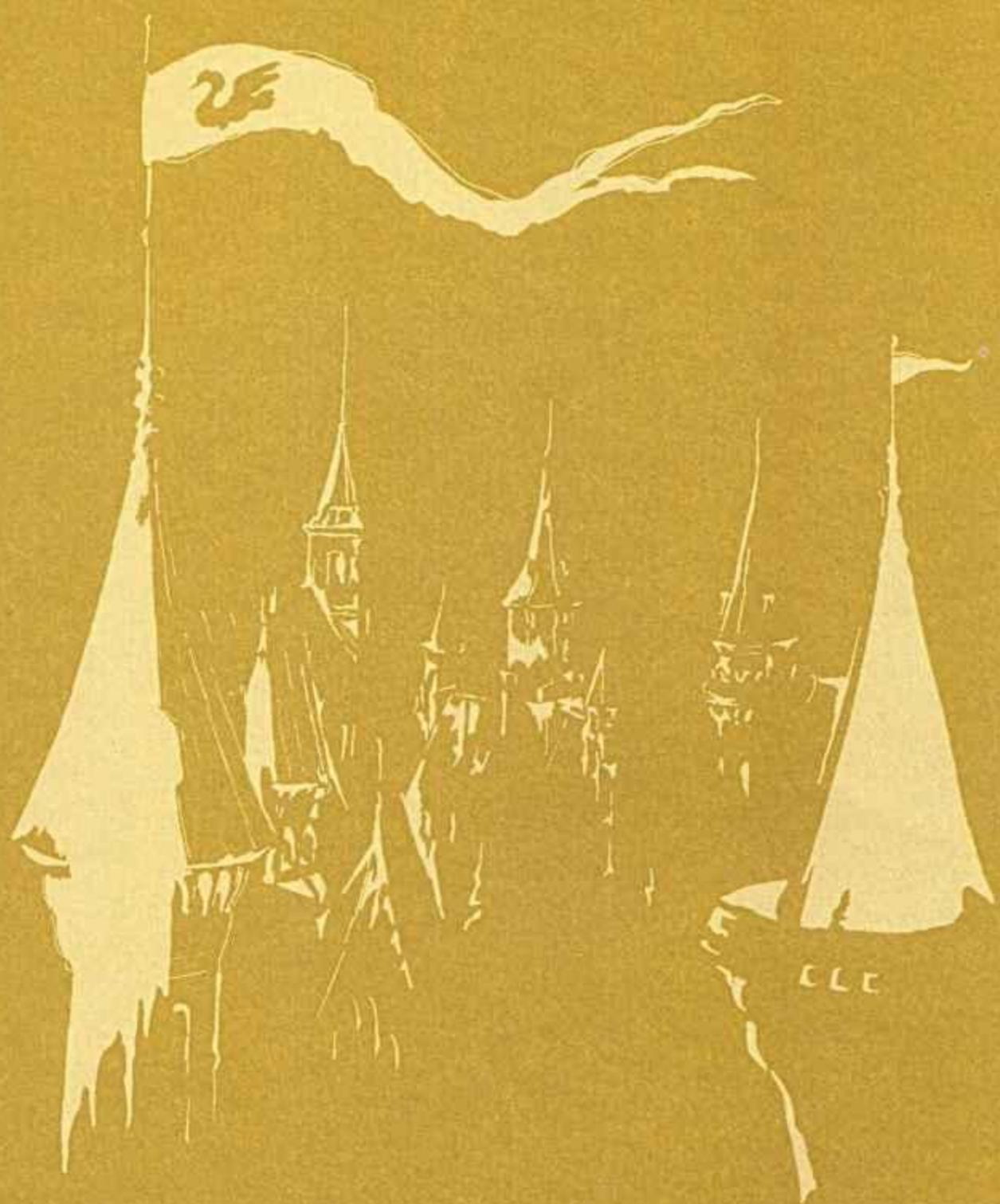


Castelo Falkenstein



Publicado sob Autorização

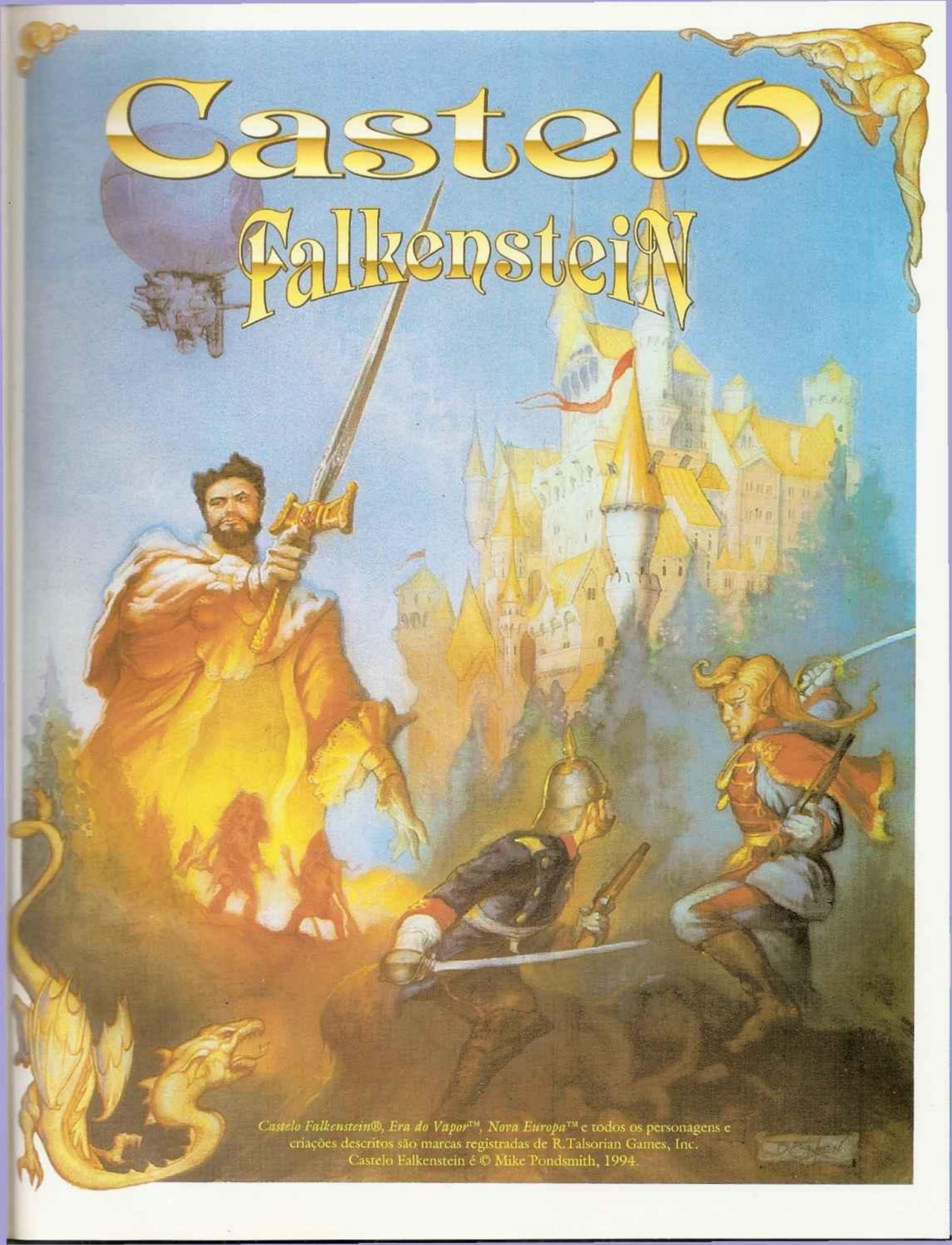
dwii



No Topo de uma Montanha da Baviera,
Existe de Fato um Castelo...

Castelo

Falkenstein



Castelo Falkenstein®, *Era do Vapor*™, *Nova Europa*™ e todos os personagens e criações descritos são marcas registradas de R.Talsorian Games, Inc.
Castelo Falkenstein é © Mike Pondsmith, 1994.

Castle Falkenstein



Personagens Dramáticos

Criado e Escrito por: Michael Alyn Pondsmith

Arte em Cores: William C. Eaken

Capa: William C. Eaken & Mark Schumann

Arte Adicional: Gloria Yuh Jenkins & Erik Hotz

Ilustrações em Computador: Mark Schumann

Projeto Gráfico e Diagramção: Mike Pondsmith

Produção: Dave Ackerman

Editores: Derek Quintanar, Janice Sellers, Mark Schumann, Benjamin Wright

Grupo de Teste: Luke Shulkin, David Dexter, Nate Hatch, John Fitzgerald, Nick Allen, Johnathan A. Jaffe, Sam McCobb, Jack Deth, Lance Salazar, Josh Davis, Matthew Jacobs, Philip Rosen, Gary Brown, Kevin Nunn, Floyd Wesel, Richard W. Brown, Larry Brown, Sandra Jacobs e uma hoste de outros jogadores nas convenções *Origins* & *GenCon* em 1993. Muito obrigado a todos vocês; sem a sua ajuda, este projeto não teria acontecido.

Dedicatória: A Cody, porque você é a melhor coisa que eu já criei. E a mamãe (a 'vovó' de Cody), porque eu prometi.

Créditos da Edição Brasileira

Copyright © R. Talsorian Games, Inc.

Título Original: Castle Falkenstein

Tradução: Vera Figueiredo Davison

Revisão: Douglas Quinta Reis e Luiz Eduardo Ricon

Texturas Adicionais, Adaptação dos Logos e

Composição: Devir Livraria

Publicado Por
DEVIR LIVRARIA LTDA

© da Versão em Português

Maio de 1998

Impresso no Brasil

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.

DEVIR LIVRARIA LTDA

Rua Augusto de Toledo, 83

São Paulo - SP

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Pondsmith, Michael Alyn
Castelo Falkenstein / criado e escrito por Michael Alyn
Pondsmith ; tradução Vera Figueiredo Davison I.
— São Paulo : Devir, 1998.

Título original: Castle Falkenstein.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Título.

96-1872

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 1. Jogos de aventura: | Recreação 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia: | Recreação 793.9 |
| 3. "Roleplaying games": | Recreação 793.9 |

Castelo Falkenstein

Sumário

FISGADO PELA MÁGICA

O Pacote.....	4	Trens, Navios &... Automotivos.....	67
Fisgado Pela Mágica.....	6	Vestimentas.....	68-69
Um Outro Mundo.....	7	Línguas & Linguajar.....	70
Morrolan & Auberon.....	8	As Mulheres de Falkenstein.....	71
Castelo Falkenstein.....	11	Uma Era de Glamour & Sofisticação.....	72
Um Mapa do Castelo.....	13	Em Sociedade.....	73-74
Baviera.....	14	Precedência e Ordem Social.....	75
Um Mapa do Reino da Baviera.....	15	...De Lâminas Faiscantes e Duelos à Meia-Noite.....	76
Marianne.....	16	Questões de Honra.....	78
Dama, Aventuraira, Cortesa.....	17	Honra & Virtude.....	79
Coronel Tarlenheim.....	18	Sobre Poderes Mágicos & Feitiçaria.....	80
Soldado, Marinheiro, Mecânico... Feiticeiro?.....	19	Como a Magia Funciona (Segundo Minha Concepção)...	81
Rhyme Mestre de Máquinas.....	20	Feitiçaria da Era do Vapor.....	82-83
Sobre os Anões.....	21	Ordens de Feiticeiros da Nova Europa.....	84-87
Rei Louco.....	22	- E os Dragões.....	88
Luis Segundo.....	23	Sobre Dragões.....	90
O Chancellor de Ferro.....	25	Mas Nem Tudo Está Bem em Nova Europa.....	91
A Corte Unseele e o Adversário.....	26	A ESPADA CONTRA O VAPOR.....	92
Para Governar o Mundo!.....	28	Contra uma Revolução de Vapor & Aço.....	93
Nações da Nova Europa.....	29-33	Uma Conquista de Vaporpunk.....	94
O Mundo Falkensteiniano.....	34	Os Lordes do Vapor da Grã-Bretanha.....	95
História de um Mundo Alternativo.....	35	Um Conselho de Guerra.....	96
Um Passeio pela Nova Europa.....	36	Para Ter um Dragão Como Aliado.....	97
Uma Visão da Era do Vapor.....	38-39	As Espadas do Compacto.....	98
...Um Mundo Onde Fato & Ficção se Encontram.....	40	Uma Nova Aliança.....	100
Personagens Selecionados da Era do Vapor.....	41-43	O Segundo Compacto.....	101
...De Alta Intriga.....	44	Ataque das Fadas.....	102
Agentes Secretos & Sociedades Secretas.....	45	Criaturas Feéricas.....	103
Com Gênios & Cientistas Loucos.....	46	A Arma Secreta.....	104
Gênios & Megalomaniacos.....	47	O Livro de Anotações Perdido de Leonardo.....	105
...E Ciência do Vaporpunk!.....	48	Os Mecanismos da Feitiçaria.....	106
Uma Era de Invenções Insólitas.....	49	Autômatos Mágicos.....	107
Vaportécnica, Anacrotécnica & Engenhotécnica.....	50-51	Caçados!.....	108
Minha Anacrotécnica Preferida.....	52	A Caçada Selvagem.....	110
Perigos Mortais.....	53	Um Resgate Anão!.....	111
Armas da Era do Vapor.....	54	Uma Negociação Delicada.....	113
Vilões, Ralé & Patifes.....	55	As Fortalezas dos Anões.....	114-115
...Nem Todos Eles São Humanos.....	56	A Ameaça de Guerra.....	116
Conheça as Hostes Feéricas.....	57	Soldados da Era do Vapor.....	117-118
As Fadas Menores.....	58-59	Uniformizados.....	119
As Fadas Maiores.....	60-61	Armas Secretas da Era do Vapor.....	120
As Altas Fadas.....	62	Marinhas da Era do Vapor.....	121-122
O Véu Feérico.....	63	O Último Campo de Batalha.....	123
Mas Nem Tudo São Batalhas & Balças.....	64	A Armada Celeste Bávara.....	126
É Também Uma Era de Grandes Cidades.....	65	O Pós-Guerra.....	128
Cavalgando Por Ai.....	66	O GRANDE JOGO	
		(RPG no Mundo do Castelo Falkenstein).....	129

Este não é um RPG Típico

Aviso aos jogadores: *Castelo Falkenstein* é organizado de uma forma um pouco diferente dos outros RPGs. Ao invés de começar com as Regras, organizamos este livro de forma que você inicia com o mundo em si, da maneira que ele é descrito por nosso herói através de suas histórias e ilustrações. Existem também artigos e **colunas laterais** sobre o cenário misturados à história para ilustrar e acrescentar fatos interessantes sobre o mundo do *Castelo Falkenstein*. Isso também permite que você mergulhe no mundo sem se distrair com regras e tabelas. A melhor forma de se pensar no Castelo Falkenstein é como num romance que lhe dá a chance de escrever suas próprias continuções.

Mas se você sente realmente necessidade de saber como jogar logo de início, pode pular a história e ir direto ao jogo. As regras encontram-se a partir da pág. 129. Tudo que você precisa para jogar está naquela seção, organizado por tópicos.

Isto pode parecer um pouco estranho a princípio, mas o livro foi construído desta forma para tornar o uso do *Castelo Falkenstein* mais fácil. Tudo o que você precisa para conduzir uma *Aventura Vitoriana* estará ao alcance de suas mãos, e não espalhado entre fragmentos de descrição de cenário ou enterrado em algum lugar onde você tenha que caçá-lo. Além do mais, esta seção tem seu próprio **índice remissivo**, para facilitar as consultas aos mecanismos do jogos.

