarão ensinar entre si, assim que os membros do Ventos Altos partem. Missões que perduram mais que dois a três anos também correm o risco de fracassar, principalmente por se tornarem um aspecto tomado em consideração pelos habitantes locais que acabam por transformá-lo numa instituição, destruindo o caminho para a autosuficiência a longo prazo. Uma missão normal leva normalmente um ano, mas isto varia, dependendo de circunstâncias específicas.

Os critérios de Ventos Altos para o sucesso incluem:

- Pelo menos um residente capaz de ensinar do jardim de infância até a sexta série, como também um currículo básico e materiais para essas aulas.
- Pelo menos um residente em treinamento, tanto localmente (via aprendizado remoto - internet) quando freqüentando faculdade em algum lugar, para ensinar matérias de Ensino Médio ou aulas equivalentes e que possua materiais básicos ou uma reserva financeira para adquirí-los mais tarde.
- Pelo menos um residente capaz de tratar todos os problemas médicos comuns da comunidade que não requeiram equipamento hospitalar ou medicamentos particularmente caros, com uma ênfase

em combinar cura popular e soluções baratas com conhecimento médico atual. Esta pessoa ou outra na comunidade deve ser capaz de prover cuidados em obstetrícia também.

- Pelo menos um residente com Espírito 2 e uma ou mais Procuras prósperas conduzindo a relações favoráveis com espíritos locais, e a capacidade para estudo adicional sob tutorado espiritual.

- Pelo menos um residente que tenha obtido sucesso em negociação com o governo apropriado e com as corporações cujas ações influenciam para a comunidade.

É possível para uma pessoa cumprir vários destes papéis, entretanto Ventos Altos prefere que eles não sejam concentrados todos da mesma pessoa por causa das conseqüências da morte ou incapacitação dessa pessoa.

Análises pós-missão geralmente ocupam de um a três meses. Cada membro anota as suas próprias observações, apoiando-se em dados, e então o time compila um relatório compartilhado. Há muita pouca pressão para que todo mundo concorde; dissensão é anotada e incluída. Quando o resumo final é encaminhada ao pessoal permanente no Monte Shasta, os membros do time voltam novamente para suas férias.

Usando a Ventos Altos

Personagens Oradores dos Sonhos podem trabalhar para a Ventos Altos, se eles estiverem inclinados à causa. O elenco permanente se mantém em contato com uma grande variedade de espíritos, procurando por pessoas que tenham talentos e inclinações que a organização precisa. (Adormecidos com pericias úteis podem também trabalhar para eles, claro, e a Ventos Altos tem a reputação de ser um lugar socialmente construtivo e de trabalho técnico desafiador.)

A Ventos Altos também pode aparecer em qualquer lugar onde há uma comunidade carente, de distritos pós-industriais nos Estados Unidos a zonas de fome na África ou Ásia. Enquanto os trabalhadores da Ventos Altos se dão bem, pode ser que o mesmo não aconteça com os PJs sobre concordar com o que está errado com a situação ou o que fazer com ela, mesmo se os personagens de jogadores dividirem com eles a inclinação para tentar e salvar uma comunidade de seu iminente naufrágio. Veteranos da Ventos Altos tendem a ver os Magos de outras Tradições como diletantes mal-informados, comparando-os com usuários de pesticidas que não se dão tempo de investigar os efeitos secundários e terciários nos ecossistemas. Eles possuem várias justificativas para seu orgulho baseados em seus sucessos e pouca inclinação para arriscar seus esforços por causa de serviço mal feito pelos outros.

Tensões podem ocorrer com facilidade quando os novos magos que eles descobriram numa comunidade se enquadram em outros paradigmas. A Ventos Altos não coage ou intimida os iniciados a se tornarem Oradores dos Sonhos, mas eles são conhecidos por deixar os iniciados mais ou menos por conta própria e tentam adiar o treinamento desses iniciados até a missão partir. Boas intenções não levam diretamente à vilania ou algo próximo disso, mas pode dar ao Narrador e aos jogadores muito potencial para conflito.

Robert "Velho Bob" Mills

Velho Bob é o mais velho membro da Ventos Altos que regularmente faz trabalho de campo. Ele era apenas um adolescente com a cabeça cheia de visões dolorosas que tentou conter com heroína quando encontrou Mary pela primeira vez; agora ele é um homem bem vestido que olhou na face de muitos horrores e sobreviveu, e que sabe que pode estender as mãos para aqueles que precisam.

Ele não tem aptidão alguma com aparelhos eletrônicos, e aprendeu pela dura experiência que ele é bom em quebrar equipamento de alta tecnologia. Sua especialização é lidar com as pessoas: ele é rápido com linguagem e nuances de etiqueta. Ele deixa o hardware com os outros e foca nas negociações. (Quando necessário ele pode ser também muito, muito intimidador.)

Desenvolvimento mágico tem sempre vindo muito vagarosamente para o Velho Bob. Ele deu seus poucos primeiros passos rapidamente sob a tutela de Mary, mas teve que lutar por cada novo desde então. Os espíritos o ajudam prontamente quando ele precisa sentir o mundo à sua volta por meios mágicos, mas

parecem lentos em afetar o mundo por meios que não sejam normais para humanos. Ele às vezes se preocupa com isso e pressentiu um destino terrível caso se pressionasse.

Imagem: O Velho Bob se parece com um ex-hippie, com longos cabelos loiros acinzentados, uma face bronzeada e rachada pela exposição aos elementos. Seus olhos azuis prontamente demonstram entusiasmo, apesar de raramente sorrir pelo fato dele sentir vergonha de seus dentes faltantes e gengivas decadentes. Quando está de folga, ele prefere camisas de flanela e jeans azuis, mas quando esta no campo ele se veste como os membros da comunidade local.

Dicas de Interpretação: Você esta fazendo o trabalho mais importante do mundo; é uma honra assim como um fardo pesado. Porém, é divertido – você faz as coisas aconteceram. Você encara seus deveres com seriedade, e como você quer ganhar a ajuda dos outros, é muito cuidadoso para evitar ofendê-los. Você quer entender como eles vêem o mundo, então você pode mostrar-lhes como os seus objetivos podem se encaixar com alguns dos deles.

Essência: Investigador

Natureza: Juiz

Comportamento: Arquiteto

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4 (Incansável), Carisma 3, Manipulação 4 (Empático), Aparência 2, Percepção 4 (Alerta), Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Atletismo 2, Consciência 3, Esquiva 2, Expressão 3, Intimidação 3, Liderança 3, Manha 3, Lábia 2

Perícias: Ofícios 3, Condução 2, Etiqueta 4, Meditação 2, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Cosmologia 3, Enigmas 3, Investigação 4, Direito 3, Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo 3

Antecedentes: Aliados 3, Avatar 2, Contatos 5, Biblioteca 2, Recursos 2

Arete: 3

Esferas: Correspondência 1, Entropia 1, Vida 2, Matéria 1, Mente 1, Espírito 3

Força de Vontade: 7

Quintessência: 5

Paradoxo: 5

Ressonância: (Dinâmica) Intuitiva 2, (Entrópica) Colhedora 1

Elizabette Jonquers

Elizabete é o membro do time mais fundamentado em uma efetiva tradição mágica contínua. Sua família tem praticado Vodu no Haiti por mais de um século e meio, desde que uma de suas "tatatataravós" demonstrou uma grande aptidão para comungar com os espíritos. Elizabete cresceu cercada pela realidade demonstrada pelo seu paradigma. Despertar foi difícil, mas não de forma traumática ou inesperada. Ela demonstrava uma afinidade para agir como um "cavalo" para Iemanjá, uma deusa das grandes águas; Elizabete era uma Chama-chuva e purificadora de água talentosa no período em que saiu da puberdade.

Seus talentos não foram suficientes para preservar sua vila da fome no final dos 80, nem mesmo com a ajuda de outros "cavalos" entre seus parentes e seu povo. Quando um time da organização Ventos Altos liderado por Velho Bob veio, os forasteiros trabalharam com os curandeiros estabelecidos para modificar seus rituais assim como ajudar a lutar contra os problemas modernos. Pesticidas não são precisamente como venenos pessoais fundidos com a água ou o solo, mas são algo como isso, e os "cavalos" cavalgados em conjunto podem purificar traços que não podem ser removidos separadamente. Quando a missão do time terminou a loa sugeriu (mas não ordenou) que Elizabete fosse com os Ventos Altos para aplicar seus dons nas pessoas que nunca conheceram a loa ou seus poderes.

Elizabete entrou no mundo exterior com pouco conhecimento em perícias práticas. Ela começou interessada em fazer ferramentas - e ferramentas utilizadas para fazer outras ferramentas - e desenvolveu um talento original com isso. Ela transmite sua própria experiência como um recipiente da ajuda da Ventos Altos para traduzir conceitos do Primeiro Mundo para significados locais, além de encorajar a devoção a um "loa" (freqüentemente em seu papel como santo padroeiro, quando uma aproximação cristã funciona

melhor do que um Vodu).