Tudo Começou Com o Pacote

Era domingo de manhã. Fui até a varanda da frente para pegar o jornal e tropecei num objeto retangular pesado. Um pacote. Embrulhado em folhas verdes grossas e amarrado com uma elaborada teia de barbante dourado (mandei analisar e era ouro mesmo). Dentro havia uma história de ação de capa e espada: um bloco bastante manuscado cheio de fantasias maravilhosamente bizarras, que falava de um mundo de superciência "Vaporpunk", espões e feiticeiros, Lordes e damas feéricas, feitos heróicos e romance de verdade.

A melhor parte era que eu conhecia o herói pessoalmente.

O que você tem em suas mãos é o último vestígio conhecido de meu amigo Thomas Edward Olam: um maço grosso de papel ofício amarelo, folhas de velino antigas e papéis de desenho é tudo que restou de um brilhante criador de jogos de computador que desapareceu há mais de dois anos enquanto estava supostamente passando uma férias tranquilas na Europa.

Nestas páginas, Tom nos legou mais do que um diário de suas aventuras: ele registrou um mundo inteiro, seus olhos de artista transferiram suas impressões para desenhos coloridos magníficos e esboços elaborados, enquanto sua mente preenchia os detalhes com seus comentários perspicazes sobre tudo o que se passava à sua volta. Muito poucas pessoas seriam capazes de contar histórias sobre um mundo de Dragões Dinossaurianos, Engenheiros Anões, Cientistas Loucos e Impérios Vaporpunk lutando entre si, e fazer com que tudo tenha sentido; Tom é uma delas (Ora, ele até chega a fazer disso um jogo!) E sua capacidade de observação nos dá um sentido real inegável de um outro lugar, e uma outra época, centrada em torno de uma fortaleza esquisita e mística construída com a Magia das Fadas e a vontade de um rei louco: *O Castelo Falkenstein*.

A maior parte do que você vai ler no manuscrito que se segue foi retirada da carta que Tom me enviou, um relato de quase quarenta páginas de suas aventuras no mundo do *Castelo Falkenstein*, escrito com sua letra ilegível num bloco de taquigrafia surrado. O resto do pacote de Tom continha outro bloco cheio de suas observações sobre a *Nova Europa* — tomei a liberdade de inserir algumas dessas observações em determinados tópicos no ponto em que elas apareciam na carta, para melhor ilustrar certos assuntos; e um romance Vitoriano improvavelmente fantástico (acho que escrito por Tom) com o título "*Um Artista Americano na Corte da Rainha Vitória*". A maioria das ilustrações são provenientes do calhamaço de pinturas e esboços coloridos que Tom anexou à carta, e de alguns esboços de personagens fornecidos por um amigo comum e algumas peças de arte da época que eu mesmo descobri, que representavam idéias ou fatos comuns tanto em nossa história quanto na de Nova Europa.

Se esse é realmente o meu amigo desaparecido escrevendo de além do "Véu feérico" eu não sei. Mas ele me pediu para publicar seu diário, e eu o fiz.

Agora chega de meus apartes. A história é de Tom, de forma que vou sair do caminho e deixar que ele a conte.

Mike Pondsmith
São Francisco, 1994

Caro Mike,

Eu não estou morto.

Agora que deixamos isso claro.

Eu sei, eu sei que você provavelmente está aí sentado lendo esta carta e pensando, *Mas que diabo aconteceu? Pensamos que você tivesse sido seqüestrado, morto ou alguma coisa pior.* A verdade é que até eu tenho dificuldade em acreditar — e olhe que vivi isso.

Pouco mais de dois anos atrás, fui enfeitiçado e levado à força da Terra para um universo alternativo que parece ser uma parte *Senhor dos Anéis* e duas partes a ficção científica de Júlio Verne, com uma pitada de *Prisioneiro de Zenda* de quebra. É um lugar que é tudo o que a Era Vitoriana *deveria* ter sido e mais: uma realidade onde a Alta Magia vive lado a lado com invenções bizarras saídas de uma Revolução Industrial alucinada. Todo dia, a alta tecnologia Vaporpunk se encontra com a engenharia dos Anões, e *neste* lugar, isso é normal.

Desde que vim para cá, eu salvei nações, entroniei reis, derrubei impérios e tive um romance com a mulher mais bonita dos quatro continentes. Meus melhores amigos são um feiticeiro que afirma ser um membro dos iluminados, o chefe capa e espada do Serviço Secreto Real, e Sua Alteza, o Rei das Fadas. Eu conheci a Rainha Vitória, Abraham Lincoln e o Capitão Nemo. Na semana passada tive uma longa conversa com Sherlock Holmes.

Hoje a noite jantei com um Dragão. E eu *não* fui o prato principal.

Sei que você não vai acreditar em nada disso. Eu também não acreditaria. Nem sei se esta carta vai chegar às suas mãos, levando em conta quão incertos são os Caminhos Feéricos entre nosso mundo e este lugar. Mas você precisa me ouvir. Isto é *verdade*.

Existe um mundo inteiro do outro lado da porta ... E a porta é bem mais tênue do que você gostaria de imaginar...

A História Em Poucas Palavras

Uma das coisas que nos deixava loucos da vida a respeito de Tom quando ele trabalhava para a HyperTech Jogos era o fato dele ser capaz de começar uma história e divagar durante *horas* antes de chegar ao ponto principal. Por isso, para aqueles que não querem ter de ler *todas* as suas anotações, eis o que está acontecendo (de tudo que eu fui capaz de entender):

Tom foi levado à força por dois magistas de um mundo alternativo Vitoriano chamado *Nova Europa*. Os magistas, incluindo entre eles um Grão-lorde das Fadas chamado Auberon, usaram uma mágica de Invocação para encontrar uma arma secreta para devolver ao Príncipe Herdeiro Luís da Baviera (também conhecida como Bavária) seu trono de direito.

Ao formular a Invocação da seguinte maneira, "Achem algo que nos ajude a sermos bem sucedidos", eles não tinham a menor idéia do que conseguiriam no processo. Assim, a mágica vasculhou o Vétu Feérico entre as dimensões e retornou com Tom. Eles não sabiam para que ele servia, mas decidiram mantê-lo assim mesmo, pois ele *poderia* ser útil.

Traídos por um espião de seu próprio lado, os conspiradores foram forçados (com a ajuda de Tom) a carregar o Príncipe para a capital, derrotar todos os assassinos enviados contra eles e expulsar o Regente Diabólico (que governava o país e estava entregando a Baviera para seu vizinho hostil, a Prússia). Com muita ação, romance e aventura pelo caminho.

No entanto, a verdadeira razão pela qual Tom foi convocado só foi revelada mais tarde, quando se descobriu que um dos livros que ele havia levado de nosso mundo tinha uma importância mística em seu novo mundo. Usando seu livro, o grupo foi capaz de construir uma arma secreta que lhes permitiu derrotar os exércitos invasores de Bismarck, o Chanceler de Ferro.

De repente, o chão
se abriu e me
engoliu...

Fisgado pela Mágica

Eu estava de férias — férias sobre as quais eu vinha falando há meses no trabalho, deixando vocês quase loucos. Duas semanas longe da Divisão de Jogos da Hyper-Tech, sem nenhum monitor bombardeando minha cara com raios catódicos, sem nenhum diretor de arte gritando por causa dos prazos, e melhor de tudo, duas semanas livre de meu líder de projeto e sua busca infundável pela perfeição nos jogos de computador.

Enquanto viajava pela Alemanha, decidi excursionar por uma de suas maiores atrações turísticas, o Castelo *Neuschwanstein*, o arquétipo de provavelmente todos os contos de fadas românticos que existem; eu sei que ele foi usado como modelo na construção do castelo da Disneylândia, e tenho certeza de que metade das fortalezas de fantasia que aparecem na mesa de nosso diretor de arte são puro plágio. Além do mais, ele tem uma marca romântica que é difícil de superar — o último rei louco de uma longa linhagem de lunáticos arrastou várias megatoneladas de concreto e mármore até a encosta de uma montanha, e construiu para si um parque de diversões, onde ele poderia ouvir óperas Wagnerianas o dia inteiro. Então, antes de poder concluir seu castelo de sonho, ele foi declarado insano pelo comitê de conselheiros que lhe serviam, foi trancafiado, e morreu em circunstâncias que só podem ser descritas como "misteriosas".

Enfim, lá estava eu, no grande salão de *Meistersinger* do Castelo, admirando todo o brilho rococó do lugar. Não é permitido tirar fotos, mas como ninguém havia dito nada sobre artistas, saquei meu bloco de desenho e fiquei tão absorto que nem notei que a excursão havia continuado sem mim. Eu não estava preocupado; os grupos passavam a cada poucos minutos, e eu sempre poderia me juntar ao próximo. Pensando desta maneira, me concentrei no desenho.

Grande erro.

A princípio, não notei o cheiro de ozônio, nem o ligeiro aumento de eletricidade estática. Talvez a primeira coisa que eu percebi tenha sido a explosão repentina de luz multicolorida ao meu redor. E então o chão se abriu.

Luzes multicoloridas cintilantes explodiam em direção ao céu, enquanto luzes estroboscópicas coloridas estalavam, efervesciam e saltavam ao redor da sala. Um vento uivante penetrou em meus ouvidos fazendo um barulho igual ao de todos os aspiradores de pó do mundo, e meus tênis escorregaram de baixo de mim. Minha mochila caiu no chão perto de mim; eu me esgueirei para apanhá-la — qualquer coisa para evitar ser sugado para dentro do imenso rodamoinho.

Um erro imenso.

Eu devia ter ido em direção a um dos pilares junto à parede. A próxima coisa que percebi foi que eu estava caindo, de cabeça para baixo em alta velocidade, num túnel de luz giratório e rodopiante. Eu conseguia ouvir alguma coisa gritando.

Eu.

Eu havia sido fisgado pela mágica.

Um Outro Mundo

Você não acreditaria o quanto é *estranho* este lugar! O mundo que vim a conhecer como "Nova Europa" é uma terra de veículos a vapor, armas de pólvora, mecanismos de relógio e inventores renegados. Mas também é um mundo onde os mágicos são membros corteses de lojas e sociedades secretas com planos esotéricos de dominar o mundo; onde a Caçada Selvagem das Fadas cavalga ao luar vestindo uniformes de hussardos, Dragões andam pelas ruas como cavalheiros urbanos, Anões são engenheiros e inventores corpulentos, e as terríveis forças da Corte Unseelie estão por toda parte (inclusive no armário do meu quarto). É uma mistura da fantasia dos Irmãos Grimm, das invenções de Júlio Verne com o mistério Sherloquiano, onde a fanfarronada, ações exageradas, duelos, salvamentos ousados, feitos heróicos, invenções magníficas (e anacrônicas), o Romance e a Alta Magia são coisas cotidianas; uma parte *Senhor dos Anéis*, uma parte *Prisioneiro de Zenda*, e uma parte *Vinte Mil Léguas Submarinas*.

Em outras palavras, este lugar é *muito esquisito*.

E Também Não é Sempre Histórico

Embora seja superficialmente parecida com a Europa da Era Vitoriana, a Nova Europa definitivamente não é a mesma que conhecemos através de nossa história (apesar de existir Londres, Paris, Viena, etc). Embora existam vários personagens análogos aos históricos reais, eles não são necessariamente as mesmas pessoas sobre as quais li nos livros de história. Todas as personalidades da fantasia e da ficção científica vitorianas parecem ter sido entrelaçados na tessitura da Nova Europa; conheci pessoalmente personagens de livros, filmes e até de contos de fadas, vivendo lado a lado com seus criadores.

Eu Viajo ...

Nos últimos anos (do tempo de Falkenstein) desde que fui capturado, minhas aventuras me levaram a todos os lugares da "Era do Vapor": do misterioso Império russo e seus anarquistas, magos e místicos; à alegre e louca Paris do Segundo Império com suas festas monumentais e seu panorama social ofuscante; pas-

sando pela máquina de guerra industrializada do Conde von Bismarck da Prússia (com suas insólitas invenções de "alta tecnologia" e maravilhosamente bizarras dos primeiros anos do século XX); e os misteriosos e mágicos "Imperadores Dragões" do Oriente. Cheguei até a visitar as cidades submersas das Fadas na Irlanda, e as terras da fantasia do Império Otomano, com seus tapetes voadores.

... E Eu Tenho Um Emprego

Também tomei parte em intrigas e aventuras em todas as Grandes Potências da "Era do Vapor", desco-

brindo lugares inexplorados; lutando contra Magistas Diabólicos e Irmandades arcanas de feitiçaria; impedindo os maiores roubos de todos os tempos, planejados pelos criminosos mais importantes; me envolvendo com aventureiras ousadas; e bancando o espadachim arrojado, travando duelos de pistola e sabre



contra vilões e covardes.

Posso dizer que isso é muito melhor do que projetar jogos de computador.

E 2.000 Quartos Só Para Mim!

E para completar, moro num castelo: uma fortaleza incrível criada por Fadas chamada *Castelo Falkenstein*. Erguido por pura feitiçaria numa única noite a partir das ruínas de uma velha fortaleza (que por sua vez havia sido construída no lugar de um templo antigo), diz-se que Falkenstein é um portal para muitos outros mundos e eras. Enorme, maravilhoso e inacreditável, é um lugar cheio de magia e mistério: ele tem salas que mudam de formato e lugar, passagens secretas que vem e vão, fantasmas residentes, e até mesmo alguns portais que levam a outras realidades, enfim o tipo de coisa que você esperaria quando um rei "louco" e um lorde-élfico com senso de humor se unem. Ainda acontece de eu não achar meu quarto de vez em quando.

Mas você quer saber o que mais me incomoda?

Acho que estou começando a me *acostumar* com este lugar...

Morrolan & Auberón



abri meus olhos cautelosamente. Da visão que tive através de minhas pálpebras semi-abertas, não levou muito tempo para perceber que eu estava numa grande encenca. Por alguma razão, minhas roupas estavam cheias de buracos chamuscados. Para completar, o quarto no qual acordei tinha todos os detalhes apropriados de uma verdadeira masmorra. Grandes correntes de ferro adornavam as paredes de pedra desgastadas e cobertas de musgo; havia água gotejando lentamente do teto, e uma palha grossa espalhada pelo chão frio e úmido amortecia todo som. Achei até que vi um rato. Mas o que realmente me preocupava era o fato de eu estar deitado num pedestal no meio de um pentágono desenhado com giz.

Havia duas outras pessoas por perto nas trevas; uma mais alta que a outra. A mais baixa falou: "Maldição, isso nunca me aconteceu antes." A outra respondeu bufando: "Mas você também nunca tinha feito uma mágica de invocação num círculo feérico antes. Deixe-me dar uma olhada naquele livro, Mestre Morrolan." Houve um som de capa de livro pesado sendo aberta, e um folhear de papéis densos ao acaso. "Percebo," disse por fim o que não era Morrolan. "Uma Invocação geral, não é?" Morrolan folheou os papéis com mais atenção; dava para ver sua sombra se juntar com a outra mais alta. "Exatamente", ele respondeu com um sotaque britânico claro e seco. "Não havia nenhuma forma de saber o que nós estávamos procurando. Como os princípios da Ressonância Mágica diziam que..." "Dane-se sua teoria de Ressonância", interrompeu o outro. "Isso tudo é jargão de feitiçaria e agora inútil. Agora que já a fizemos, precisamos descobrir o que a maldita mágica conseguiu." "Dane-se, Auberón", explodiu Morrolan. "Não é culpa da mágica, nós é que não devíamos tê-la misturado com Encantamentos Feéricos e magia aleatória. Da próxima vez..."

"Psiu!" interrompeu Auberón. "Será que você não vê que nossa caça está acordada?" "Diabo", pensei. "Esta é minha deixa para dar o fora daqui!" Juntando meus pés por baixo do corpo, eu me preparei para dar no pinote, no momento em que a maior das duas figuras encobertas saiu da escuridão, encaminhando-se para onde eu me encontrava a passos largos. Ergui o punho; ele ergueu uma mão aberta. Parei onde estava, a mente disparando e o corpo teimoso se recusando a fazer qualquer coisa. Lentamente, Auberón caminhou para área em torno de mim iluminada pela luz das velas, e o terror começou a berrar no meu corpo paralisado. As mãos muito magras, o rosto severamente esculpido expressavam uma beleza estranha que era muito horrível para se descrever.

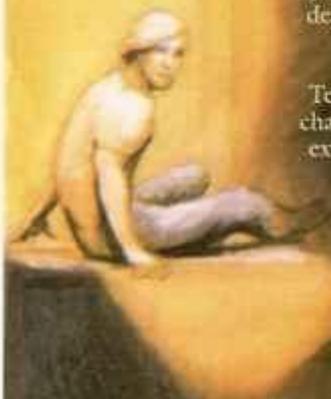
"Ah, quer dizer que você está acordado?" ele sorriu. "Bem, trataremos disso já." Ele esticou um punho em chamas, tocou minha testa e as luzes se apagaram de novo.



Meus seqüestradores chamavam-se Morrolan e Auberón, dois habitantes da Terra alternativa para a qual eu havia sido trazido à força; o lugar que agora de chamo Nova Europa*. Meu seqüestro foi o resultado de uma mágica altamente experimental, que os dois fizeram a fim de convocar alguma coisa para ajudar o Rei deles — que para minha surpresa, descobri ser o Rei Louco Luís da Bavária de nosso mundo — em sua busca para libertar sua nação. Da forma como Morrolan veio a explicar as coisas mais tarde: "Tínhamos esperança de conseguir uma arma secreta ou um Dispositivo Diabólico para Sua Majestade; ao invés disso, pegamos você. Não que estejamos totalmente decepcionados, mas não precisávamos de um quarto parceiro para jogar uíste naquela hora."

Mestre Grey Morrolan é um Magista, um praticante da Alta Magia e das Artes Arcanas. Como vim a descobrir pouco depois, no mundo de Nova Europa, a Feitiçaria é uma coisa real: tão codificada, estudada e usada como a

* Nota do Editor: "Parece que Tom usa o termo Nova Europa quando se refere ao continente, e usa a expressão mundo do Castelo Falkenstein para descrever o universo no qual a Nova Europa se localiza".



física nuclear em nosso mundo. No entanto, a Feitiçaria ainda é razoavelmente rara, território de magos altamente treinados que pertencem a Ordens secretas, Irmandades e Lojas de Alta Magia. Como Feiticeiro, Morrolan é um dos melhores, um verdadeiro Stephen Hawking das Artes Arcanas e parece apropriado de alguma forma que a Ordem à qual ele pertence seja a legendaria Irmandade Iluminada da Baviera — sim, os Iluminados estão vivos e bem aqui, e eles são uma Loja que pratica a alta magia e está em operação secretamente no mundo todo. Seco, espirituoso e terrivelmente britânico, Morrolan é um dos melhores adeptos dos Iluminados, uma espécie de James Bond mágico no corpo de um David Niven. Ele é provavelmente o melhor amigo que fiz aqui.

Depois tem o Auberon — Lorde Auberon Valerix, Rei das Fadas e Lorde da Corte Seelie (Existem dois grupos de Fadas — o outro é a Corte Unseelie, uma raça de Lordes Feéricos que odeia humanos). As Fadas (não fadas) são uma raça de seres não-humanos, que utilizam a alta magia e vieram para a Nova Europa em algum período da Era Glacial. Apesar das Fadas poderem assumir praticamente qualquer forma, geralmente elas tomam o aspecto de seres humanóides altos e esbeltos semelhantes aos "elfos" das lendas germânicas. Eles podem também assumir a forma de brownies, leprechauns, goblins, banshees, etc. As Fadas são tudo menos as pequenas e graciosas fadinhas sobre as quais a gente lê nos contos de fadas em nosso mundo: aqui, um "Conto de Fadas" está normalmente muito mais próximo de um romance de horror do que de histórias para crianças!

Auberon é uma figura, moreno elegante, um espadachim arrojado e um político enigmático, ele destroça corações e cabeças com a mesma pose. Ele simula um acentuado sotaque irlandês e tem uma queda por mulheres ruivas e *uisque*. Ele e Morrolan se conhecem há anos, e geralmente se juntam para realizar suas trapaças e planos de feitiçaria.

Quando apareci no pentágono, tanto Morrolan quanto o Rei das Fadas ficaram muito espantados; eu não era um grande guerreiro (no máximo sou um jogador razoável de paintball), não trazia comigo nenhuma arma secreta, e não era capaz de fazer nenhuma mágica poderosa. Mas todos os sinais pareciam indicar que eu era bom para alguma coisa, e por isso eles se recusaram a me mandar de volta até descobrirem qual era minha utilidade.

Claro que a verdadeira razão porque eu havia sido convocado para o mundo do *Castelo Falkenstein* era bem mais estranha do que qualquer de nós poderia imaginar.



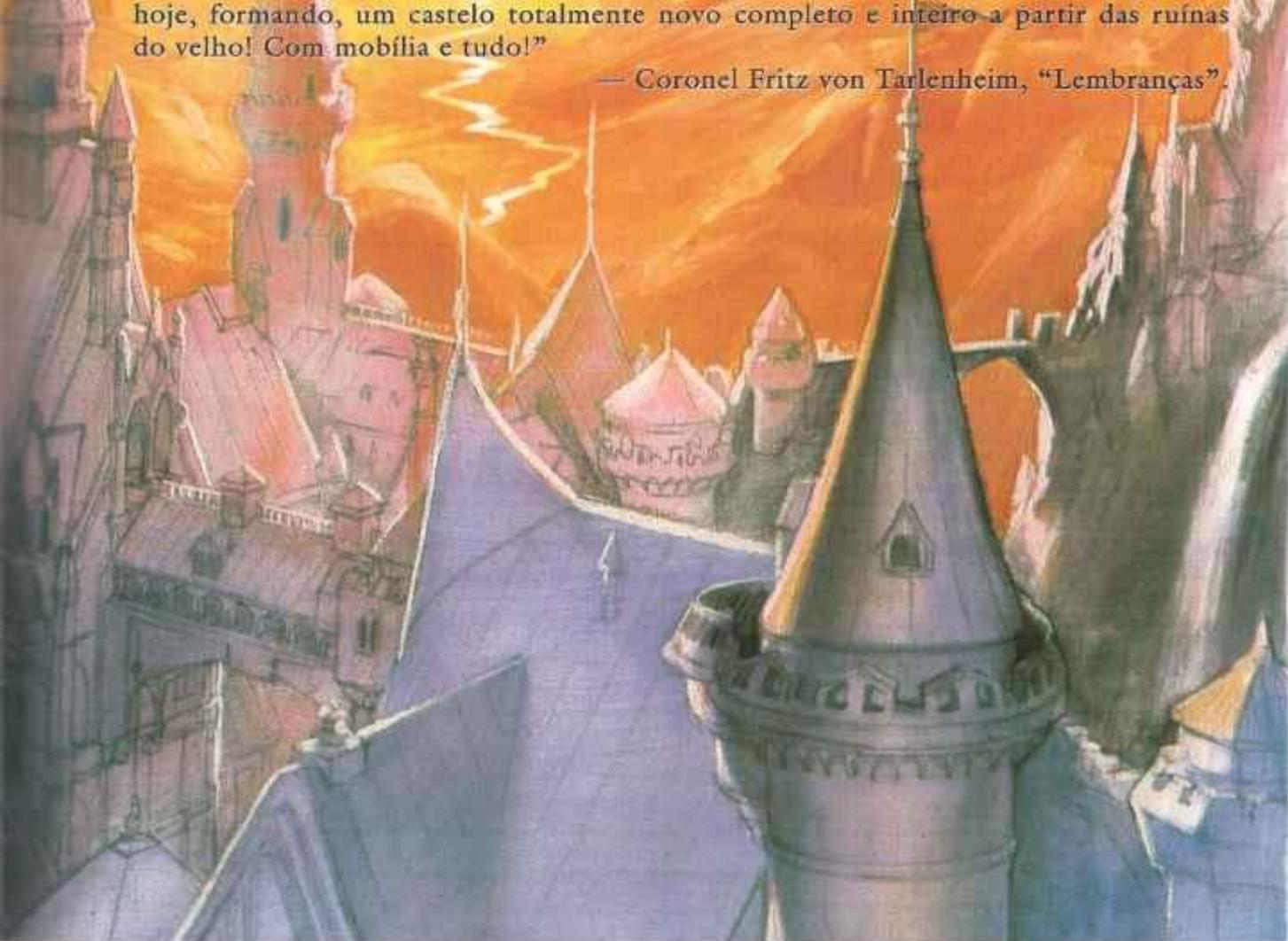
Morrolan e Auberon. Como sempre tramando alguma coisa...



Castelo Falkenstein

Então Auberon levantou seus braços e gritou: “É agora!” Uma luz azul saltou de suas mãos, e toda a fortaleza tremeu como se tivesse sido atingida por um terremoto. Depois, lentamente, uma a uma, como se estivessem suspensas pelas mãos invisíveis de um gigante, as pedras do castelo começaram a se elevar no ar. Elas circularam e espiralaram em volta de Auberon como pássaros bêbados, enquanto a luz azul movia-se ruidosamente e o vento uivava. Elas pareciam se multiplicar enquanto as observávamos, elevando-se, mudando sua forma e por fim, empilhando-se em seu lugar como blocos infantis. Então, Auberon abaixou as mãos num gesto largo, e um milhão de toneladas de pedra se espatifou na terra com um estrondo ensurdecedor que ecoou até a mais distante montanha. As pedras caíram, exatamente como se vê hoje, formando, um castelo totalmente novo completo e inteiro a partir das ruínas do velho! Com mobília e tudo!”

— Coronel Fritz von Tarlenheim, “Lembranças”.



Castelo Falkenstein

Castelo Falkenstein. Surpreendente. Imutável. Eterno. Construído pela feiticeira de um Lorde das Fadas, criado a partir da imaginação de um rei louco, ele se ergue sobre as florestas escuras e silenciosas e os lagos de safira que existem abaixo, brotando em direção ao amanhecer luminoso do topo de seu reduto no alto da montanha. É um lugar de imenso mistério, grande poder, construído sobre as fundações da fortaleza de um capitalista medieval, revestido com pedras tépidas e lisas e o material de que são feitos os sonhos; um lugar onde cavaleiros participam de torneios, e lordes e damas se divertem.

História

Mas o Castelo é muito mais velho do que se imagina. Mesmo antes do castelo original ser construído, havia uma fortaleza romana no topo da montanha. Antes disso, o *Falkenburg* — Montanha do Falcão — era o local de um templo antigo de origem desconhecida; as pedras de pé fazem parte hoje em dia de um torreão central. E os Anões sabem de um tempo no qual o penhasco de Falkenstein era uma passagem para o mundo das Fadas, talvez a primeira passagem para a Nova Europa na Era Glacial. Suas lendas falam de cavernas abaixo do topo, muito mais profundas que qualquer masmorra, onde o tempo para e até mesmo os Dragões mais poderosos têm medo de por os pés. A feiticeira dessa cidadela penetra fundo no centro da Terra, e agarra a fonte inesgotável da Alta Magia com suas garras vermelhas.

O Sonho de um Rei Louco

Eu sei o que o louco do Rei Luís *pretendia* que Falkenstein fosse. Eu vi os desenhos originais: aquarelas vividas criadas pelo grande cenógrafo Christian Jenk, cujas mãos também deram vida a *Neuschwanstein*. Como o rei o via, Falkenstein era para ser seu maior castelo: um esplendor neo-gótico criado especialmente para um rei do crime; um lugar onde suas fantasias de uma era passada pudessem existir em perfeita solidão. Mas misturada com o poder dos Filhos de Danu, o sonho louco de Luís se tornou maior que seu criador poderia imaginar. Eu não ponho minha mão no fogo se o esperto Lorde Élfico usou o poder desse antigo local para

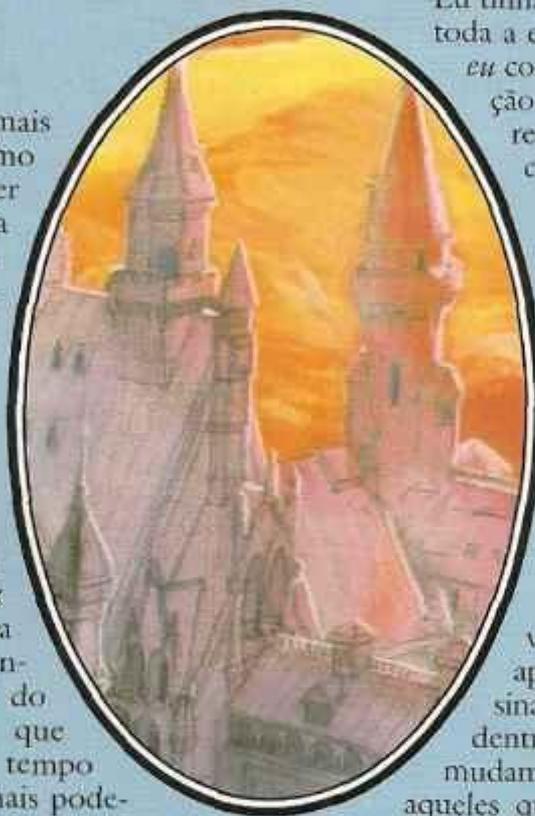
formar uma fortaleza segura para a própria Magia: um santuário de Feiticeira que pudesse se opor às forças do Progresso alinhadas contra ela. Alguns dos empregados comentam que quando Auberon devolveu o trono ao Rei, ele fez uma promessa ao amigo: que enquanto Luís reinasse, Falkenstein seria sempre um lugar de deslumbramento, maior e mais surpreendente do que até mesmo um rei louco poderia imaginar. Até agora, a promessa do Rei das Fadas foi mantida.