Imagem: Elizabete é uma jovem negra rústica, um pouco acima do peso, que usa vestidos discretos e pesadas imagens de prata de sua loa preferida. Quando ela está sendo "cavalgada", ela adota uma personalidade mais positiva e demonstra muito mais energia que o usual.

Dicas de interpretação: Você é uma mulher com uma missão. Há um mundo inteiro lá fora, bilhões de pessoas que nunca ouviram as mais fundamentais verdades sobre a realidade. Você dará as primeiras pistas. Você vai gentilmente, sabendo que isso pode ser confuso, e você lembra que corpos e almas devem ser instruídos simultaneamente nas lições a serem dadas.

Essência: Padrão

Natureza: Tradicionalista

Comportamento: Samaritana

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 4 (Arrebatadora), Manipulação (Determinada), Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Consciência 2, Esquiva 2, Expressão 2, Liderança 1

Perícias: Ofícios 4 (mecanismos simples), Etiqueta 3, Meditação 2, Atuação 2, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Cosmologia 2, Enigmas 2, Lingüística 1

Antecedentes: Avatar3, Sonhos 2

Arete: 4

Esferas: Espírito 4

Força de Vontade: 6

Quintessência: 7

Paradoxo: 1

Ressonância: (Estática) Sólida 2

Dilip Khatri

Dilip cresceu acreditando que tinha sido possuído por demônios. Os membros de sua família são cristãos libaneses com histórico de comportamento imoral, de tráfico de armas a serviços de esquadrão de extermínio. Como um garoto devoto, ele acreditava que iria ser punido pelos pecados de seu pai e irmãos. Fez o melhor para não dar atenção às vozes e se sentia freqüentemente atormentado quando elas pareciam dizer palavras sábias e agradáveis, uma vez que ele sabia o horror que se escondia dentro delas. Sempre que ele tentava falar sobre isso e contar sobre esse problema, ele encontrava apenas ceticismo e ostracismo, algo como um "é apenas uma fase". Isso se não fosse acusado de pregar peças. Assim ele cresceu infeliz.

A Ventos Altos veio a sua parte do Líbano em 1982, ajudando a reparar o dano da guerra civil libanesa e das calamidades decorrentes dela, assim como contribuir com os esforços internacionais para monitorar as fontes de distúrbios civis. Dilip viu seu irmão ser preso, julgado... e solto, porque outros parentes intimidaram as testemunhas ao silêncio, mas os irmãos presos de forma alguma entraram em negócios legais temendo prisões futuras. E uma noite, assim que o Sol se pôs no mediterrâneo, Dilip sentiu os demônios falando com ele de novo, então ele ouviu um dos forasteiros falando de volta com eles, acalmando-os. Ele não foi com o estranho, mas ele aprendeu as lições que o mago pode ensiná-lo. Quando ele veio à Caltech alguns anos depois e encontrou o Velho Bob de novo, os dois concordaram que o lugar dele era com a Ventos Altos.

Dilip permanece fiel à sua criação maronita. Que os outros chamem o que ele faz de "mágica espiritual". Dilip entende que ele comanda poderes infernais. Isso é uma vocação perigosa, mas parece que é um desafio que Deus lançou à sua frente. E ele fica feliz em trabalhar com outros que o podem ajudar nisto, não importando que suas deficiências particulares de introspecção e piedade possam ser.

Imagem: Dilip é um árabe baixo e esguio, com cabelos pretos curtos e lentes de contato corretivas. Suas mãos são cheias de cicatrizes de encontros com vidro quebrado e arame farpado e contrastando com suas imaculadas roupas preferidas. Mesmo no campo, ele quase sempre se esforça para conseguir roupas limpas e bem passadas.

Dicas de Interpretação: Você ama Deus, mas você é profundamente consciente dos mistérios de Sua criação. Você não tem respostas simples para a

sua condição, ou para as situações que Deus o chamou. Graça e pecado estão atadas uma na outra em todos os lugares, a experiência diz que se apressar para tirar conclusões precipitadas apenas fortalece o mal. Então você observa atentamente, faz o bem quando puder e espera por sinais claros sobre o resto.

Essência: Investigador

Natureza: Mártir

Comportamento: Diretor

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4 (Fascinante), Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Consciência 2, Expressão 2, Intimidação 2, Liderança 2

Perícias: Armas de Fogo 2, Tecnologia 3

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Cosmologia 3, Lingüística 2, Ocultismo 2, Ciência 3

Antecedentes: Avatar 1, Biblioteca 2, Recursos 2

Arete: 3

Esferas: Forças 2, Espírito 1

Força de Vontade: 6

Quintessência: 9

Paradoxo: 0

Ressonância: (Estática) Curandeira 1

Robert "Jovem Bob" O'Toole

Como muitos Oradores dos Sonhos nascentes, Jovem Bob cresceu esquizofrênico, atormentado por vozes não muito compreensíveis. A procura dele por o alívio conduziu-o da casa da família dele em Belfast para a suburbana cultura da droga, de lá para o contrabando, até que finalmente entrou num grupo terrorista. Ele achou momentos de paz depois de atos de destruição. Os meados dos anos 90 não era o melhor momento para ser um terrorista irlandês, mas o zelo dele lhe trouxe tarefas de "credor" na África e Sul da Ásia.

Ele encontrou Ventos Altos no Sri Lanka em 1996. Não era um encontro planejado: ele estava bombardeando o sistema de irrigação que o time do Velho Bob estava renovando e descontaminando. As bombas explodiram perfeitamente e então o mundo de Jovem Bob caiu. As explosões falaram com ele, enquanto diziam frases espalhadas dos seus anos de loucura em uma denúncia coerente dos seus medos e obsessões. Além disso, ele viu o que parecia serem anjos ao redor dos corpos dormentes do time de Ventos Altos, falando as mesmas denúncias. Ele sentia que não tinha nenhuma escolha além de acordar o Velho Bob e fazer uma confissão completa, e submeter-se a qualquer castigo que poderia se seguir.

Velho Bob viu um grande potencial e até uma maior infelicidade no jovem, e o levou com eles. Jovem Bob foi iniciado em sua penitência, ajudando a limpar o dano que ele tinha feito, enquanto Velho Bob desencaminhava os investigadores oficiais para outras células terroristas. De volta à América, Jovem Bob aprendeu sistematicamente sobre o mundo mágico em que ele tinha entrado. Ele continua se especializando em destruir coisas, ele só escolhe os seus alvos utilizando outro critério: agora ele remove os detritos de fracassos passados para abrir espaço para um futuro melhor surgir.

Imagem: O Jovem Bob passou sua vida de adulto o tempo todo parecendo um punk, e ele não se preocupa em mudar. Ao contrário, raspa sua cabeça para exibir as tatuagens - uma fênix em um lado da cabeça dele, uma rosa e espinhos no outro. Ele se veste de maneira utilitária, com calças compridas robustas e uma jaqueta de couro em cima de uma camisa leve, e leva consigo uma variedade larga de ferramentas (algumas delas até mesmo dentro da lei) em uma bolsa.

Dicas de Interpretação: Lá no fundo, você é um cadáver assustado. Isto é tudo muito estranho, e você ainda tem grandes dívidas para pagar. Você pode lidar com isso? Você cobre o medo com entusiasmo igualmente honesto por seu trabalho. Você se esforça em fazer coisas nas quais é melhor a serviço de uma causa que não faz que seu coração sangre. Isso é o melhor que um homem pode pedir. Você daria sua vida pelo Velho Bob e os amigos dele… e você sabe que ainda pode vir a fazer isso.

Essência: Primordial

Natureza: Visionário

Comportamento: Rebelde

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4 (Improvisação)

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Manha 2, Lábia 2

Perícias: Ofícios 2, Condução 1, Armas de Fogo 3, Furtividade 3, Tecnologia 4 (Demolição)

Conhecimentos: Computador 2, Lingüística 1, Ciência 3

Antecedentes: Avatar 2, Contatos 2, Destino 2

Arete: 3

Esferas: Entropia 2, Espírito 1

Força de Vontade: 6

Quintessência: 6

Paradoxo: 0

Ressonância: (Entrópica) Explosiva 1

Tecnoxamã Urbano

Citação: Confie em mim, eu tenho conexões – o crime é ruim aqui porque os espíritos dos edifícios estão zangados.

Prelúdio: Você cresceu em uma cidade grande e amou isso. Pra começo de conversa você é uma garota tímida e de certa forma fechada, você deu longas caminhadas através das várias vizinhanças e leu contos de outras cidades e outros tempos enquanto seus colegas estavam brincando com seus amigos. Você cresceu vendo as vantagens que podem ser encontradas nas cidades dos EUA e mesmo o fato que aqui pessoas sem-teto dormem em vielas e famintos e desesperados podem ver ser vistos nas faces de muitos residentes nas vizinhanças pobres.