Além da Realidade

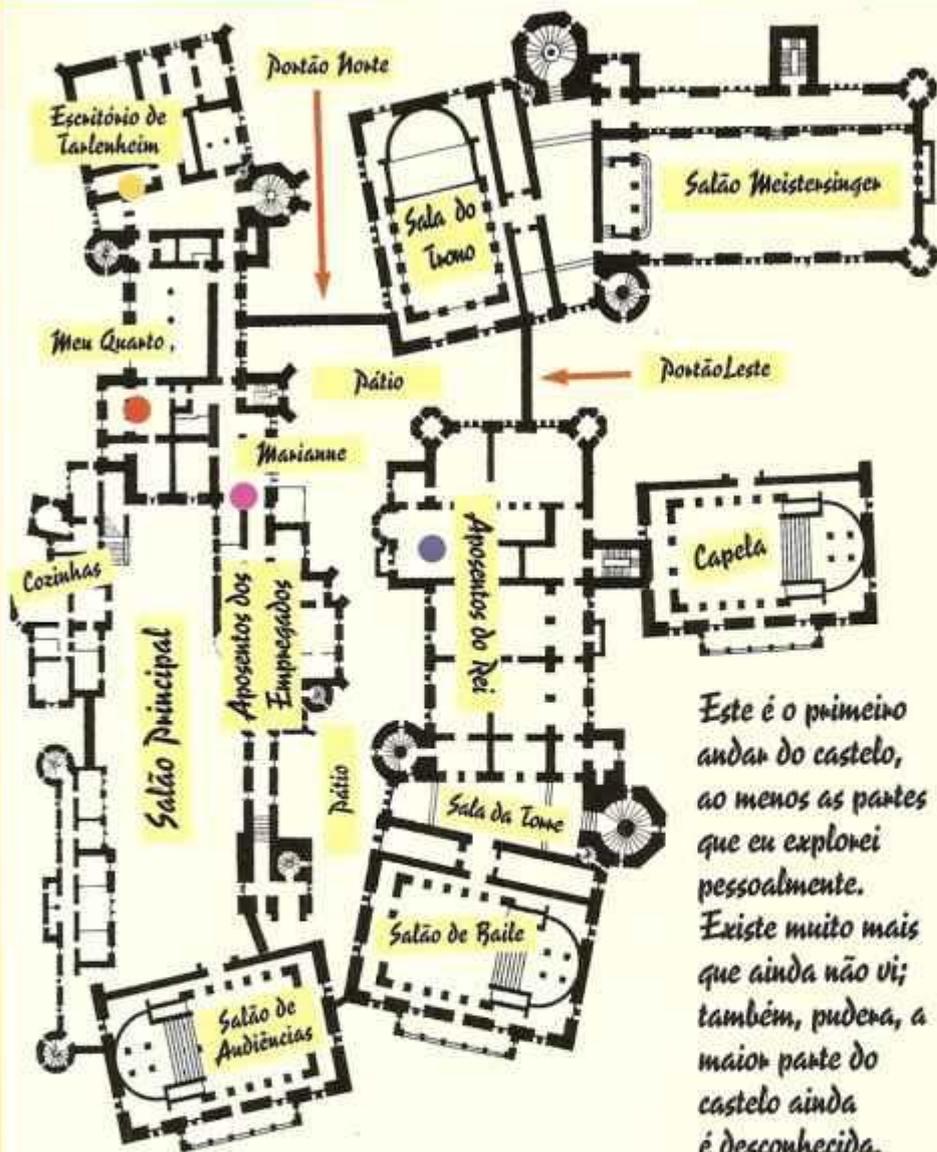
Eu tinha esperança de mostrar um mapa de toda a estrutura do *Falkenstein*, mas o que eu conheço do castelo é apenas uma fração de suas infinitas galerias, corredores e salas. A maior parte do torreão central e as torres contíguas são bem conhecidas, mas existem dezenas de ramificações, torres, minaretes, guaritas e parapeitos, espalhados por todo o topo da montanha. Comenta-se que quando ergueu o Castelo das ruínas da velha fortaleza, Auberon incorporou todo o poder do próprio Véu Feérico, e que Falkenstein não existe apenas nesta dimensão, mas em outras também. Uma coisa é verdade: Falkenstein é mesmo mutável; há salas deslumbrantes que aparecem e desaparecem sem deixar sinal, passagens secretas que se abrem dentro de outras realidades, portais que mudam de lugar sem aviso. As vezes, aqueles que se aventuram fora dos limites das passagens bem conhecidas do castelo sem um guia, nunca mais retornam; sabe-se de pessoas completamente desconhecidas que vagueiam vindo de regiões distantes, falando línguas que ninguém conhece, com trajes de tempos e lugares estranhos.

Falkenstein é a casa do Rei Luís; ele raramente recebe visitantes aqui, preferindo recebê-los na Velha Munique ou em seus palácios menores. De vez em quando, grandes eventos de Estado, tais como Bailes e assinaturas de tratados têm lugar no Castelo, mas os negócios cotidianos da Baviera são feitos na *Residenz* do Rei na Capital.

Marianne, o Coronel Tarlenheim, Morrolan, Rhyme e eu estamos entre os poucos que realmente moram na imensa fortaleza. "Porque vocês todos verdadeiramente conquistaram este lugar nas nuvens," disse uma vez Luís. "Vocês são os primeiros e maiores defensores de Falkenstein." Não estou bem certo disso, mas o Castelo se tornou meu lar.



Mapa em que Tom Desenhou as Partes Conhecidas do Castelo



Este é o primeiro andar do castelo, ao menos as partes que eu explorei pessoalmente. Existe muito mais que ainda não vi; também, poderia, a maior parte do castelo ainda é desconhecida.



Senhor dos Oito Mares?

Uma das primeiras coisas que me causou estranheza quando vi um mapa deste lugar foi o imenso mar que existe bem no meio do continente da Nova Europa. O **Mar Interior**, como é chamado (em diversas línguas pelos países que existem ao longo de suas margens), tem aproximadamente uma vez e meia o tamanho do Lago Superior nos Estados Unidos. Pelo fato de ser composto de água salgada, ele é tecnicamente um mar, embora não tenha mais que 480 quilômetros em seu ponto mais largo.

Agora vem a próxima pergunta, aquela que eu me fiz quando vi o mapa pela primeira vez: como é que um mar foi aparecer bem no meio daquilo que deveria ser Flandres? Mesmo assumindo que o Mar Interior seja simplesmente uma versão inundada do Vale do Reno, isso ainda não explicaria o fato dele ter mais de mil metros de profundidade em alguns lugares.

Então, desci e perguntei a Morrolan, minha fonte de informação sempre à mão. A resposta que obtive (se eu optar por acreditar nela) foi tipicamente Falkenstaniana.

De acordo com a lenda, em alguma era perdida nas brumas da pré-história da Nova Europa, um extravagante Lorde Feérico, ardeno em luz, desceu até o topo de um elevado pico alpino, invocou um poder imenso e golpeou a terra. Uma fenda imensa se abriu entre as montanhas e o Mar do Norte (ou Nórdico), que escorreu para dentro dela preenchendo-a. Assim foi criado o Mar Interior.

Um extravagante Lorde Feérico? Que diabo, não quero acreditar nisso...

Há horas em que este mundo me parece totalmente maluco. Esta é uma delas.

Baviera



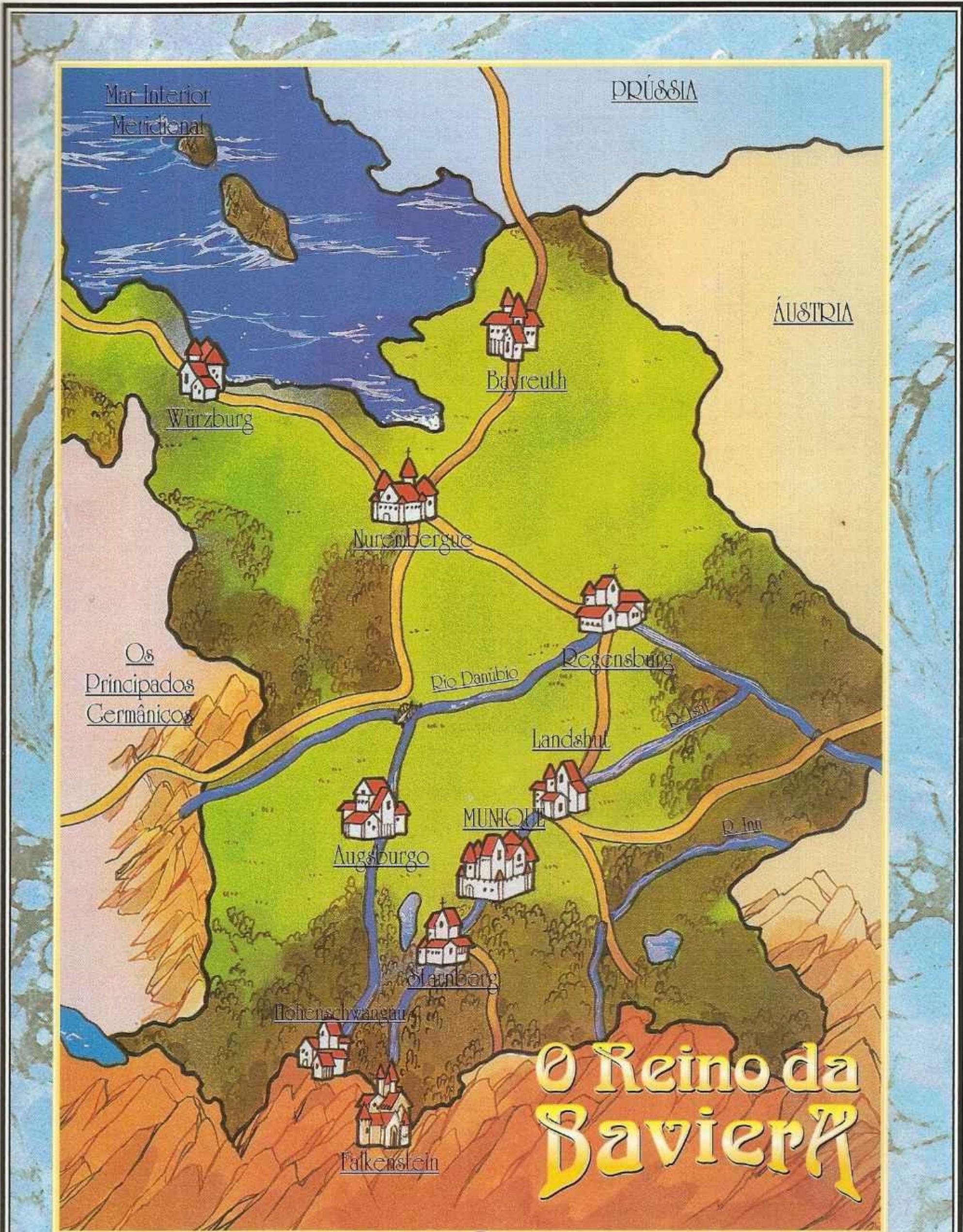
O Castelo *Falkenstein* está situado nas montanhas de um pequeno país da Nova Europa Central chamado Baviera (também conhecido como Bavária). Quando cheguei aqui, o país era governado há muitos anos por um Regente maligno que representava o insano Rei Otto. Minha chegada tinha a intenção de alterar esse estado de coisas ajudando a entronar o Rei Luís no lugar de seu irmão mais novo. Como a maior parte de minhas aventuras aconteceu aqui, vale a pena eu fazer uma descrição.

Eu poderia apenas repetir os fatos a respeito do Reino da Baviera (na verdade, é o que farei mais adiante nesta carta) exatamente como eles se encontram descritos no *Atlas Ilustrado e História Moderna do Mundo de 1851*, mas neste exato momento, quero te dar uma idéia do lugar onde estou vivendo. Se alguma vez existiu um reino de "conto de fadas", ele é aqui. O lugar todo é cheio de colinas gramadas e onduladas, cobertas de vacas brancas e pretas sonolentas e casinhas rústicas. A maior parte das cidades da Baviera são aldeias pitorescas saídas diretamente de um cartão postal, com paredes caiadas de branco, vigas de madeira e jardineiras nas janelas transbordando de gerânios. Sempre existe uma igreja da aldeia com um pastor velho e gentil e uma hospedaria amistosa onde se consegue uma ótima refeição e uma caneca ornamentada da melhor cerveja do mundo para empurrar a comida. Os aldeões são hospitaleiros e robustos, com rostos redondos e vermelhos e ótimo humor; e o receberão em suas casas de braços abertos, o alimentarão e virão em seu auxílio quando você tiver problemas, a menos que eles pensem que você é um vampiro (ou algo pior, como um Anarquista). E as garotas da aldeia são vigorosas, saudáveis e bonitas, como você espera que sejam todas ordenhadoras. A Baviera rural também é um país de Fadas; as "Gentis" gostam dos bosques escuros e das fazendas limpas e bem mantidas dos camponeses locais. Não é incomum encontrar um Brownie varrendo seu quarto na hospedaria, ou apanhar um Goblin pregando peças no bicho de estimação da família. Pixies dançam nos campos nas noites de lua cheia, e as *Weisse Damen* (fadas protetoras da natureza daquela região) vêm com frequência para a beira da floresta para cuidar das plantações e das crianças abandonadas.

Ao sul, a Baviera vai se elevando através de sopés de montanhas e vales até alcançar os Alpes cobertos de neve. Aqui vive o maior clã de Dragões, cujas formas pterodáctilas podem ser vistas voando sobre as termas. Trolls e Gigantes também se esgueiram nos altos penhascos, saindo para atacar viajantes solitários ou espionando os passantes para lhes cobrar um pedágio. Mas os habitantes mais conhecidos dos Alpes são os Anões; com suas enormes cidades profundamente encravadas nas encostas das montanhas e suas fábricas subterrâneas que enchem o céu de vapor nas frias manhãs de inverno.

As cidades da Baviera são igualmente pitorescas, especialmente a Capital, a **Velha München** (ou Munique) com seus altos prédios de apartamentos de tijolo aparente e lojas apinhadas margeando ruas de paralelepípedos. Museus, teatros e cafés oferecem lazer, e grandes Universidades e Bibliotecas sóbrias fornecem educação e conhecimento. As ruas são atulhadas com uma mistura de cavalos, carroças, carruagens, "automotivos" (uma espécie de veículo a vapor), e gente da cidade ocupada, cuidando de suas vidas.

Baviera — um país típico no bastante atípico mundo do *Castelo Falkenstein*; parte conto de fadas, parte vitoriano, e total e completamente mergulhado na Era do Vapor.



Marianne. Fiz isto pouco antes de sermos levados a nos atacar com os guardas do Regente. O esboço não lhe faz nenhuma justiça...



Marianne

Etem também minha adorada Marianne (ou Condessa Marianne Theresa Desirée, como poucas pessoas a conhecem). Uma francesa expatriada vivendo na Baviera, Marianne foi a próxima pessoa que conheci quando acordei da mágica do sono de Auberon. Como cozinheira, camareira e enfermeira da guarnição que ocupa Falkenstein, Marianne recebeu a responsabilidade de me manter fora de perigo. Embora eu a tenha imaginado a princípio apenas como uma camareira graciosa, logo descobri que as primeiras impressões podem estar perigosamente erradas. Nem mesmo Morrolan sabia, mas Marianne estava também se escondendo de um dos "conselheiros militares de estimação" do Regente da Prússia, que havia cometido o erro quase fatal de tentar violá-la contra sua vontade. Mais tarde descobri que essa "camareira graciosa" havia feito picadinho de pelo menos trinta homens em duelos por toda a Nova Europa.

Por onde começo a descrever Marianne? Antes de tudo, ela é maravilhosa; gosto de descrevê-la como o resultado de uma modelo com reflexos de gato e os instintos de luta de um texugo portador de raiva. Ela também tem um charmoso sotaque francês e um domínio do inglês que às vezes é inacreditavelmente cômico.

Segundo, ela é competente. Muito, muito competente. Logo no início, quando sua beleza estonteante levava jovens cortesãos a importuná-la a cada passo, Marianne percebeu que enquanto não fosse capaz de tomar conta de si própria, ela não teria um momento de sossego. Treinada por seu pai (um antigo mestre de esgrima), ela logo se tornou uma adepta das cavalgadas, da caça e do duelo. Especialmente o duelo: nos torneios ela sempre vencida seus dois irmãos. O momento decisivo na vida de Marianne aconteceu quando ela tinha dezesseis anos, e o filho de um nobre parisiense tentou estrupá-la ameaçado-a com uma faca e ela o estripou como recompensa. O nobre tinha contatos na corte: a Condessa foi estigmatizada como assassina e teve de fugir da França para sobreviver.