Você foi à universidade em uma cidade longe e descobriu-se levando uma boa vida naquele lugar. Deu-se bem no curso de ciências sociais, mas não estava interessada em trabalhar diretamente com as pessoas. Finalmente você decidiu pelos estudos urbanos. Você queria aprender como fazer cidades humanas e lugares maravilhosos que pudessem acomodar todos os residentes. Depois de conseguir uma graduação e um emprego bem pago no governo, você descobriu que ainda estava insatisfeita. Sua vida tornou-se um labirinto de burocracia sem fim, com muitas reuniões sem propósito algum. Seus grandes sonhos foram substituídos por um medo atormentador: que você não faria nada de útil, e que sua vida passaria a ser vivida em vão. E novamente no auge de seu desespero você começou praticar longas caminhadas, muitas vezes andando toda a noite, voltando ao trabalho exausta, mas com a sensação que você poderia chegar mais perto de seu objetivo.

Então, uma noite aquilo aconteceu: uma mulher grande e forte andou até você e disse que ela estava esperando até que você estivesse pronta para falar com ela. Você estava confusa a princípio, especialmente desde que você notou que sua face e vestimenta mudavam sutilmente, como se ela tivesse séries de máscaras e roupas sem fim. Ela contou a você que era o espírito das cidades. Ela ofereceu a você uma chance de trabalhar para ela. A princípio, você pensou que ela estava louca; então ela fez a luz das ruas brilhar em padrões e você percebeu que você estava na presença de algo além dos seus sonhos mais loucos. Você concordou, e instantaneamente sua vida mudou. Com ajuda mágica, você rapidamente se tornou uma importante figura

O'RADORES DOS SONHOS

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Essência:
Comportamento:

Tradição:
Conceito:
Cabala:

ATRIBUTOS

Físicos: Força ●●●○○, Destreza ●●●●○, Vigor ●●●○○
Sociais: Carisma ●●●○○, Manipulação ●●●○○, Aparência ●●○○○
Mentais: Percepção ●●○○○, Inteligência ●●○○○, Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

Talentos: Prontidão ●●○○○, Esportes ○○○○○, Consciência ○○○○○, Briga ●●●○○, Esquiva ●●○○○, Expressão ○○○○○, Intimidação ●●●○○, Liderança ○○○○○, Manha ●●●○○, Lábia ○○○○○
Perícias: Ofícios ○○○○○, Condução ●○○○○, Etiqueta ○○○○○, Armas de Fogo ●●●○○, Meditação ○○○○○, Armas Brancas ●●●○○, Atuação ○○○○○, Furtividade ●●○○○, Sobrevivência ○○○○○, Tecnologia ○○○○○
Conhecimentos: Acadêmicos ○○○○○, Computador ○○○○○, Cosmologia ○○○○○, Enigmas ○○○○○, Investigação ●●●○○, Direito ●●○○○, Lingüística ○○○○○, Medicina ○○○○○, Ocultismo ○○○○○, Ciências ○○○○○

ESFERAS

Correspondência ○○○○○, Entropia ○○○○○, Forças ●●○○○
Vida ○○○○○, Mente ○○○○○, Matéria ●●○○○
Primórdio ○○○○○, Espírito ●●○○○, Tempo ○○○○○

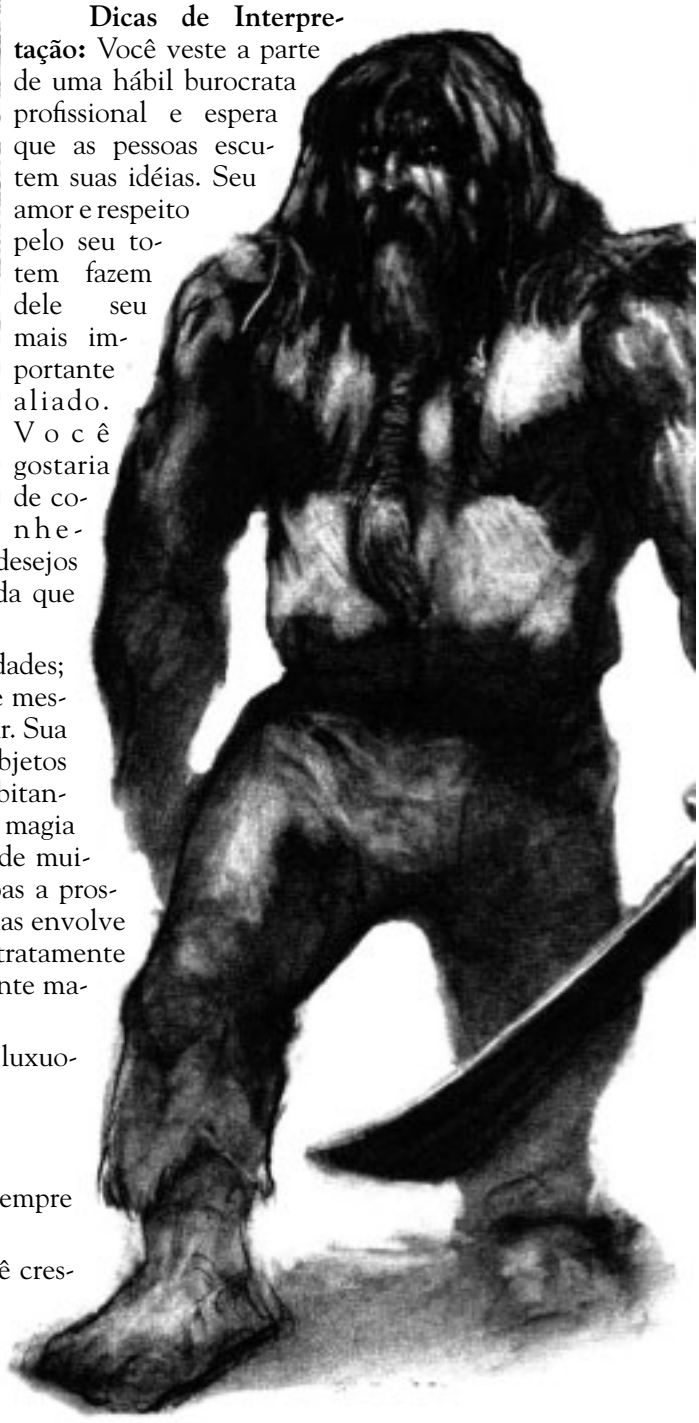
VANTAGENS

Antecedentes: Contatos ●●●○○, Destino ●●○○○, Recursos ●●○○○
Arete: ●○○○○○○○○○
Força de Vontade: ●●●●●○○○○○
Quintessência
Paradoxo
Vitalidade: Escoriado 0, Machucado -1, Ferido -1, Ferido Gravemente -2, Espancado -2, Aleijado -5, Incapacitado
Outras Características
Ressonância: Dinâmica ○○○○○, Entropica ●○○○○, Estática ○○○○○
Experiência

na política da cidade. Você recentemente encontrou outros xamãs e percebeu que você finalmente encontrou o propósito que você buscava.

Conceito: Você está pronta para mudar o mundo. Misturando magia e hábil manipulação de políticos, você deseja tornar as cidades melhores e lugares mais humanos onde se viver. Parte destas mudanças envolvem redespertar a magia que estava adormecida por muito tempo, permitindo aos espíritos trabalharem com a humanidade para trazer esperança e sentido à vida das pessoas.

Dicas de Interpretação: Você veste a parte de uma hábil burocrata profissional e espera que as pessoas escutem suas idéias. Seu amor e respeito pelo seu totem fazem dele seu mais importante aliado. Você gostaria de conhecer outros magos, mas seus próprios planos e os desejos dos seu totem vem bem antes de qualquer agenda que eles possam ter.



Magia: Você tem um tato misterioso por cidades; você pode encontrar o coração dos problemas que mesmo as melhores estatísticas nunca poderiam revelar. Sua mágica permite que você gradualmente desperte objetos e edifícios, então eles podem servir melhor seus habitantes e a cidade como um todo. Melhor de tudo, sua magia da Mente significa que você pode cortar através de muitas camadas da burocracia convencendo as pessoas a prosseguirem com seus planos. A maioria de suas magias envolve intensa meditação. Quando você parece fitar abstratamente a tela de um computador, você pode estar realmente manipulando a estrutura da Película.

Equipamento: Power suit, telefone celular, luxuoso carro compacto

Filho Podre do Trovão

Citação: "Seu dinheiro ou sua vida" não é sempre uma simples ameaça, você sabe.

Prelúdio: Olhe, a vida foi dura quando você cresceu e você repondeu com dureza. É alguma grande surpresa? Libéria é um pequeno país com um monte de pessoas e nem tantos recursos. Há uma razão que faz aquilo ser um grande negócio de co-

meçar a nação "pavilhão de conveniência" – a navegação faz dinheiro sem requisitar todo o suporte que as indústrias nacionais dão. Você perdeu metade de sua família na desgraçada guerra civil, e jurou que você não iria pra baixo sozinho. Obviamente, você não foi. Foi ali perto, quando uma gangue de milícias rivais cercaram você uma noite, e ainda assim você realmente não lembra exatamente o que aconteceu. Você sabe que você se encontrava de pé em meio ao sangue deles, espancando corpos com a voz de Xangô, o deus trovão, ecoando em seus ouvidos.

Você fez um trocou muito de lado durante a guerra. Assim faria muita gente, se fosse inteligente. Você estava do lado certo quando a guerra terminou e obteve para si um belo trabalho na polícia do porto. Na verdade, você faz um trabalho bom em intimidar os ladrões e vândalos que bagunçam os navios estrangeiros que trazem todo aquele dinheiro agradável. E se você obtivesse riquezas no lado de esquemas de extorsão pessoais, cujo negócio fosse seu? Xangô pode dizer se ele tem uma queixa, e até agora não tem. Portanto, todos os outros podem apenas mijar, certo?

Nos últimos dois anos você fez algumas viagens, graças a uma grande operação anti-pirataria. Você cobra para ficar junto e manter um olho no conteiners. Também é divertido - você está fazendo um lucro bom da pilhagem aos piratas infelizes que bagunçam seus navios. É um mundo grande lá fora, com muito mais oportunidades para um ambicioso.

Conceito: Você é um brutamontes imoral, ou pelo menos isso é o que sociedade convencional diria de você. Você usa poder físico e mágico para ficar rico, e presta atenção zero às conseqüências éticas de suas ações.

Dicas de Interpretação: A única obrigação que você reconhece são os laços de contrato e seu próprio dever de manter sua pele intacta. Quando outros magos tentam falar com você sobre como a mágica traz outras responsabilidades, você simplesmente ri. Não são os espíritos, é só suas próprias consciências fracas que os sujeitam.

Magia: É tudo sobre o trovão e raio. Xangô o deixa ver as crianças descuidadas dele correndo e os liames os conduzem; isso é Espírito. E ele o deixa convocá-los para atacar seus inimigos, ou qualquer um que entra no seu caminho; isso é Forças. Complexidade é para pessoas que não estão prestando atenção às demandas de sobrevivência.

Equipamento: Armas (muitas delas), faca, telefones celulares, rádio portátil, qualquer coisa que estava recentemente com os piratas que ele derrotou

Curandeira Perdida

Citação: Você não pode perder uma tribo inteira... Pode?

Prelúdio: Você cresceu na América Central, a filha adotada de pais inférteis. Eles deram a você uma boa educação, genuína, com muito amparo e amor. Quando você começou a ter curiosidade sobre sua ascendência, eles encorajaram você a procurar. Ficaram chocados quando você descobriu que a agência de adoção havia mentido completamente a eles. Você descobriu que havia sido comprada em algum lugar na América do Sul e passada adiante, parte do mercado lucrativo em bebês atraentes, e desmascarou todas as farsas da sua família

adotiva. Abalada e desapontada, você voltou para casa e tentou reforçar sua identidade como uma americana bem-sucedida.

Na faculdade, a luta ficou pior. Depois de sua primeira experiência com alucinógenos, você se tornou capaz de ver auras e ter visões. Você também ouvia os choros de sua família de origem e de sua tribo, precisando de auxílio de alguém que curasse suas feridas e não tendo. Você conseguiu terminar sua graduação de alguma maneira, para satisfazer sua família de americana. Depois disso decidiu então unir-se à UNESCO para ter uma desculpa para viajar a procura de sua tribo perdida. Você não os achou ainda, e nenhum espírito falou sobre isso com você, e nenhum espírito com quem tenha falado ainda sabe qualquer coisa deles. Recentemente você começou a passar tempo com magos de outros tipos, na esperança de adquirir ajuda que aproxime-a do problema de outro ângulo.

Conceito: Você nasceu para ser uma curandeira, e você está pronta para ser... Porém você não tem sua tribo. A procura define sua vida, e você está disposta a construir alianças onde quer que você possa achar. Isto a faz útil e às vezes a faz uma distraída devota das causas dos outros.

Dicas de Interpretação: De muitas maneiras você continua uma típica mulher de classe média americana. Você passou por um período no qual tentou ser ultra-étnica, mas percebeu que era tolice. Não adiantava fazer isso até que você soubesse o que você era de fato. Você se aproxima da sua jornada para sua tribo com certo otimismo confiante que vem de seus pais adotivos. Você é frustrada e freqüentemente se aflige demais sobre sua falta de sucesso, mas você continua.

Magia: Você pratica uma forma arquetípica de procura de visão, entrando no mundo dos espíritos e pagando o preço em dor e sangue por conhecimento de espíritos locais. Você não pode viajar para além da Película, nem ir profundamente, assim você tem que se mover para um local próximo e falar com espíritos lá. Você sabe sua prática mudará quando você achar sua tribo; o que você faz agora é em parte baseado em reconstruções antropológicas bem como a verdade de sua própria experiência.

Equipamentos: Utensílios de acampamento, suprimentos médicos

Conselheira Cultural

Citação: Estou confiante de que nós resolveremos este problema - o que te faz lembrar estes desenhos ?

Prelúdio: Você era uma criança mórbida e estranha, fascinada pela morte, dor e o oculto. Você teve poucos amigos, e as crianças populares sempre a atormentaram, porque você era "a menina estranha que vestia preto." Finalmente, a infância terminou e você foi embora para a faculdade onde você quis aprender a ser uma escritora famosa. No princípio, a vida era boa - você achou outros que compartilhavam algumas de suas excentricidades. Então, as vozes começaram. No princípio você tentou ignorá-las. Você apenas queria que as vozes que ninguém poderia ouvir fossem embora. Então, as vozes começaram a mantê-la acordada à noite e ficaram bravas e abusivas. Quando você começou a gritar contra as vozes, as pessoas se moveram para longe de você e trocaram relances incômodos. Logo, você estava tão perdida em sua loucura que você desistiu da escola e poderia pagar somente por seu apartamento minúsculo. Quando a polícia a achou vagando pelas 05:00, implorando para as vozes a deixarem só, você foi levada para avaliação psiquiátrica.

As drogas que eles deram a você nunca fizeram as vozes parar, mas pelo menos você não se preocupou mais. Enquanto você não pensava muito claramente, pelo menos você poderia se sujeitar a um trabalho de salário mínimo e você já não gritava a atormentadores invisíveis. Então, um dia que você esqueceu de levar seus remédios e as vozes voltaram pior que an-

tes - fantasmas lhe imploraram que vingasse as suas mortes, espíritos lhe pediram que executasse tarefas incompreensíveis e demônios descreviam torturas horrorosas. Alguns pareciam ser honestamente amigáveis e curiosos, mas as vozes deles foram abafadas pelos outros. Você não podia aguentar mais. Você lhes ordenou a todos irem embora e eles o fizeram. Você tinha Despertado e você se sentia de repente melhor que você já esteve em anos.

Com a prática, você aprendeu a manter os espíritos longe ou somente para conversar com poucos que parecessem amigáveis. A meditação ajudou você a controlar sua mente e seu corpo.

No caminho você também achou alguns espíritos que precisavam de um amigo tanto quanto você. Você também ficou

ORADORES DOS SONHOS

Nome: | Natureza: | Tradição:
Jogador: | Essência: | Conceito:
Crônica: | Comportamento: | Cabala:

ATRIBUTOS

Físicos: Força ●●○○○ | Destreza ●●○○○ | Vigor ●●○○○
Sociais: Carisma ●●●●○ | Manipulação ●●●○○ | Aparência ●●●○○
Mentais: Percepção ●●●○○ | Inteligência ●●●○○ | Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

Talentos: Prontidão ○○○○○ | Esportes ○○○○○ | Consciência ●●●○○ | Briga ○○○○○ | Esquiva ○○○○○ | Expressão ●●●○○ | Intimidação ○○○○○ | Liderança ●○○○○ | Manha ○○○○○ | Lábia ●●○○○
Perícias: Ofícios ○○○○○ | Condução ●○○○○ | Etiqueta ●○○○○ | Armas de Fogo ○○○○○ | Meditação ●●●○○ | Armas Brancas ○○○○○ | Atuação ○○○○○ | Furtividade ○○○○○ | Sobrevivência ○○○○○ | Tecnologia ○○○○○
Conhecimentos: Acadêmicos ●●○○○ | Computador ●○○○○ | Cosmologia ●○○○○ | Enigmas ●●○○○ | Investigação ●○○○○ | Direito ○○○○○ | Lingüística ●○○○○ | Medicina ●●○○○ | Ocultismo ●●○○○ | Ciências ●○○○○

ESFERAS

Correspondência ○○○○○ | Entropia ○○○○○ | Forças ○○○○○
Vida ●●○○○ | Mente ●●○○○ | Matéria ○○○○○
Primórdio ●○○○○ | Espírito ●●○○○ | Tempo ○○○○○

VANTAGENS

Antecedentes: Arcano ●●○○○ | Avatar ●●○○○ | Sonhos ●●●○○ | Recursos ●●●●○ | Aliado Espiritual ○○○○○
Arete: ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Força de Vontade: ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Quintessência
Paradoxo
Vitalidade: Escoriado 0 ☐ | Machucado -1 ☐ | Ferido -1 ☐ | Ferido Gravemente -2 ☐ | Espancado -2 ☐ | Aleijado -5 ☐ | Incapacitado ☐
Outras Características: ○○○○○ (×6)
Ressonância: Dinâmica ○○○○○ | Entropica ○○○○○ | Estática ○○○○○
Experiência

fascinada com a loucura e voltou para a escola para se tornar uma conselheira. Agora você ajuda outros a trabalharem seus próprios demônios, e tenta ensinar esses infelizes cuja loucura é, de fato, tormento de espíritos bravos.