Os anos seguintes, foram gastos viajando pelo continente deixando um rastro de inimigos em seus calcanhares; inevitavelmente um admirador acabava tomando liberdades e ela o fazia em pedacinhos, ou seu velho inimigo enviava assassinos para matá-la. Finalmente a Condessa foi obrigada a aceitar o fato de que ela tinha uma perícia e era muito boa naquilo. Assim ela se tornou uma Aventureira: uma guarda-costas e solucionadora de impasses e situações problemáticas de aluguel. Por fim, ela ganhou uma quantidade suficientemente grande de dinheiro e uma tal reputação que ela decidiu fixar residência na Velha Munique e se aposentar. Ou seja, até um incidente infeliz com o Barão von Riker, o braço direito do Regente.

Disfarçada como camareira, Marianne era responsável por me alimentar, vestir (minha própria roupa encontrava-se bastante chamuscada pela Mágica da Invocação de Morrolan) e me guiar para onde eu tivesse que ir no castelo. Mais tarde, quando embarcamos em nossas aventuras na Nova Europa, sua habilidade com a espada e os reflexos rápidos foram providenciais para restaurar o Rei ao trono e nos manter a todos vivos.

Embora Marianne goste de mim (ela é uma paqueradora descarada), até agora nós só pensamos sobre a idéia de um romance de longo prazo. Obviamente, nós dois estamos interessados, mas sabemos que cedo ou tarde eu posso ter de voltar para minha própria realidade. (Além do mais, com sua história romântica, quem pode culpá-la por ser tão desconfiada?) E assim vamos vivendo, e nosso relacionamento ardente e intermitente nunca se estabelece.

Droga, eu odeio esta parte.

Dama, Aventureira, Cortesã

Marianne foi a primeira Aventureira que eu conheci em minha vida. Até então, sempre achei que uma Aventureira fosse uma espécie de mulher fatal que usava seus estratagemas para controlar uma horda de admiradores milionários. Mas como Marianne me ensinou, neste mundo essa posição é preenchida competentemente por uma hetaira (que parece gozar de um status muito mais próximo de uma grande cortesã ou amante do que uma dama da noite). As aventureiras regulam suas vidas de acordo com suas espadas e sua perspicácia, e beleza raramente dá alguma vantagem. E realmente, a julgar por algumas colegas de luta de Marianne, posso dizer que tenho bastante sorte dela ser tão boa bonita quanto ela é. Ou pelo menos dela não ter uma quantidade maior de cicatrizes.

O Sexo Fraco? Certo. Claro.

O que traz à tona algumas coisas interessantes sobre o número de pessoas do sexo "fraco" neste mundo neo-vitoriano em que eu vivo. Embora a maioria das damas que eu conheci aqui estejam satisfeitas em ser esposas, mães e aristocratas, não parece haver nenhuma limitação séria para as ambições de uma mulher no mundo de *Falkenstein*. Existem mulheres Engenheiras (de todos os tipos), Cientistas (Loucas ou só Irrascíveis), e Anarquistas. Também conheci algumas Jornalistas, Detetives e Damas Ladrãs. E apesar de ainda não ter encontrado nenhuma, estou na expectativa de que uma gênio do crime vá aparecer nos noticiários a qualquer momento. Afinal, como Catarina, a Grande provou (e a Imperatriz Eugenie de França está provando agora), querer governar o mundo não é um sonho só de rapazes. Na maioria dos países, as mulheres têm propriedades, podem votar e assumem quase qualquer cargo que escolham — a emancipação das mulheres muito antes do que jamais atingimos em nosso mundo. Existe até acesso ao controle da natalidade (conhecido com "Camisa-de-Vênus").

Outra Contradição — e Porque?

Esta é uma daquelas situações contraditórias com as quais vivo me deparando (junto com o fato de que personalidades históricas e ficcionais vivem lado a lado no mundo *Falkensteiniano* — voltarei a falar disso mais tarde). Eu *esperava* que num universo "vitoriano", as mulheres tivessem o mesmo status baixo que elas geralmente tinham no século XIX em nosso mundo. Mas elas não têm. Tenho uma tendência a atribuir esse fato a dois fatores: primeiro, as Fadas do sexo feminino gostam geralmente de ocupações aventureiras; e dois, as Artes Mágicas parecem ser mais fortes entre as mulheres do que entre os homens. Tratar qualquer um desses tipos de damas com ares de superioridade pode

vir a ser no mínimo perigoso (se não fatal). Além do mais, você pode imaginar o que seria tentar dar ordens à Rainha Vitória (ou a qualquer uma de suas filhas obstinadas)?

Intérpretes & Árbitros de Estilo

No entanto, certas ocupações parecem atrair mais mulheres do que homens. As melhores Intérpretes Teatrais parecem ser todas mulheres; pessoas como a Divina Sarah Bernhardt e Lola Montez têm seguidores que abarcam continentes inteiros; elas são as super estrelas no momento. É o sonho de muitas mocinhas tornar-se uma grande dançarina, concertista ou diva da ópera, excursionando pelo continente e pelo mundo afora, sendo ovacionada e adulada onde quer que ela vá.

E caso tenhamos nos esquecido, a posição de uma Nobre ou Dama também possui muito mais influência do que seu equivalente masculino; estas são as pessoas que dirigem o Estilo da Moda, Arte, Literatura e Boas Maneiras. E se isso lhe parece trivial, deixe-me chamar sua atenção para o fato de que cerca de metade dos negócios de Nova Europa parecem ser realizados em Bailes, Soirées, Salões e Jantares. Se for cortado da cena social, você pode esquecer a idéia de ganhar a vida como Diplomata, Escroque, Agente Secreto ou Larápio. Um escândalo, uma simples palavra, e essas Mulheres Influentes podem terminar *rapidamente* com sua ascensão.

É por Falar em Escândalos...

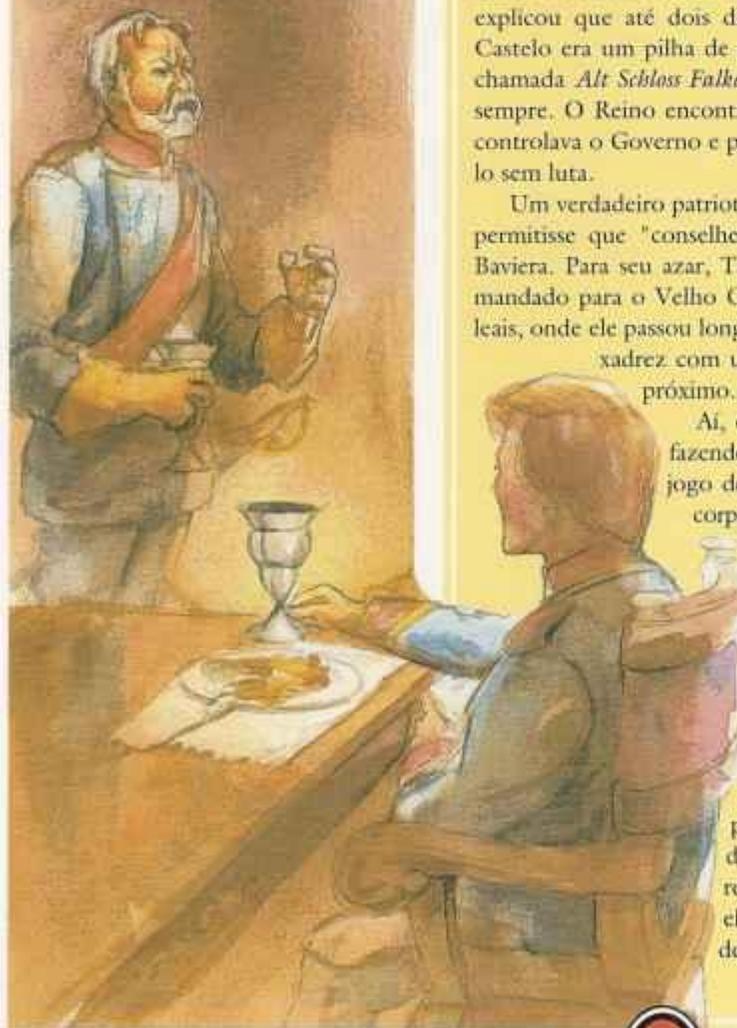
Voltando, por um instante, ao assunto das hetairas fiquei surpreso ao ver quanta influência essas damas possuem na sociedade de Nova Europa. As maiores entre elas são celebridades de luz própria. Homens poderosos competem por seus favores, a moda copia seus maneirismos e estilos de se vestir mais ousados e os jornais adoram contar, suas aventuras (algumas coisas nunca mudam, e mesmo aqui eles têm tablóides). Até mesmo as damas mais "decorosas" vão de vez em quando se achar em débito para com uma grande dama com o acesso a patronos e contatos poderosos no lado obscuro da sociedade que elas têm, as hetairas estão em posição de fazer as coisas acontecerem.

Então...

Se acha que as mulheres de Nova Europa estão todas sentadas bordando e esperando pelo Amo e Senhor da Casa voltar da cidade, você está muito enganado. De Espadas ou Máquinas de Calcular em punho, *estas* mulheres estão lá fora, lado a lado com os homens.

Para mais informações sobre Personagens
Falkensteinianos, v. a pág. 145

Coronel Tarlenheim e eu conversando e tomando vinho do ponto. Esse velhote tenaz, salvou meu pescoço algumas vezes! O emblema circular é uma cópia do símbolo da Cavalaria Bávara, impresso em alto relevo no cabo de seus sabres e também usado em seus cinturões.



Colonel Tarlenheim



comandante da Guarnição do *Castelo Falkenstein*, acho que a expressão "velho cão de guerra" foi criado tendo em mente o Coronel Rudolph von Tarlenheim (a próxima pessoa que conheci aqui). Militar de carreira pertencente a uma longa linhagem de oficiais (seus bisavô lutou contra o Duque de Marlborough, seu pai lutou contra Napoleão,

e seu filho Fritz é um ajudante de campo do soberano do vizinho Reino da Ruritânia). Ele serviu como comandante-em-chefe da Guarda Bávara, e como o chefe do serviço secreto de sua Majestade: durão, ríspido e um lutador e tanto; e ainda assim, cortês com as damas e gentil com os animais de estimação e as criancinhas.

Quando fui levado ao Castelo Falkenstein pela primeira vez, o Coronel Tarlenheim sabia tanto sobre Auberon e Morrolan quanto eu. Ele explicou que até dois dias atrás, o agora magnífico Castelo era um pilha de pedras empoeiradas, uma velha fortaleza de fronteira chamada *Alt Schloss Falkenstein*, onde soldados desonrados eram exilados para sempre. O Reino encontrava-se num estado lastimável: um Regente malévolos controlava o Governo e parecia pronto a deixar os inimigos da Baviera absorvê-lo sem luta.

Um verdadeiro patriota, o Coronel foi o primeiro a se opor a que o Regente permitisse que "conselheiros" prussianos cruzassem a fronteira em direção a Baviera. Para seu azar, Tarlenheim foi despedido do Serviço Secreto Bávaro e mandado para o Velho Castelo Falkenstein com algumas dezenas de soldados leais, onde ele passou longos meses guardando a velha pilha de pedras e jogando xadrez com um feiticeiro britânico que passava férias num vilarejo próximo. Adivinhe quem?

Aí, o Lorde Feérico Auberon apareceu no meio da noite fazendo uma algazarra imensa, interrompendo o silencioso jogo de xadrez entre o Coronel e Morrolan e carregando o corpo inconsciente de um homem coberto com uma capa. Acontece que o homem era o Príncipe Herdeiro Luís, há muito desaparecido (ao menos para a Nova Europa), que havia sumido num misterioso acidente de iate muitos anos antes e era o primeiro na linha sucessória para o trono. Sem qualquer explicação, o Lorde Feérico começou a reconstruir o Castelo. Instantaneamente. Usando Alta Magia.

Não fosse pelas interferências de Lorde Auberon e do feiticeiro Morrolan, o Coronel Tarlenheim teria provavelmente passado o resto de sua vida apodrecendo nas ruínas do velho Castelo. Mas com a ajuda do resto de nós (e muita luta de espada e atos heróicos), ele acabou conseguindo devolver seu Rei ao Trono e destronar o Regente.



Soldado, Marinheiro, Mecânico... Feiticeiro?

Bem, aqui estava eu, preso em um mundo ao qual eu não pertencia, sem passagem de volta. Como Morrolan pesadamente se recusou a me enviar de volta até que meu Verdadeiro Propósito tivesse se manifestado, eu tinha de me manter ocupado de alguma forma. E, quais eram minhas opções?

Felizmente para mim, logo descobri que existem muitas oportunidades para uma pessoa ousada no mundo do *Castelo Falkenstein*.

Prepare-se Para Lutar...

O Coronel Tarlenheim é um soldado, uma profissão antiga que abrange muitos tipos. Existem os **Hussardos**, oficiais de cavalaria com uma habilidade vivaz, deslumbrante e arrojada nas artes da esgrima e da cavalgada; os **Artilheiros**, que manejam canhões imensos usados em operações militares durante a guerra (como os Canhões Verne de 275 cm que protegem a França); **Batedores**, **Guardas** e até **Engenheiros** (uma boa profissão se você é um Anão). Se você está atrás de uma vida de aventura, camaradagem rude nos acampamentos, e uma chance de fazer uma arruaça dos diabos quando está de folga, esta vida de soldado pode ser bem divertida. *Principalmente se você gosta de vestir um belo uniforme (mais informações sobre o estilo militar na página 119).*

.. Fuja e Aliste-se na Marinha

Nem todos os militares são pés-terra; os Impérios deste mundo possuem também grandes Marinhas. Se você já teve o desejo de cruzar pomposamente o tombadilho superior de um imenso veleiro e senti-lo escorregar por entre as ondas ao mesmo tempo que seus grandes mastros o conduzem à frente da tempestade, as marinhas da França e da Áustria seriam o lugar certo para tentar a sorte. Se você for um pouco mais ligado em tecnologia, os grandes couraçados a vapor da Grã Bretanha e da Prússia estão sempre à procura de engenheiros e artilheiros inteligentes.

Quanto à Baviera, se você está procurando mares abertos neste país que quase não tem acesso ao mar, está sem sorte. Mas sempre existe a novíssima **Armada Celeste**, com seus gigantescos aerocruzadores, uma mistura de Zeppelin e navio de guerra puramente Falkensteiniano, acionado pelas energias arcanas de um Motor Mágico (mais informações sobre *esse assunto* adiante).

E se você não gosta de receber ordens, sempre existe a carreira de Aventureiro ou Soldado da Fortuna, que vende suas habilidade guerreiras e encontra a ação onde ela estiver.

Ou Tente Algo Mais Civilizado!

Mas existem outras maneiras de ganhar a vida em Nova Europa que não seja brandir uma espada. Conheci **Diplomatas**, por exemplo, que dirigem o

curso de grandes eventos e se engajam em diplomacias delicadas que determinam o destino de nações inteiras. Se gosta de intriga, festas glamourosas e negociações difíceis, você no terá dificuldades em achar um lugar em um Corpo Diplomático Imperial.

Ou se você gosta mais de participar ativamente de intrigas do que de ir aos bailes da Corte, tente a sorte como **Agente Secreto**. É mais ou menos o que eu me tornei: uma espécie de solucionador ambulante de impasses e situações problemáticas para o Reino da Baviera, trabalhando sob as ordens do Coronel e me especializei em casos que envolvem alta tecnologia (para 1870) ou as depredações do Unseelie. Há vários grupos que usam Agentes Secretos, e nem todos são governos.

Ou Criativo!