Conceito: Você foi insana e agora você quer ajudar outros a se recuperar de suas loucuras. Você gosta de reuniões com outros magos e sempre está ansiosa para compartilhar informação sobre loucura, magia e tópicos semelhantes. Tendo sido uma paciente mental, você não aprova dar drogas a doentes mentais e trabalhou curas com conversa, paciência e magia que alguns de seus colegas consideram quase milagrosos.

Dicas de Interpretação: Liberta de anos na escuridão de sua mente, você é agora alegre, feliz, e geralmente uma pessoa muito tranqüila e positiva com uma personalidade forte. Você também pode ser extremamen-

ORADORES DOS SONHOS

Nome: | Natureza: | Tradição:
Jogador: | Essência: | Conceito:
Crônica: | Comportamento: | Cabala:

ATRIBUTOS

Físicos: Força ●●○○○ | Destreza ●●●●○ | Vigor ●●○○○
Sociais: Carisma ●●○○○ | Manipulação ●●○○○ | Aparência ●●○○○
Mentais: Percepção ●●●○○ | Inteligência ●●●●○ | Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

Talentos: Prontidão ●○○○○ | Esportes ○○○○○ | Consciência ●●○○○ | Briga ○○○○○ | Esquiva ○○○○○ | Expressão ○○○○○ | Intimidação ○○○○○ | Liderança ○○○○○ | Manha ●●○○○ | Lábia ○○○○○
Perícias: Ofícios ●●●○○ | Condução ●○○○○ | Etiqueta ○○○○○ | Armas de Fogo ●○○○○ | Meditação ○○○○○ | Armas Brancas ○○○○○ | Atuação ○○○○○ | Furtividade ○○○○○ | Sobrevivência ○○○○○ | Tecnologia ●●●●○
Conhecimentos: Acadêmicos ○○○○○ | Computador ●●●○○ | Cosmologia ●●●○○ | Enigmas ●●○○○ | Investigação ○○○○○ | Direito ○○○○○ | Lingüística ○○○○○ | Medicina ○○○○○ | Ocultismo ●●●○○ | Ciências ●●○○○

ESFERAS

Correspondência ○○○○○ | Entropia ○○○○○ | Forças ○○○○○
Vida ●●○○○ | Mente ●●○○○ | Matéria ○○○○○
Primórdio ●○○○○ | Espírito ●●○○○ | Tempo ○○○○○

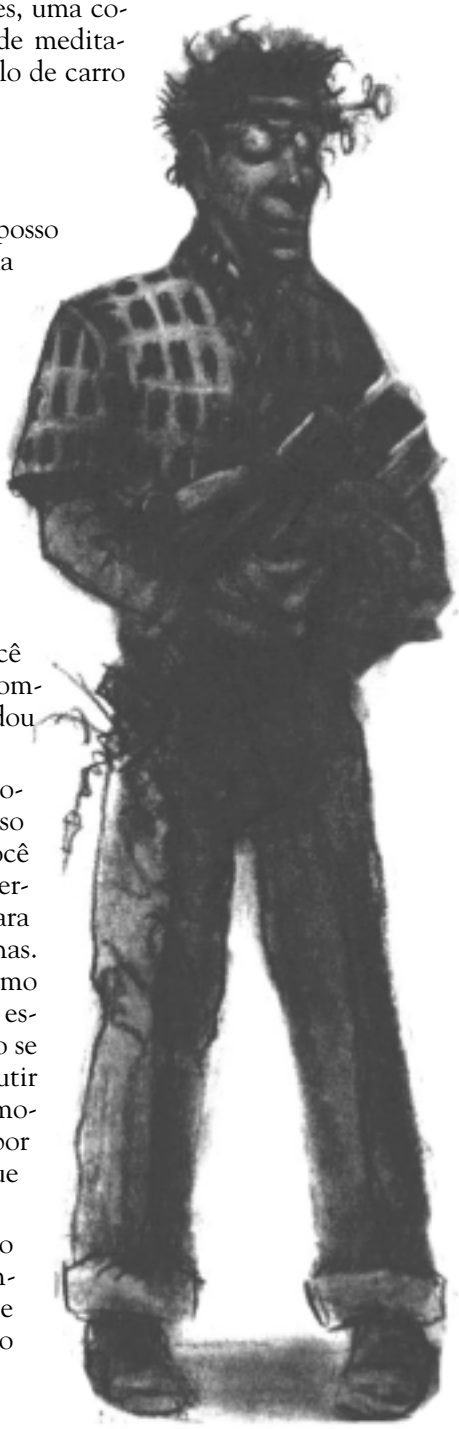
VANTAGENS

Antecedentes: Avatar ●●●○○ | Sonhos ●●●○○ | Recursos ●●○○○
Arete: ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Força de Vontade: ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Quintessência
Paradigma
Outras Características
Vitalidade: Escoriado 0 | Machucado -1 | Ferido -1 | Ferido Gravemente -2 | Espancado -2 | Aleijado -5 | Incapacitado
Ressonância: Dinâmica ○○○○○ | Entropica ○○○○○ | Estática ○○○○○
Experiência

te firme e não ter nenhuma dificuldade para calar pessoas problemáticas, ou usar magia para fazer um espírito fugir de terror.

Magia: Ao contrário a maioria dos xamãs independentes, sua magia é bastante sutil - você nunca mais quer que pessoas olhem para longe de você novamente. Rabiscos complexos e palavras faladas debaixo de sua respiração podem afetar as pessoas e espíritos ao redor você, enquanto meditação calma pode ampliar sua mente.

Equipamento: Roupas confortáveis, mas elegantes, uma coleção grande de fitas de meditação, um recente modelo de carro compacto.



Eletricista

Citação: Eu posso construir um sistema realmente bom para você, muito melhor que qualquer coisa que você possa comprar.

Prelúdio: Você sempre foi brilhante, e você amava fuçar coisas. Quando você conseguiu desmontar o telefone de seu pai na quarta série, eles lhe compraram alguns equipamentos de eletrônica para mantê-lo ocupado. Até que você terminasse o ensino médio, você já tinha construído para seu primeiro computador. Naturalmente, você foi para a escola técnica onde você estudou conserto de eletrônica.

Sua vida mudou quando você teve uma aula sobre conserto de automóvel durante seu último ano de escola. Você desfrutou a mudança de passo e o instrutor começou a prestar atenção especial em você. A princípio você pensou que era porque ele não estava acostumado a ver uma menina consertando carros. Então, ele lhe pediu que ficasse depois de classe e mostrou para você várias técnicas de concerto não ortodoxas - e francamente estranhas. Você nunca tinha imaginado que pudesse utilizar sangue de galinha como um aditivo de motor, ou que pedaços de chifre de cervo especialmente esculpido pudessem ajudar injeções eletrônicas a trabalhar melhor. E, tendo se formado, procurou manter contato com este sujeito, que começou a discutir alguns problemas de eletrônica de automóveis, bastante sobre como os motores se sentiam e como tudo em que você trabalhou ganhou uma vida por conta própria. Estas conversas começaram a soar bem filosóficas, até que você começou a ver que ele não estava falando nada de filosofia.

Você ainda não tem certeza de quando, mas em algum lugar ao longo da linha você Despertou. Tendo você percebido que tudo realmente estava vivo, você desfrutou muito mais do seu trabalho. A emoção de criar o computador ideal para uma pessoa ou trabalho, ou consertar o computador de alguém de forma que ficasse perfeito para eles ficou até maior quando você pensou nas inúmeras possibilidades. Até mesmo

um computador e seu dono aprendendo a conviver e trabalhar juntos. Além disso, poder despertar os espíritos que dormem entorpecidos em uma fábrica eletrônica lhe deu um senso de fazer o mundo um lugar melhor e mais maravilhoso. Finalmente, você mostrou para seu professor a mais recente versão de seu próprio computador e ele lhe falou que ele não tinha nada mais a ensinar-lhe. Você era então um Artífice Espiritual livre e independente. Agora você só atende a pedidos de customização e seus clientes elogiam seu trabalho, menos, é claro, aqueles que maltratam suas criações.

Conceito: Você conhece a alegria de construir belos aparelhos eletrônicos altamente eficientes. Seus sistemas não só trabalham melhor que qualquer hardware comercial, como são praticamente obras de arte, com madeira fina e aço escovado. Nada mais que um alojamento satisfatório para os espíritos que você desperta.

Dicas de Interpretação: Você fala com pedaços de tecnologia tão prontamente quanto você fala com pessoas. Claro que os Adormecidos raramente notam que objetos inanimados tendem a escutar quando você fala com eles. Sua roupa segue o estilo casual, composta de calças jeans e camisetas, mas os artigos eletrônicos e outras peças que você leva acabam fazendo parte da customização. Se você não os fez, economizou o dinheiro para outra pessoa construí-los seguindo suas especificações. Você é amigável de início, mas fica bravo quando você vê alguém batendo ou chutando um dispositivo que não está trabalhando corretamente. Você sabe que às vezes é necessário danificar ou destruir pedaços de tecnologia, mas prejudicar itens de fábrica aborrece você. Ter que destruir uma arma feita à mão, de aparência bonita, mas perigosa podem transtorná-lo por muitos dias.

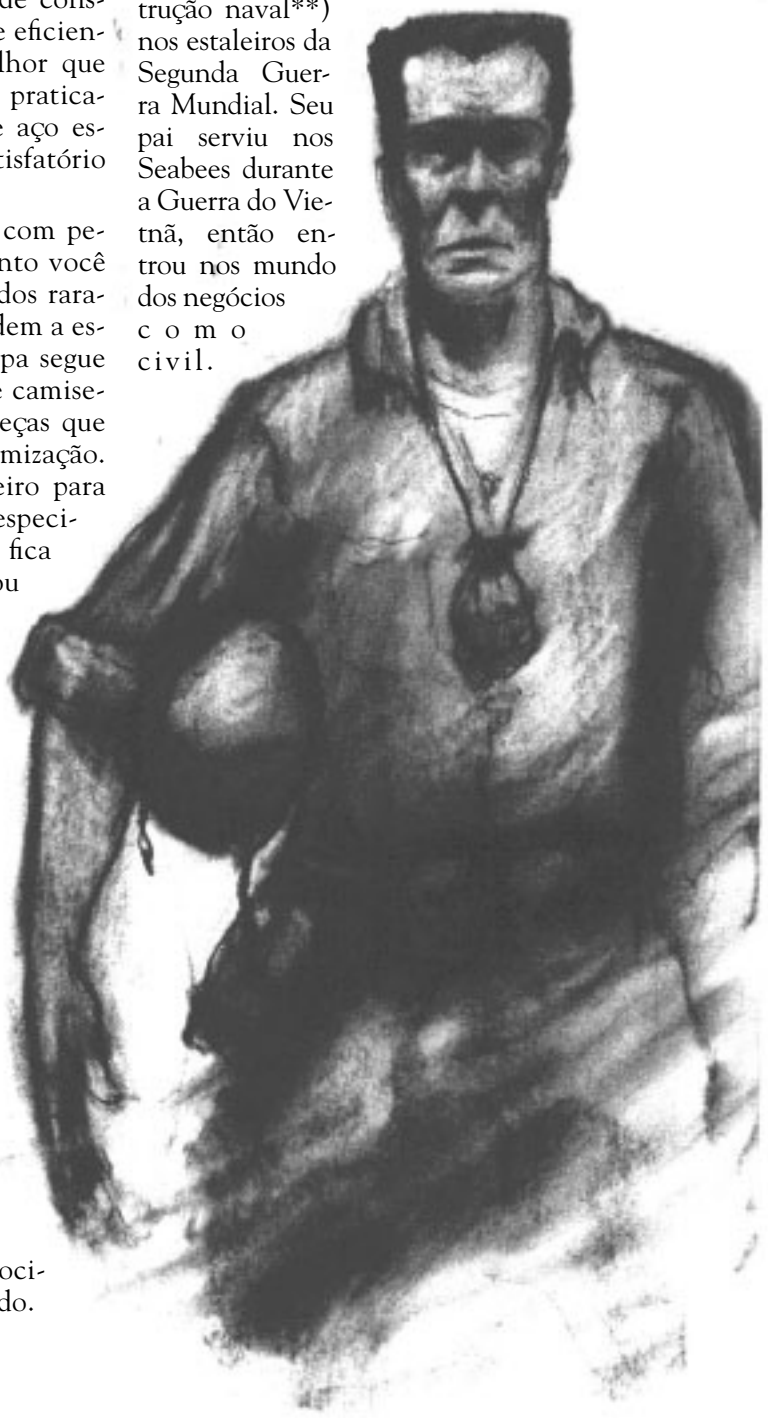
Magia: Em suas mãos, todos os tipos de dispositivos trabalham melhor que para qualquer outra pessoa. Fechaduras parecem abrir com seu toque e ninguém pode recuperar dados de um computador mais rápido que você. E tentar usar dispositivos contra você é freqüentemente fútil: armas de fogo emperram, celulares ficam fora da área de repente de serviço e carros que o procuram têm uma tendência alarmante a enguiçar.

Equipamento: Um pequeno laptop pesadamente modificado despertado, Motocicleta despertada, telefone celular despertado.

Espírito Fantasma

Citação: Obrigado, General. Um passarinho me contou.

Prelúdio: Você vem de uma linhagem longa de Nativos Americanos que sentem que a sua identidade tradicional e a sua identidade como americanos modernos se ajustaram bem. Seu avô trabalhava na construção civil, levantando arranha-céus e gigantescos navios (**aqui achei mais propício colocar isso para dar o paralelismo arranha-céus/construção civil X navios/construção naval**) nos estaleiros da Segunda Guerra Mundial. Seu pai serviu nos Seabees durante a Guerra do Vietnã, então entrou nos mundo dos negócios como civil.



ORADORES DOS SONHOS

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Essência:
Comportamento:

Tradição:
Conceito:
Cabala:

ATRIBUTOS

Físicos
Força ●●○○○
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

Sociais
Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

Mentais
Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

Talentos
Prontidão ●●○○○
Esportes ●○○○○
Consciência ○○○○○
Briga ○○○○○
Esquiva ○○○○○
Expressão ●○○○○
Intimidação ○○○○○
Liderança ●○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

Perícias
Ofícios ○○○○○
Condução ○○○○○
Etiqueta ●●○○○
Armas de Fogo ●●●○○
Meditação ●○○○○
Armas Brancas ○○○○○
Atuação ○○○○○
Furtividade ○○○○○
Sobrevivência ○○○○○
Tecnologia ●●●○○

Conhecimentos
Acadêmicos ●●○○○
Computador ○○○○○
Cosmologia ●●●○○
Enigmas ●●●○○
Investigação ●●○○○
Direito ●●○○○
Linguística ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ○○○○○
Ciências ●●●○○

ESFERAS

Correspondência ●●○○○
Entropia ○○○○○
Forças ○○○○○
Vida ○○○○○
Mente ○○○○○
Matéria ●○○○○
Primórdio ○○○○○
Espírito ●●○○○
Tempo ●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes
Aliados ●●●○○
Sonhos ●●●●○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Arete ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Quintessência

Outras Características
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Paradoxo

Vitalidade
Escoriado 0 □
Machucado -1 □
Ferido -1 □
Ferido Gravemente -2 □
Espancado -2 □
Aleijado -5 □
Incapacitado □

Ressonância
Dinâmica ○○○○○
Entrópica ○○○○○
Estática (Descontrolada) ●○○○○

Experiência

Você recebeu uma educação técnica de primeira categoria na MIT, e aceitou os desafios prometidos por um recrutador do Exército que o inscreveu como um Analista da Agência de Inteligência da Defesa. O Despertar veio como um verdadeiro choque. Você sempre participou das cerimônias ancestrais e tinha orgulho de sua ascendência, mas nada além de formalidade. Enquanto estava em uma viagem de acampamento com amigos da escola, os espíritos começaram a falar com você, gritar em seus ouvidos, até que você se dispusesse a falar com eles. Você levou um tempo de licença e procurou por um dos antigos sábio que o orientou em seus primeiros e dificílimos passos. Ele assegurou que aconselhar os guerreiros há muito tempo tem sido uma coisa boa e adequada para um xamã fazer. Você só não entra em muitos detalhes com seus chefes sobre o que alguns de seus recursos de informação realmente são.

Conceito: Você é um exemplo excelente da Sociedade da Roda Fantasma em ação, unindo a tecnologia extremamente avançada da sociedade moderna com a sabedoria mágica de séculos passados sem emenda. Você ouviu outros magos espirituais falarem sobre a crise de identidade que eles vivem, mas você não liga. Isto é o que você é, isto é o que você faz. Você serve seu país, e mantendo-o seguro e próspero, você também serve sua tribo.

Dicas de Interpretação: Você adora ser um espião. O recrutador tinha razão: "este é um grande modo para usar suas habilidades". Você está constantemente comprometido em seu trabalho como detetive, enquanto pesquisa informação e reúne os pedaços de modos diferentes. Claro que seria legal ter mais pessoas com quem você pudesse falar sobre isso.