Se seu forte é fazer as coisas funcionarem, você deve considerar a carreira de **Engenheiro do Vapor**, construindo enormes motores e tomando conta do equipamento que propuliona esta grande Era do Vapor. Se você não quer sujar suas mãos de graxa trabalhando no maquinaria de um navio ou nos motores de uma gigantesca fortaleza móvel prussiana, sempre existe a nova e promissora profissão de **Engenheiro de Cálculo**, usando as avançadas máquinas de Babbage para criar *Inteligências Artificiais* ou as visões geradas pelos mecanismos mágicos do *Realismo Virtual*.

As pessoas aceitam todo tipo de posição por aqui. Charles Dickens e Mark Twain começaram como **Jornalistas**, e me confessaram que com os *Gravadores Automáticos* e os *Gravadores de Sinais Telegráficos* (pág. 52), as possibilidades de um repórter jovem começar são melhores do que nunca. "Diabo, vou me ligar a uns desses inventores e me tornar seu agente pessoal", pensou absorto Twain certa vez. Mas pessoalmente, eu prefiro ser um **Inventor** do que escrever sobre um deles.

Inventar não é uma má opção se você for habilidoso com as mãos e tiver uma grande idéia; a Era do Vapor é também a Era da Invenção e todo mundo está inventando coisas novas para aliviar o fardo da Humanidade. Ou talvez ser um **Cientista** (Louco ou não), escarafunchando em lugares Que Não Foram Feitos Para Serem Explorados Pelo Homem. Ou experimentar a última palavra em criatividade: um **Mago** das Artes Arcanas, defendendo sua Ordem contra grupos de feiticeiros rivais enquanto desenvolve o verdadeiro caminho de Poder.

Soldado, Marinheiro, Mecânico, Alfaiate, Mago, Escritor, Anarquista, Ladrão. Ainda não experimentei nem metade das profissões que se pode ter aqui. Pior para mim que só tenho uma vida para viver.

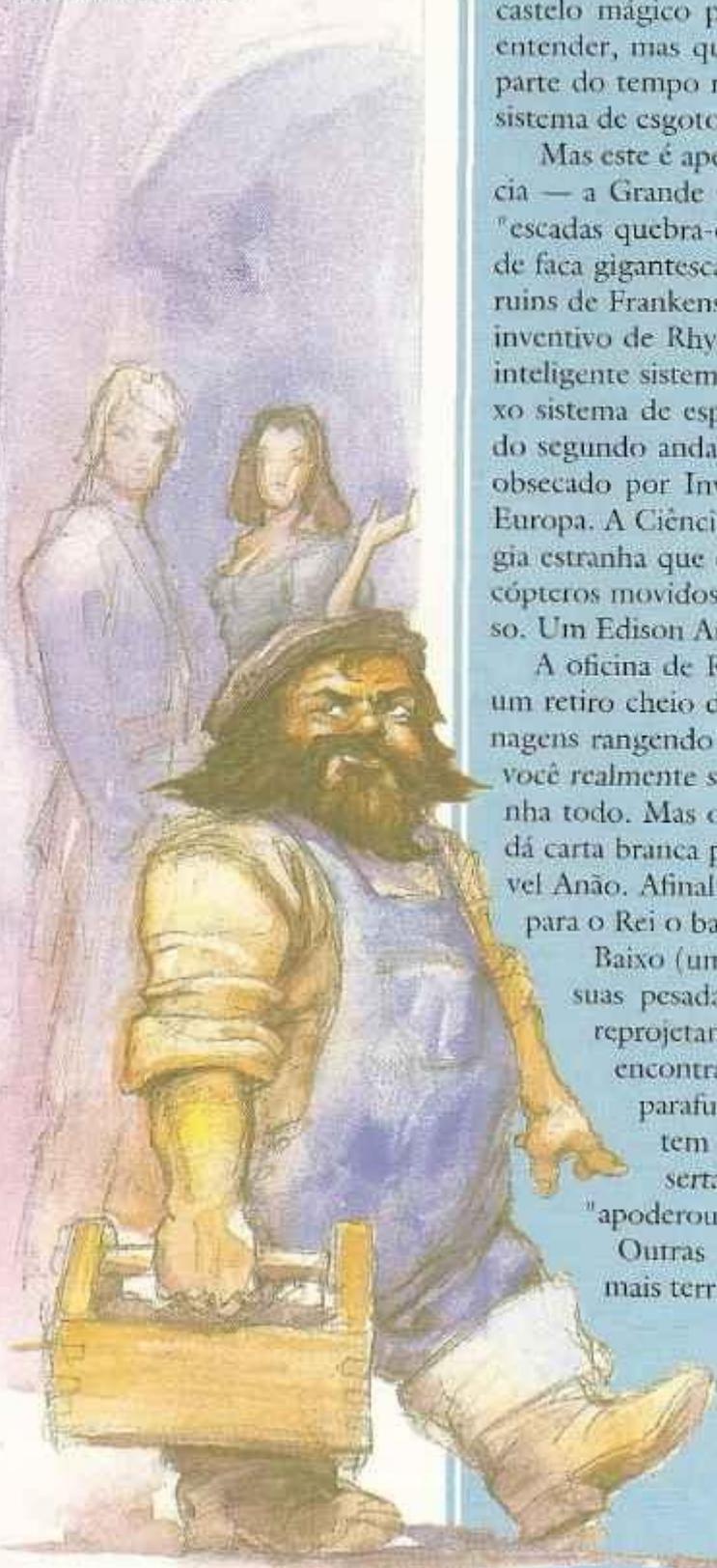
Para mais informações sobre Personagens



Falkensteinianos, v. a pág. 145



Rhyme Mestre de Máquinas. Esta é uma pequena aquarela que realmente consegue captar sua natureza rabugenta. Já notou como algumas pessoas têm uma aparência mal-humorada? Como você pode ver nesta aquarela, Rhyme é mal-humorado até a medula dos ossos!



Rhyme:

Cientista Louco Anão

É

"Virgínia", eu realmente *conheço* um Cientista Louco. E o que é pior, ele é um Anão. Um Anão de verdade, e um dos habitantes importantes do *Castelo Falkenstein*.

Rhyme Mestre de Máquinas é o faz-tudo do Castelo: ele conserta os encanamentos, repara o telhado, e toma providências para que a estrutura toda não despenque despenhadeiro abaixo. Por que um castelo mágico precisa de um faz-tudo é uma coisa que até hoje não consegui entender, mas quando eu cheguei, Rhyme já tinha essa função e passava a maior parte do tempo reclamando que a reforma mágica de Auberon havia danificado o sistema de esgotos do "*Alt Falkenstein*" original (o que não era verdade).

Mas este é apenas o trabalho regular de Rhyme. Seu verdadeiro hobby é a Ciência — a Grande Ciência com "C" maiúsculo; Ciência que realmente usa imensas "escadas quebra-costas" que soltam faíscas, engrenagens enormes girando, chaves de faca gigantescas, bombas a vapor e toda a parafernália que a gente vê nos filmes ruins de Frankenstein. Mesmo sem ter ainda tentado criar um monstro, o trabalho inventivo de Rhyme pode ser encontrado em todo o Castelo Falkenstein, desde o inteligente sistema de turbina que gira o espeto de assar na cozinha, até o complexo sistema de espelhos que distribui claridade nas partes sem janela da Biblioteca do segundo andar. Embora ele seja levemente atípico no sentido de ser um Anão obcecado por Invenção, Rhyme é realmente um nativo bastante típico da Nova Europa. A Ciência encontra-se por toda parte aqui, aquele mesmo tipo de tecnologia estranha que cria robôs gigantes encouraçados, computadores mecânicos, helicópteros movidos a vapor e submarinos a eletricidade, a Terceira Força do Universo. Um Edison Anão não vai se sobressair muito neste tipo de ambiente.

A oficina de Rhyme ocupa um andar inteiro do porão do Castelo Falkenstein, um retiro cheio de peças pouco conhecidas, tubos de ensaio borbulhantes, engrenagens rangendo e circuitos elétricos faiscando. Fazendo uma visita àquele lugar, você realmente se pergunta como é que ele ainda não explodiu o topo da montanha todo. Mas o Rei Luís parece gostar do trabalho de funilaria de Rhyme e lhe dá carta branca para modificar as partes móveis do Castelo ao bel-prazer do irritável Anão. Afinal das contas, quem, mais além de Rhyme teria sido capaz de fazer para o Rei o barco-cisne mecânico com o qual ele passeia pelo Lago Falkensee?

Baixo (um metro e quarenta), rabugento e de barba cerrada, Rhyme arrasta suas pesadas botas de trabalho pelo Castelo, ora consertando coisas, ora reprojetoando-as numa febre de loucura criativa. A única hora em que ele se encontra remotamente agradável é quando está bebendo cerveja ou desparafusando alguma coisa com uma chave-inglesa. Rhyme também não tem nenhuma noção de propriedade pessoal; tudo existe para ser consertado, melhorado ou desmontado. Quando cheguei aqui, ele se "apoderou" imediatamente de meu relógio de pulso e tentou reconstruí-lo.

Outras coisas que ele me "pediu emprestadas" tiveram destinos ainda mais terríveis (conforme explicarei no momento certo).

Tenho de admitir que não estou ansioso para ver a próxima invenção de Rhyme. Afinal das contas, ainda não consertamos o buraco que foi aberto no teto da última vez.

Sobre os Anões

Rhyme foi o primeiro anão que conheci, mas não o último. Pelas minhas contas, tenho agora cerca de duas dúzias de amigos Anões, espalhados da Irlanda à Rússia. Todos eles parecem ter as mesmas características básicas: rabugentos, emotivos, fãs de engenhocas e todos do sexo masculino (voltarei a este assunto daqui a pouco). Primeiro, preciso esclarecer alguns conceitos errados que você provavelmente tem sobre os Anões em geral.

Onde Eles Moram

Os Anões encontram-se entre as raças Feéricas mais numerosas de Nova Europa. Embora sejam tecnicamente Fadas Maiores, eles possuem uma importância tão grande para Nova Europa que são normalmente tratados como um grupo independente. Diferentemente das outras Fadas, os Anões não são capazes de usar a Alta Magia, mudar de forma, voar nem usar o Glamour. Pode ser que isso seja devido a seus laços mais estreitos com o mundo material; em todo caso, sua natureza terrena os faz imunes aos efeitos do Ferro Frio (o que é uma vantagem quando se está lidando com humanos e com as máquinas de que tanto gostam), do fogo e da Magia.

Os verdadeiros Anões vivem somente na parte continental da Nova Europa: nas encostas das montanhas e nas áreas montanhosas dos estados germânicos, nas regiões isoladas e selvagens do norte da Escandinávia, ou nas partes mais altas dos Alpes italianos. Eles *gostam* de viver embaixo da terra, e a maior parte das montanhas e cavernas de toda a Nova Europa encontram-se crivadas com seus túneis e oficinas.

O Que Eles Fazem Realmente

Mas os anões não são mineiros. Eles deixam o trabalho de cavar na lama para os Kobolds e outros tipos de Seelie. Os Anões são artesãos. Eles fazem coisas: realmente maravilhosas, complexas e impossíveis. Asas mecânicas. Máquinas Mágicas. Ligas metálicas e dispositivos inacreditáveis. Imensamente fortes, fãs de cerveja e latoeiros compulsivos, os Anões transformaram-se em um nicho na sociedade humana como mecânicos, artífices, artesãos e empresários. É muito mais provável ver um Anão usando um macacão de mecânico e praguejando sombriamente que "estes motores não servirão mais..." do que usando armadura de placas e jurando pelas barbas do avô.

Além disso, contrariamente às expectativas, nem todos os Anões são realmente baixos. (É certo que nunca encontrei um com mais de um metro e sessenta, mas também nunca encontrei um com menos de um metro e vinte). No entanto, todos os Anões têm a mesma constituição: robustos, com ombros largos e mãos enormes;

todos eles são quase tão largos quanto altos. A maioria usa barba, mas alguns gostam de exibir cavanhaques descomunais ou bigodes fartos, afetação esta tirada dos humanos, com quem trabalham há tanto tempo. A única peculiaridade bem conhecida dos Anões que eu já havia ouvido falar (além do amor à cerveja), são seus pés; eles morrem de vergonha de mostrar suas extremidades (que parecem pés de pato ou de galinha) e se esforçam ao máximo para cobri-los com sapatos elegantes ou botas de trabalho imensas. Por isso, jamais faça piadas sobre os pés de um Anão; pode ser a última coisa que você faz!

Qual é a Aparência Deles

Contrariamente a J.R.R. Tolkien (e a maioria dos romancistas de fantasia), os Anões não se vestem como um bando de figurantes vikings de Hollywood. Nunca encontrei um anão carregando um machado de guerra coberto de runas, e acho que jamais irei. Nenhum dos Anões que já conheci em Nova Europa usava casaco de peles, cota de malha ou capacetes com chifres. A maioria parece gostar muito de ternos com colete e relógio de bolso, ou macacão de mecânico cheio de bolsos e chaves inglesas. Os Anões também são apaixonados por cartolas, algo que eu atribuiria à sua falta de estatura, a não ser pelo fato deles não se acharem baixos para começar. Quanto a machados de guerra e martelos, estes últimos são usados apenas para bater pregos. Aqueles com mente de engenheiros gostam de apertar as coisas com a maior chave inglesa possível, mas a maioria usa pistolas e sabres como todo mundo.

É Dor Último, as Anãs

Isto acaba por me trazer (de forma indireta) ao assunto das Anãs. Lembra-se de uma violenta controvérsia em literatura de fantasia sobre se as anãs tinham barba? A resposta é — *quais anãs?* Quando um Anão se apaixona, ele se casa com uma mulher de uma das outras raças Feéricas, como as Naiades, as Weisse Damen ou Russalkie. A prole sempre puxa aos pais: todos os meninos ficam baixos e robustos como seus pais Anões, enquanto as meninas ficam como suas esguias mães Fadas. Papai cria os meninos sob as montanhas em sua fortaleza Anã; as mulheres maravilhosas e esbeltas vão viver com suas mães; e todos se juntam em grandes reuniões familiares várias vezes ao ano, o que leva os humanos observadores a se perguntar: — O que será que *ela* (uma Náíade ou uma Selkie linda) viu nele (um Anão mecânico, baixo e de barba cerrada)? *Faz sentido.*



Para mais informações sobre
Anões, v. a pág. 172



Rei Luís. Um esboço dele num concerto. Bem, talvez ele seja um pouco antiquado e às vezes heróico demais. Mas continua sendo um grande Rei e (pelo menos neste mundo), um líder habilidoso.



Rei Louco



também trabalho para um Rei Louco. Claro, todo mundo que conheço faz o mesmo.

O Rei Luís Segundo é o Rei da Baviera, o último de uma longa linhagem de reis vindos dos ilustres Wittlesbachs do sul da Alemanha. Ele tem parentes em toda a Nova Europa: os Wittlesbachs são famosos por produzir princesas lindas e príncipes elegantes que se casaram dentro das melhores Casas Reais. Como mostra meu esboço, Luís possui todas essas qualidades. Ele tem boa aparência, é inteligente e muito charmoso com seu jeito levemente formal de "príncipe estudante". Ele também é a pessoa mais importante no Castelo Falkenstein: o patrão.

Mas o Rei Luís é também a principal razão pela qual me encontro no mundo do *Castelo Falkenstein*. Parece que muitos anos antes de eu ser fisgado, o então Príncipe Herdeiro encontrava-se numa viagem pelas ilhas gregas, onde ele planejava estudar as ruínas antigas (Luís é um grande fã de arquitetura, como você deve ter notado). Uma tempestade apareceu repentinamente do nada, e quando os grupos de buscas chegaram ao local, seu iate, o *Príncipe Cisne* havia se espatifado e transformando numa ilha de destroços.

O corpo nunca foi encontrado.