Magia: Você sabe que há uma grande paixão para ser útil entre os espíritos das máquinas, e você os ajuda a cumprir esse caminho. Você não tem muito poder para comandar, entretanto você não precisa disso - sendo um ouvinte disposto e o observador cuidadoso, você vai longe. Você quer ser capaz de fazer uma jornada xamânica no mundo dos espíritos em breve e está trabalhando duro para desenvolver o talento para tal.

Equipamento: Uniforme, laptop, livros de referência, talismãs e fetiches.

Juiz, Júri, Executor

Citação: Este aqui descansará em paz, da mesma maneira que logo acontecerá com você.

Prelúdio: Sua família é Armênia, o que significa que eles foram tocados pela tragédia: o genocídio turco que ocorreu há um século, tirania soviética e depois a guerra com outros ex-estados soviéticos. Você sempre sentia algo fundo dentro de você ecoando por cada matança absurda. Perto da maioridade, você decidiu que precisava sair do ciclo de violência infinita e fez os votos num dos monastérios então reabertos nas costas do Lago Van. Durante alguns anos você conheceu a paz, enquanto rezava e trabalhava para o bem de seu povo ao invés de continuar velhas guerras.

Os mortos não desistiram de você tão facilmente. Você começou a ouvir sussurros; primeiro no cemitério de monastério, então em todos os lugares aonde você ia. Cada vez mais alto, as vozes falavam de almas prontas a passar para o julgamento final, exceto que elas ainda não foram deixadas livres graças ao ciclo do qual você pensou ter escapado. Eles descreveram em detalhes cada vez mais mais explícitos como era miserável a condição deles sem um intercessor para fazer aquela justiça, no nível individual, mesmo se não acontecesse entre nações. No fim, você não teve nenhuma escolha a não ser tomar o fardo de ser o vingador. Bem, aqui está você, aprendendo as artes de guerra de seus tios e irmãos, por conta própria, para golpear o Mal.

Às vezes você viaja, em parte para adquirir o material de guerra com sua família e os seus aliados, em parte para procurar outros que lutam no mundo

dos espíritos à procura de conselhos ou ajuda. Isso o traz perto, ou pelo menos o põe em contato com fantasmas diferentes.

Conceito: Os mortos constantemente o cercam lutando por sua atenção. Agora você sabe que quando castigar um assassino fugitivo, as almas que a pessoa matou em vida podem passar para o julgamento final, e um pouco de paz volta ao mundo. Infelizmente, você mora numa terra tomada por assassinatos não-vingados, e não há nenhum fim para este fardo sombrio à sua vista.

Dicas de Interpretação: Isto é terrível. "Afasta de mim esse cálice", você rezava sempre e sempre, mas Deus não o poupa. Assim você tenta fazer o melhor que pode. Você teme que sua própria alma será penalizada por outras, e você adoraria achar algum modo honrado de sair de tudo isso. Você constantemente examina e avalia a si mesmo entre as "missões" de forma que pode agir positivamente quando o momento pedir isto.

ORADORES DOS SONHOS

Nome: Natureza: Tradição:
Jogador: Essência: Conceito:
Crônica: Comportamento: Cabala:

ATRIBUTOS

Físicos: Força ●●○○○ Destreza ●●●○○ Vigor ●●●○○
Sociais: Carisma ●●○○○ Manipulação ●●○○○ Aparência ●●○○○
Mentais: Percepção ●●●○○ Inteligência ●●●○○ Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

Talentos: Prontidão ●●○○○ Esportes ●●○○○ Consciência ○○○○○ Briga ●●○○○ Esquiva ●●○○○ Expressão ○○○○○ Intimidação ○○○○○ Liderança ○○○○○ Manha ○○○○○ Lábia ●●○○○
Perícias: Ofícios ●○○○○ Condução ○○○○○ Etiqueta ○○○○○ Armas de Fogo ●●●○○ Meditação ●●●○○ Armas Brancas ○○○○○ Atuação ●●○○○ Furtividade ●●●○○ Sobrevivência ●●○○○ Tecnologia ○○○○○
Conhecimentos: Acadêmicos ○○○○○ Computador ○○○○○ Cosmologia ○○○○○ Enigmas ○○○○○ Investigação ○○○○○ Direito ○○○○○ Lingüística ●●○○○ Medicina ●●○○○ Ocultismo ●○○○○ Ciências ○○○○○

ESFERAS

Correspondência ○○○○○ Entropia ○○○○○ Forças ○○○○○ Vida ○○○○○ Mente ●●○○○ Matéria ●○○○○ Primórdio ●●○○○ Espírito ●●○○○ Tempo ○○○○○

VANTAGENS

Antecedentes: Aliados ●●○○○ Arcano ●●●○○ Contato ●●●○○
Arete: ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Força de Vontade: ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Vitalidade: Escoriado 0 ☐ Machucado -1 ☐ Ferido -1 ☐ Ferido Gravemente -2 ☐ Espancado -2 ☐ Aleijado -5 ☐ Incapacitado ☐
Quintessência
Ressonância: Dinâmica ○○○○○ Entrópica (Negativa) ●○○○○ Estática ○○○○○
Outras Características
Paradoxo
Experiência

Magia: Você vê e ouve os fantasmas dos mortos injustamente. Eles são estranhos, enquanto descrevem coisas mais em termos de estados emocionais que identidades concretas. Você também escuta ecos de mentes vivas, e às vezes pode comparar os padrões deles aos descritos pelos fantasmas; desse modo você identifica seus alvos.

Equipamento: Armamento soviético traficado, batina de monge, missal muito usado.

Testemunha do Apocalipse

Citação: Eu também vejo coisas mortas. E coisas que nunca viveram. E tem mais. Seja grato por sua falta de visão.

Prelúdio: Até o verão de 1999, você era um simples alfaiate em Calcutá - mais afortunado que muitos, desde que os desenhos tradicionais de sua família eram populares no comércio turístico. Isso lhe

deu bastante renda para manter um padrão decente de vida, mas nada particularmente impressionante. Você sempre pensou que em algum dia desses que você se casaria, se estabeleceria e passaria os segredos da família e a seu devido tempo voltaria à Roda de Vida. Nada aconteceu desse modo. Pelo contrário, você assistiu quase todos que você conhecia morrendo de forma horrível enquanto celebravam um dia de banquete nas areias do Ganges e viu como as paredes do mundo quebraram para deixar passar algum horror inominável. O próprio horror passou, mas isso não devolveu seus amigos ou família. Nem o deixou fechar seus olhos.

Você investigou além do visível por buracos em pesadelos, vendo as casas de demônios e seres sublimes, além de coisas que você nunca imaginou. A visão gravou a fogo dois buracos em seus olhos e agora você vê tais coisas quando passa em todos os lugares. O mundo se tornou um lugar de sombras e ilusões para você, porque você vê o movimento dos poderes que fazem o mundo dos sonhos e desejos em todos os lugares. O que dizer? Você está desesperadamente louco.

Você fechou a loja, vendeu os modelos de roupas da família e partiu à procura de explicações. Agora, alguns anos depois, você entende muito do que você não fez, mas cada resposta traz mais perguntas.

Conceito: Você é um Falcão Andarilho, enquanto circula o mundo à procura de visionários da mesma categoria e busca respostas. É duro, desde que todos eles falam em sistemas diferentes, mas o que você tem além de tempo?

Dicas de Interpretação: Muito bem, a religião de sua família é, na melhor das hipóteses, uma verdade incompleta. Muito bem, você é um tipo de vidente místico. Mas o que mais? Qual é seu dever nesta vida? Onde está a casta para alguém que vê através de todas as coisas? Você ainda não sabe e quer achar algum lugar novo para si desesperadamente.

Magia: Está tudo nos olhos. Realmente, você tem que trabalhar constantemente para não sentir todos os espíritos por baixo da pele do mundo. Você não pode comandá-los, ou até mesmo bajulá-los; você só pode ver, e tentar agir como um indivíduo mortal de meios normais, baseado no que você sabe.

Equipamento: Malas com algumas relíquias de família estimadas, kit de costura, jornais volumosos.

Epílogo: O Primeiro Passo

Robert estava no gramado em frente aos escombros chamuscados do hospício. Choverá hoje, diziam as nuvens. Elas se acumulavam em colunas maciças em forma de tijolos carbonizados e se entrelaçava de raios metálicos. O verde vibrante da grama contrastava de forma drástica com os restos. Um dia, Robert sabia, cada obra da humanidade acabaria enfrentando a natureza assim, e então, surgiria algo novo.

Ele ficou de pé revisando pacientemente os encantos que aprendeu das velhas nos Pirineus para acalmar uma mente atormentada. Ele levava seus fetiches em sua mochila, temendo que a visão manifesta das ferramentas mágicas assustassem o homem ou mulher cuja alma enferma clamava por uma orientação.

Ali. Agitado no canto, mesmo lugar que a última vez.

Uma mulher chegou. Ela era mais velha que Robert - 40 e tantos, chutou a idade, mas ninguém poderia saber por causa dos tempos terríveis que teve que suportar. Sua cor era de um bronzeado médio, dádiva da grande mistura racial através das gerações, contudo, seu semblante era notavelmente claro considerando as circunstâncias. Seu cabelo era curto e esbranquiçado pelos anos no sol sobre um louro tão pálido. Os óculos coloridos não chegavam a esconder o ódio e a dor de seus olhos. Sua boca, quando se abriu pra falar, mostrou séries de dentes podres e mal cuidados.