Sempre houve rumores de que o acidente fora premeditado; feiticeiros malignos da Ordem da Aurora Dourada foram implicados, bem como os Agentes Secretos do Trono Prussiano. O Serviço Secreto Bávaro fez muitas investigações para descobrir os culpados, mas todas em vão. Finalmente, a nação inteira se submeteu tristemente ao inevitável, e quando o velho Rei Max morreu, teve de aceitar seu filho louco Otto sob a Regência do Chanceler, o astuto Conde Hohenloe.

Aí, Auberon apareceu do nada com o corpo inconsciente do Príncipe Herdeiro Luís. De acordo com Morrolan, o Rei das Fadas declarou que o iate de Luís havia sido afundado por membros da maligna Corte Unseele (o grupo de Fadas rival que odeia todos os mortais) e que Auberon tinha levado vários anos para descobrir onde o príncipe seqüestrado estava preso e soltá-lo.

Mas Morrolan e eu não engolimos a explicação superficial do Rei das Fadas. Por um motivo, o Rei Luís deveria ter mais ou menos vinte anos; o cara que conhecemos aparentava ter trinta. A explicação de Auberon para isso é que o Rei envelheceu prematuramente enquanto esteve preso no Reino das Fadas. Mas isso não explica outros pequenos lapsos, fatos que Luís deveria saber mas não sabe, referências a coisas como telefones (que não existem aqui), ou a castelos seus como Neuschwanstein e Linderhof que ainda não foram construídos. Uma vez, ele chegou a mencionar uma ópera de Richard Wagner que na verdade o autor ainda nem havia *escrito* nesta realidade.

Por isso, Morrolan e eu temos nossa própria teoria. Auberon não conseguiu achar o verdadeiro rei, e então, por alguma razão, substituiu-o por um Luís de algum outro universo numa versão bizarra e interdimensional do *Prisioneiro de Zenda*. E então eles usaram o feitiço para me trazer para cá e ser sua arma secreta.

Com a ajuda do Coronel Tarlenheim, de Marianne, minha e da Guarda Falkenstaniana, ele conseguiu abrir caminho até a Velha Munique, para expulsar o Regente e pôr o Rei em seu Trono (volto a este assunto mais tarde). Mas às vezes nós dois pensamos com nossos botões: Será que coroamos o rei certo? Por que era tão importante que o coroássemos?

E qual será o *verdadeiro* plano de Auberon?

Luís Segundo

Rei Luís Segundo: o último de uma longa linhagem de governantes bávaros que vem desde o Sagrado Império Romano. Famoso por construir castelos maravilhosos, patrocinar o compositor Richard Wagner, e ser completamente pirado.

Eis um exemplo. Em sua terra natal, em 1866, o jovem Rei Luís II, que estava no trono fazia apenas dois anos, se defrontou com a primeira grande crise de sua carreira: se devia apoiar o plano de Bismarck de atacar a Áustria ou se posicionar contra o Chanceler de Ferro. A solução do jovem Luís foi evitar tomar uma decisão; ele deixou seu gabinete decidir (lutar contra Bismarck) e passou a guerra toda se escondendo, saltando improperios e ameaçando abdicar. Este dificilmente seria um comportamento apropriado para o governante do segundo maior estado Germânico. O resto de sua carreira não melhorou muito depois desse início desanimador.

Mas Em Nova Europa...

O Luís que eu conheço não é aquele cara. Existe alguma coisa nele que fala de muito mais experiência, mais equilíbrio. Ele se nega a responder minhas perguntas sobre seu passado histórico com um característico — Ah! Isto era uma outra vida, mestre Olam. Eu a vivi, e estou melhor agora —. Seu jeito é quieto, controlado, e chega mesmo a ser frio, como se ele mantivesse algo refrado o tempo todo. Se ele é mesmo (como Morrolan suspeita) um Luís alternativo trazido de uma outra época e realidade pelo Grão-lorde das Fadas, pode ser que ele tenha passado por tudo isso antes e esteja tomando cuidado para não cometer os mesmos erros de novo. E até agora, ele enfrentou nossos inimigos sem vacilação e deixou todos nós orgulhosos.

Louco? Talvez Excêntrico

Luís é louco como era em nossa história? Eu realmente não sei. Com certeza, o cara com quem eu trabalho não é louco; no máximo ele é excêntrico. De certa forma, ele me lembra Elvis Presley: uma queda por comida ruim e sobremesas saborosas, hábitos notívagos (é comum, Luís montar à noite e fazer passeios de quilômetros, acompanhado apenas por uns poucos homens de sua Guarda), e uma extrema generosidade (certa vez ele

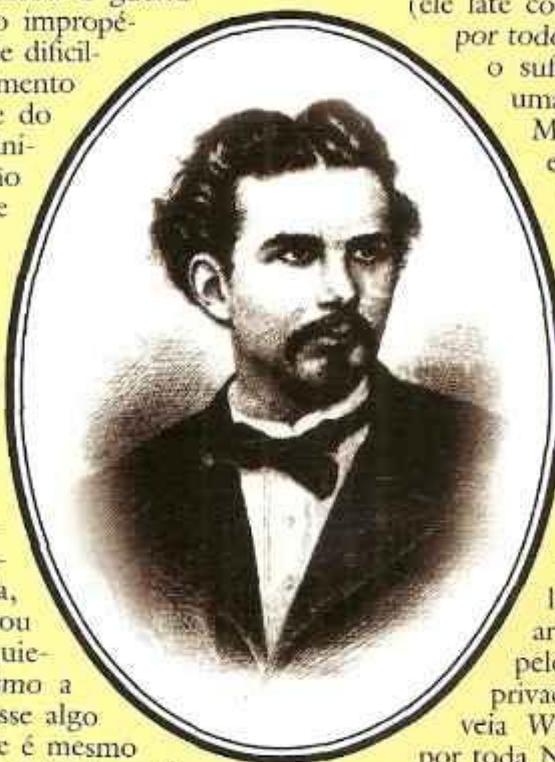
deu um relógio de bolso valioso a um pastor, só porque o rapaz não sabia que horas eram, da mesma forma que o Rei de Mênfis costumava presentear Caddillacs). Mas em momentos de descuido, tanto Luís quanto Auberon disseram coisas que me levaram a pensar que o Rei pode ter sido muito mais maluco durante um certo período em seu passado; tudo isso apóia as teorias preferidas de Morrolan. Talvez Auberon o tenha consertado e desenlouquecido de novo. Quem sabe?

Otto e os Outros

Otto, o irmão de Luís é *definitivamente* louco (ele late como um cachorro e anda pelado por todo lado). O avô dele parece lúcido o suficiente, mas tem um fraco por uma dançarina exótica chamada Lola Montez. Logo, é possível que isso esteja no sangue, a assim chamada "Maldição dos Wittlesbachs". Não tenho certeza; há também vários membros da família que são práticos e tediosamente sãos, como seu tio Max. Para entender melhor o Rei, você poderia observar sua prima, Imperatriz Elizabeth da Áustria (conhecida carinhosamente como "Prima Sissi"). Nela encontram-se todas as características clássicas de Luís II: uma aversão a regras e regulamentos, um amor pela vida ao ar livre, uma antipatia pela Corte e pelo Gabinete, e uma paixão pela privacidade. Elizabeth exerce a sua veia Wittlesbach divertindo-se a valer por toda Nova Europa em aventuras estranhas: Ela se amarrou ao mastro de seu iate durante uma tempestade, esteve em expedições na Índia e estudou misticismo oriental — comportamento esquisito para uma Imperatriz, mas não tão fora do comum nessa família de reis sonhadores e filósofos. Não surpreende que "Sissi", dentre todas as pessoas que Luís conhece, seja a que o compreende melhor. Também é de mau agouro que em seu primeiro encontro ela tenha dito: — Você mudou... de alguma forma... talvez você tenha amadurecido.

Isso *ainda* me intriga.

Luís continua sendo um recluso, com uma paixão por arquitetura e uma tendência a ser uma coruja noturna. Até agora, pelo menos, as obsessões anormais e os hábitos bizarros do Luís *histórico* ainda não emergiram. E no mundo do *Castelo Falkenstein*, ele se tornou realmente um bom rei.



Quem é Este Homem & Por Que Seus Vizinhos o Odeiam?

Otto von Bismarck. O Gênio da Invasão prussiana? Estrategista brilhante e político hábil? O Metternich desta Era? Ou apenas o malévolo déspota do novo Estado industrial alemão?

Vamos esclarecer uma coisa desde o início: Otto von Bismarck *não* é mau. Impiedoso, traiçoeiro e muito, muito perigoso, sim. Mas não *mau*. Encontrei o Mal, na pessoa do Adversário Unseelie. Otto é apenas um cara com um Grande Plano de unificar toda a Europa Central, e que planeja não permitir que *nada* atravesse seu caminho.

O Jovem Bismarck

Bismarck começou como um mero nobre prussiano de nível médio (ele os chamam de Junker!). Como membro da classe governante de uma sociedade belicosa, ele aprendeu desde a mais tenra idade que o poder faz o direito, e mais poder faz com que você tenha ainda mais direito. É um ponto de vista que ele vem cultivando desde então.

Enfadado com a idéia de uma vida estrita de oficial militar, o jovem Bismarck, estudou administração política; ele passou a maior parte do tempo bêbado ou em duelos (muito apropriado para um universitário prussiano) o que lhe rendeu o apelido de *der tolle* (o selvagem) *Bismarck*. Mesmo assim, ele passou facilmente nos exames e logo estava subindo na carreira diplomática até ficar novamente entediado e decidir voltar para as propriedades da família, onde padecia durante alguns anos.

Bismarck só começou a brilhar quando se envolveu na política prussiana. Com seu jeito arrogante e poderoso e um físico de urso, ele não teve dificuldade em atropelar a maioria de seus oponentes políticos. Aqueles que não conseguiu subjugar, ele duelou. Embora tenha caído em desgraça durante as revoluções de 1848, ele logo recuperou o poder e se tornou a principal força por detrás do trono prussiano; e foi enquanto tentava convencer seu soberano a aceitar a coroa de Imperador que Otto teve pela primeira vez a idéia de conquistar o Império.

Os Unseelie Entram em Cena

Em 1860, o então chanceler Bismarck estava a caminho de comandar o Governo Prussiano inteiro. Como diziam alguns: "Em Berlim, o Rei reina, mas Bismarck governa". Foi então que o Lorde Unseelie

percebeu essa estrela ascendente e começou a lhe fornecer ajuda secretamente na forma de espões, informação tecnológica e muita feitiçaria. Agentes Unseelie assumiram postos no governo, encorajando as políticas do chanceler sempre que isso era útil, e eliminando a oposição de formas muito desagradáveis (e freqüentemente fatais). Com a Corte Sinistra e o Chanceler de Ferro trabalhando em equipe, o exército prussiano expandiu-se até alcançar um tamanho fenomenal, os novos *Landwehr Fortresses* começaram a sair das linhas de produção em Dusseldorf, e o país todo estava pronto para entrar em ação assim que fosse chamado.

Isso aconteceu em 1863, quando os prussianos (apoiados por tropas austriacas) puseram suas fortalezas em movimento contra a fronteira dinamarquesa e conquistaram as pequenas províncias de Sleswig e Holstein. Uma guerra de dimensões continentais foi evitada por pouco graças à hábil diplomacia britânica, mas resultou de qualquer forma na manutenção das duas províncias pela Prússia. E o restante da Nova Europa começou a fortificar suas fronteiras nervosamente contra seus vizinhos beligerantes e bem armados.

O Bismarck Atual

O Bismarck de hoje é mais velho, mais sábio, mas não menos impiedoso. Com uma rede de espionagem sem igual no mundo, uma vantagem tecnológica de dez anos sobre a Grã

Bretanha e de quase vinte anos sobre todos os demais, e o Anfitrião Unseelie a quem apelar para fazer seu trabalho sujo sobrenatural, o Chanceler de Ferro é temido com boa razão por seus vizinhos próximos (que esperam que uma unidade panzer surja a qualquer momento em suas fronteiras), e é cautelosamente respeitado pelos maiores e mais distantes Impérios do Continente. O astuto Bismarck está disposto a se dedicar à traição, chantagem e assassinato: o que for preciso alcançar seus fins.

Limitado pelos recursos de seu país, o Bismarck de *meu* mundo só estava interessado em unificar os estados germânicos. Mas o Bismarck de Nova Europa tem muito mais com que trabalhar. E muito mais ambição. Em sua mente, se uma Alemanha unificada é bom, uma Nova Europa unificada (sob o governo prussiano) só pode ser melhor. É isso, claro, se encaixa direitinho no plano de Lorde Unseelie de subjugar toda a Humanidade virando-a contra si própria.



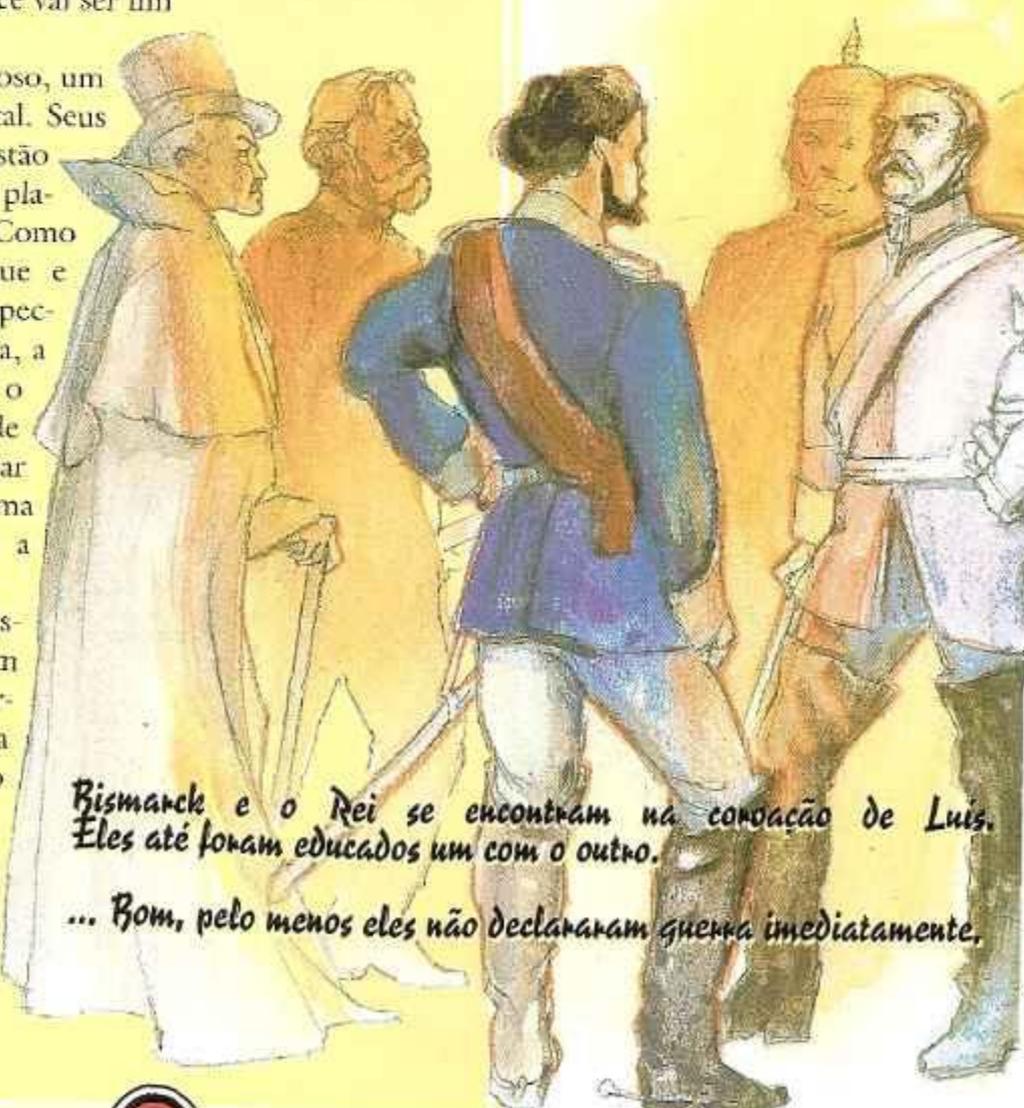
O Chanceler de Ferro

Se, como notei no mundo do *Castelo Falkenstein*, quase todo mundo parece ter um inimigo eterno, então o do Rei Luís é **Otto von Bismarck**, Chanceler da Prússia (o agressivo vizinho ao norte da Baviera) e arquiteto das ambições imperiais de seu país. Como o objetivo de Bismarck é anexar todos seus vizinhos próximos (e depois o resto do continente) transformando-o um Grande Império Alemão, é óbvio que mais cedo ou mais tarde, os prussianos vão ter de assumir o controle da Baviera. Todo mundo em Nova Europa suspeita que Bismarck seja o cabeça por trás do regente, e o coronel Tarlenheim acredita que ele pode ter tido alguma coisa a ver com o desaparecimento do príncipe herdeiro Luís naquele misterioso "acidente de iate" muitos anos atrás. Por isso, como você pode muito bem imaginar, existe pouco amor entre o auto proclamado "Chanceler de Ferro" e o Rei dos Wittlesbachs.