Quem quer que ela tenha sido no passado, permaneceu um mistério por trás do macacão aberto respingado de óleo. Robert viu que estava certo sobre os talentos mecânicos dela.

Ela deu um passo em sua direção e parou. Uma mão amassou o punhado de cartas e fotos que ele deixou pra ela, apertando-o repetidamente. "Isso..." Ela engasgou, suspirou pra ter certeza de como completar a frase. "Isso é verdade?"

Robert concordou sériamente. "É."

"Quero ver."

"Eu vou tirar uma coisa da minha bolsa. Por favor não se assuste." Ele firmou os olhos nela enquanto ele girou a bolsa e puxou uma taça cerimonial com uma pena atada a ela. "Agora eu vou soltar a bolsa e segurar só a taça." E assim ele fez. A tensão fazia ela ranger: não confiava nele, queria fugir, mas estava magoada o suficiente para dar a ele uma chance de explicar-se.

Ele ficou de joelhos e passou uma mão pelo cristal tirando de lá uma velha bituca de cigarro e um embrulho de bala. "Isso deve servir". Meu totem - O

Refugo - você já leu sobre ele - gosta desse tipo de coisas". Com um gesto singular, os deixa cair na taça, colocando um sobre o outro, os amassando seis vezes. "Escute." Conforme suas mãos se afastaram da taça a bituca e o embrulho olharam pra ele e sorriram. "Você é amigo de nosso pai!!"

Robert assentiu solenemente da mesma forma que para a mulher. "Eu sou. Eu tenho uma convidada, que nunca ouviu as vozes nitidamente. Vocês cantaram para ela?" Elas responderam simultaneamente. "Isso fará nosso pai ficar satisfeito?"

"Eu creio que sim. Ela pode não ser como ele, mas certamente é parte da familia."

"Então é claro que cantaremos para ela." Robert tilintou a taça a sua frente e uma estranha melodia surgiu dela. Os espíritos do descartado cantaram em estilos também descartados, combinando musica pop do ano passado com melodias que haviam sido abandonadas antes da invenção da escrita. Era estranho, porém não incômodo e isso excitou algo mais na mulher.

"É verdade?" perguntou novamente.

"É." ele repetiu.

"Eu quero fazer isso,"

"Então você pode. Nós vamos encontrar alguns amigos que podem te ajudar a começar. Eles não estão longe."

Devolvido novamente aos seus domínios, após as pessoas se afastarem, o refugo adormeceu, feliz por ter feito uma boa ação.

Bibliografia

Livros

Ecstasies: Deciphering the Witches Sabbath. O historiador Carlo Ginzburg faz um paralelo interessante: algumas pessoas que faziam os julgamentos de bruxa da Renascença estavam na verdade praticando uma forma de Night Battles. Aborda com grande nível de detalhes uma comunidade rural aonde muitas pessoas praticavam ritos xamânicos.

A Kalevala: é uma coletânea de épicos finlandeses descrevendo as aventuras do mago-xamã Vainamoinen e seu parceiro, o ferreiro Ilmarinen. O livro dá uma excelente idéia de como é um xamã heróico e lendário.

Out of this World: Otherworldly Journeys from Gilgamesh to Albert Einstein. O historiador religioso I.P. Couliano observa todas as formas de experiências espirituais e visionárias, muitas que podem prover excelentes inspirações para as jornadas umbrais.

"Shaman". Sandra Miesel escreveu uma história divertida. Uma romance fascinante onde a protagonista é uma mulher que se torna xamã em uma Terra autoritária em um universo palelo.

"Shaman", por John Shirley. Após ficar fora de circulação por um tempo, essa história voltou a ser impressa graças a um movimento que reimprimiu as obras curtas de Shirley. Esse é um conto de um despertar xamânico em futuro alternativo em uma América cyberpunk.

O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase, (1964), Londres: Routledge & Kegan Paul. (Um longo trabalho sobre o estudo do Xamanismo, um detalhado e valiosa fonte de informação sobre estes fenômenos.). Mircea Eliade escreveu esse livro há quase 40 anos, mas ainda é um clássico que provém informação sobre o xamanismo por todo o mundo.

Svaha, Charles de Lint. De volta às prensas após anos de trevas, esse é um conto de fantasia e ficção científica sobre um nativo americano no estilo tradicional no meio de uma era futurista cyberpunk na América. De Lint mostra opções para xamãs urbanos que não são tecno-xamãs.

The Way of the Shaman. Michael Hamer, a mesma pessoa que fundou a maravilhosa revista "The Shaman's Drum" (O Tambor do Xamã)., descreve muita informação do que consiste ser um xamã.

Video

Serial Experiments Lain. Espantosamente existem poucos bons retratos sobre o xamanismo em video, boa parte deles nem chega a ser não-ofensiva à idéia. No entanto, essa excelente série de anime faz um maravilhoso trabalho de retratar o despertar tecno-xamânico de uma colegial japonesa. Ver essa série é uma obrigação para qualquer um que pretende jogar com um tecnoxamã.

The Last Wave e Picnic na Montanha Misteriosa (The Last Wave and Picnic at Hanging Rock), filmes de Peter Weir. Em The Last Wave, Richard Chamberlain interpreta o papel de um advogado branco australiano defendendo um grupo de aborígenes acusados de assassinar outro aborígene. Durante o julgamento, ele começa a ter visões. As revelações descobertas de seu próprio destino e o apocalipse que aguarda sua sociedade são absolutamente perfeitos para o este propósito.

Não há xamanismo no Picnic na Montanha Misteriosa, mas um forte senso de mistério e de mágica reprimida. Um grupo de colegiais australianas vão fazer um picnic no dia dos namorados em 1900 e algumas delas desaparecem para sempre. O filme não apresenta somente enigmas que ficam sem respostas, mas mistérios que não podem ser respondidos em quaisquer termos compreensíveis pelos espectadores.

Oradores dos Sonhos

Nome: | Natureza: | Tradição:
Jogador: | Essência: | Conceito:
Crônica: | Comportamento: | Cabala:

Atributos

Físicos

Força ●OOOO
Destreza ●OOOO
Vigor ●OOOO

Sociais

Carisma ●OOOO
Manipulação ●OOOO
Aparência ●OOOO

Mentais

Percepção ●OOOO
Inteligência ●OOOO
Raciocínio ●OOOO

Habilidades

Talentos

Prontidão OOOOO
Esportes OOOOO
Consciência OOOOO
Briga OOOOO
Esquiva OOOOO
Expressão OOOOO
Intimidação OOOOO
Liderança OOOOO
Manha OOOOO
Lábia OOOOO

Perícias

Ofícios OOOOO
Condução OOOOO
Etiqueta OOOOO
Armas de Fogo OOOOO
Meditação OOOOO
Armas Brancas OOOOO
Atuação OOOOO
Furtividade OOOOO
Sobrevivência OOOOO
Tecnologia OOOOO

Conhecimentos

Acadêmicos OOOOO
Computador OOOOO
Cosmologia OOOOO
Enigmas OOOOO
Investigação OOOOO
Direito OOOOO
Lingüística OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Ciências OOOOO

Esferas

Correspondência OOOOO
Entropia OOOOO
Forças OOOOO
Vida OOOOO
Mente OOOOO
Matéria OOOOO
Primórdio OOOOO
Espírito OOOOO
Tempo OOOOO

Vantagens

Antecedentes

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Outras Características

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Arete

O O O O O O O O O O

Força de Vontade

● ● ● ● ● O O O O O

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Quintessência

Paradoxo

Vitalidade

Escoriado	0	□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Ressonância

Dinâmica OOOOO
Entropica OOOOO
Estática OOOOO

Experiência

Oradores dos Sonhos

Qualidades e Defeitos

Qualidades	Tipo	Custo	Defeitos	Tipo	Bonus

Outras Características

_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO
_____ OOOOO	_____ OOOOO	_____ OOOOO

Mágica

Efeitos Preferidos	Rotinas

Combate

Manobra	Dif	Rolagem	Dano/Efeito

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

Armadura:_____

Oradores dos Sonhos

Antecedentes Expandidos

Aliados

Biblioteca

Contatos

Mentor

Destino

Nodo (s)

Influência

Recursos

Posses

Equipamento (carregado)

Equipamento (possuído)

Focos

Maravilhas

Familiar

Encarnações Passadas

Oradores dos Sonhos

História

Despertar

Metas/Destino

Buscas: Silêncios:

Aparência

Idade:
Idade Aparente:
Nascimento:
Cabelos:
Olhos:
Raça:
Nacionalidade:
Sexo:
Peso:
Altura:

Aparência/Natureza do Avatar:

Visuais

Símbolo da Cabala

Esboço do Personagem

Conheça a

Ayahuasca