A maioria das pessoas *sensatas* têm medo Bismarck, e não só por causa de sua agenda política. Ele é até mesmo um pouco assustador em pessoa. Ainda por cima, o Chanceler de Ferro tem mais de um metro e oitenta, a compleição de um urso, uma voz calma e ameaçadora, e um bigode feroz de bastos fios virado para baixo. Ou o fato de, graças a um ferimento sofrido durante uma caçada em sua juventude rebelde, seu braço direito ter sido substituído por uma engenhoca mecânica ameaçadora que faz com um aperto de mão esmagador e uma série de aparatos embutidos que deixariam James Bond com inveja (uma pistola Derringer é apenas uma das surpresas). Mesmo com tudo isso, Bismarck pode ser bastante charmoso. Ele é bem educado, extremamente astuto, e tem um dom de elogiar as damas que o torna muito popular nas festas. Acho que se você vai ser um bandido, tem de fazê-lo com estilo.

Mas Bismarck é também um político impiedoso, um conspirador maquiavélico e um oponente mortal. Seus agentes do Serviço Secreto escolhidos a dedo estão por toda parte, promovendo secretamente seus planos nefastos e vigiando a oposição de perto. Como Chanceler, sua política de agressão a "Sangue e Ferro" aterroriza toda a Nova Europa com o espectro de sua primeira guerra mundial. E na Prússia, a presença do Rei Hollernzollern não impediu o hábil Chanceler de Ferro de abolir a liberdade de imprensa, deixar o Parlamento impotente, colocar agentes secretos em cada esquina e promover uma série de guerras que ameaçam envolver toda a Nova Europa.

Mas o aspecto mais perigoso do Chanceler Bismarck é sua associação com a Corte Unseelie, um grupo de Fadas renegadas que gostaria de exterminar a Humanidade mais do que qualquer outra coisa. Pois embora os Unseelie tenham ajudado Bismarck no passado com tecnologia avançada, espões Feéricos e muitos conselhos, a verdadeira intenção deles é usar o indômito Chanceler e seus exércitos invencíveis para conquistar o mundo, e depois escravizar toda a Humanidade através de seu Império de Sangue e Ferro.



Bismarck e o Rei se encontram na coroação de Luís. Eles até foram educados um com o outro.

... Bom, pelo menos eles não declararam guerra imediatamente.

A Corte Unseelie & O Adversário

Se Bismarck parece ruim, o que está por trás dele é ainda mais demoníaco. Literalmente. Quando a Hoste Feérica entrou no mundo do Castelo Falkenstein pela primeira vez, milhares de anos atrás, eles já haviam visitado muitos mundos nos quais havia mortais, e em cada um desses mundos, os líderes da Hoste lutaram entre si para decidir o que fazer com os "nativos" que eles encontraram vivendo lá. Durante milênios, uma divisão política se ergueu entre duas facções Feéricas: uma que era a favor de coexistir alegre e perigosamente com a Humanidade, e a outra que era a favor de matar ou escravizar toda a raça Humana. A Corte Seelie de Lorde Auberon fazia parte do primeiro grupo. A Corte Unseelie era o outro.

A Corte Unseelie é feita da mesma matéria prima que os pesadelos; eles estão onde a maioria das lendas de monstros, vampiros e carníais aparecem na mitologia humana. De aspecto horrendo e formas distorcidas (nas palavras de Morrolan), essas indescritíveis Fadas malignas existem literalmente para aterrorizar e torturar seres humanos onde quer que estes estejam. Por outro lado, a Corte Seelie (e Auberon em particular) gostam dos humanos e geralmente fazem qualquer coisa ao seu alcance para deter seus parentes malevolentes. Na verdade, Auberon me contou histórias sobre guerras sangüinárias que foram travadas para determinar que lado controlaria um mundo específico cobiçado pelas Fadas.

Mas, neste mundo, Lorde Auberon fez algumas trapaceas e conseguiu enganar o Lorde Unseelie (também conhecido como o Adversário) e levá-lo a assinar um tratado de paz, chamado o Compacto, que proíbe hostilidades abertas entre Humanos, Seelie e Unseelie. Como as Fadas não são capazes de quebrar uma promessa sem perder suas vidas, o Adversário e sua gangue tenebrosa ficaram impedidos de montar em seus diabólicos cavalos voadores e nos destruir a todos. Até agora.



Mas o complot de Amberon não foi capaz de impedir os Unseelie de induzir os humanos a destruírem a si próprios; ou de violar o Compacto eles mesmos. Dessa forma, o Adversário trabalha nos bastidores, oferecendo ajuda mágica, tecnologia avançada roubada de outras dimensões e treinamento para qualquer maluco ou tirano que ele julgue que possa ser confundido para servir aos propósitos do Unseelie. E, neste momento, seu principal e desavisado suplente é Otto Von Bismarck, o Chanceler de Ferro.

Amberon encontra a Corte Unseelie no Jardim da Residência. Fiz esse esboço de memória; o Unseelie tinha acabado de me agarrar e estava ameaçando me arrancar as entranhas. Escapei por pouco...



Uma Visão do Mundo

Você encontra a seguir um breve sumário de todas as nações que existem no mundo do *Castelo Falkenstein*:

- **América:** Dividida em três nações: os Estados Unidos, a Confederação das Vinte Nações e o Império da Bandeira do Urso.
- **Áustria-Hungria:** o velho Império Habsburgo, essencialmente uma potência diplomática.
- **Baviera (Alemanha):** Uma nação pacífica voltada para a diplomacia e o comércio.
- **Grã Bretanha:** Império Marítimo, a nação mais poderosa. Possui colônias na Índia, na China e no Canadá.
- **China:** É governada pelos primeiros Imperadores Dragões (que são realmente Dragões) e impede o avanço da Nova Europa Imperial.
- **França:** O Segundo Império, um imenso poder militar e social com colônias na Indochina e na África.
- **Irlanda:** Estado britânico oprimido atualmente em rebelião.
- **Itália:** O norte é controlado pela Áustria, o sul pelos estados papais em luta entre si.
- **Japão:** Isolado, governado por Imperadores Dragões e descendentes de samurais.
- **Países Baixos:** Poderoso estado comercial, mas ameaçado pela Prússia.
- **Polônia:** Parte absorvida pela Rússia, parte pela Prússia.
- **Prússia (Alemanha):** Poderosa nação industrial e militar empenhada em conquistar.
- **Renânia (Alemanha):** Reinos e principados dispersos e sem importância.
- **Rússia:** Império Feudal com um verniz de sofisticação. Um verdadeiro estado de polícia secreta.
- **Escócia:** Estado britânico, mas com influência industrial.
- **Espanha:** Uma nação decadente, lutando para ver quem fica com o que sobrar.
- **Suíça:** Estado montanhoso neutro e capital econômica.
- **Turquia:** o "ponto fraco da Nova Europa". Uma potência envelhecida, pronta para ser conquistada por outros Impérios.

Para Governar o Mundo!

Bismarck quer governar o mundo. A mesma coisa querem os Unseelie, através de Bismarck. Mas eles não são os únicos. Muita gente quer governar o mundo do *Castelo Falkenstein*, tantos que esta época tem sido descrita como a **Era Imperial** por alguns historiadores locais. Neste mundo, a política é dominada por seis impérios poderosos e um grande número de contendores menores que tem esperança de conseguir uma posição de comando. Todos os demais são colônias, protetorados ou pequenos demais para serem levados em conta.

O **Império Britânico** é o maior de todos em área, espalhando-se das ilhas britânicas até a Índia e Hong Kong. Este é um império mercantil, de comerciantes e negociantes, mas isto não os impediu de formar a marinha mais poderosa da face da Terra e conquistar todos os lugares para onde eles vão. Eles se encontram atualmente na primeira posição da corrida para o Império Mundial.

O próximo grande contendor é o **Segundo Império** da França, herdeiro da lenda Napoleônica, com colônias em Argel, no Egito, e nos Impérios Dragontinos ao Sudeste. O esperto Napoleão III deseja viver de acordo com seu nome e suas causas grandiosas e aventureiras geram muitos problemas para os outros Impérios. Mas, tendo o melhor exército do Continente, ele consegue fazer isso em geral impunemente.

O **Império Russo** se espalha por toda a Ásia Central e ocupa também uma parte da Nova Europa. A maior parte desse império é constituída de camponeses oprimidos, nobres tirânicos, e um Czar que tem mais agentes secretos do que um cão tem pulgas. O Czar não confia em ninguém e odeia a todos, por isso, ele raramente se mete na política continental. A Rússia é o urso adormecido que ninguém quer despertar.

O **Império Austríaco** herdou a maior parte da Europa do Sagrado Império Romano, e desde então tem perdido partes dele aqui e ali. O império governa o norte da Itália, a Hungria e partes alquebradas do decadente império Otomano, como a Sérvia e os Balcãs. Os austríacos gostam (demais) de se meter nos negócios de outros impérios e sonham com uma volta ao poder.

O **Império Otomano** tem sido descrito como "o elo fraco na cadeia da Nova Europa" e honra sua reputação. Governado por um sultão astuto mas insano e seus vizires, magicamente poderosos ele se equilibra à beira da revolução (internamente) e a invasão (externamente). Fraco demais para se expandir, ele apenas apodrece.

A *América* no mundo *Falkensteiniano* se compõe, na verdade, de três nações: os **Estados Unidos da América**, que abrange todos os Estados a leste do Mississipi e partes do Novo México e Texas; o **Império da Bandeira do Urso**, criado quando a Califórnia, Nevada, Washington e o Oregon se separaram e criaram seu próprio país sob o governo do benevolente e provavelmente lunático Imperador Norton I; e a **Confederação das Vinte Nações**, formada quando as tribos indígenas do nordeste, centro-oeste e grandes planícies se uniram formando uma aliança xamanística em 1830 e forçaram os homens brancos em direção ao leste. Depois de uma desastrosa mas curta Guerra Civil, os Estados Unidos são atualmente fracos demais para fazer qualquer coisa a não ser exercer sua influência nas Américas Central e do Sul.

Essa é a situação da Era Imperial. Com todo esse malabarismo político e a expansão dos impérios acontecendo, não acho que *ninguém* fique real-

Nações da Nova Europa

O Reino Da Baviera (Bavária)



População: aproximadamente 4,5 milhões; **Governo:** Monarquia hereditária com parlamento e chancelaria; **Aliados:** França, Áustria, Império da Bandeira do Urso (América); **Inimigos:** Prússia; **Posição:** uma nação pequena com a mais avançada combinação de tecnologia e magia do mundo.

O maior estado da Confederação do Sul da Alemanha formada no final das Guerras Napoleônicas. O governo é uma monarquia hereditária comandada pela antiga linhagem dos Wittelsbach (que tem ramificações por toda a Nova Europa), com uma assembléia nacional que cuida dos assuntos constitucionais.

A Baviera (também conhecida como Bavária) é constituída em sua maior parte de colinas verdes e ondulantes, com altas montanhas a sudeste. Grande parte do campo é coberta de florestas e repleta de rios e lagos.

Possui aproximadamente quatro milhões e meio de habitantes, a maioria de descendência alemã, católica-romana e com alto nível de educação (existem várias universidades e escolas de boa qualidade em quase todas as cidadezinhas): eles tendem a ser alegres, sentimentais e trabalhadores. A maior parte da população é rural; as cidadezinhas bávaras parecem invariavelmente saídas de um cartão postal, cheias de chalés de madeira pintados de branco, cheios de jardineiras com gerânios, igrejinhas rústicas, cervejarias nas calçadas e hospedarias circundando a praça do mercado central.

München (também conhecida como Munique) é a capital e sede do governo. Durante o reinado do avô do Rei Luís, Luís I (que nesta cosmologia, realmente fugiu com Lola Montez), a capital foi quase inteiramente reconstruída nos majestosos estilos neo-gregos do início do século XIX, e é mundialmente famosa por sua arquitetura. Existem diversos palácios, incluindo *Nymphenberg*, *Schloss Berg* e *Schloss Herrenchse*. Teatros e restaurantes existem em grande quantidade, e uma estação de trem relativamente moderna foi construída recentemente. A Capital abriga também uma universidade mundialmente conhecida e o *Alte Pinothek*, uma imensa galeria de arte patrocinada pelo Rei Luís I com uma das maiores coleções de arte rara do continente. Os reis da Baviera têm tradicionalmente vivido na *Residenz*, um grande palácio, em estilo georgiano no centro de Munique, ao lado do *Englishergarten*, um parque gigantesco no estilo dos jardins vitorianos da Grã Bretanha.

Munique é considerada uma das melhores cidades de toda Nova Europa; um lugar de cultura, refinamento e estudo, ficando devendo apenas a Paris e Londres. E é uma grande cidade turística também.

Se a Alemanha tiver que se unificar algum dia, eu preferiria apostar meu dinheiro numa porção de cosmopolitas alegres do que num exército de fascistas de botina. Mas talvez essa seja a razão pela qual gosto de morar aqui.

O Império Austro-Húngaro



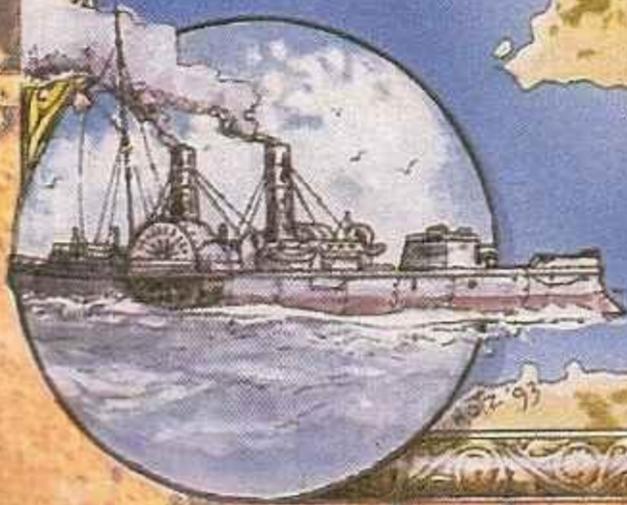
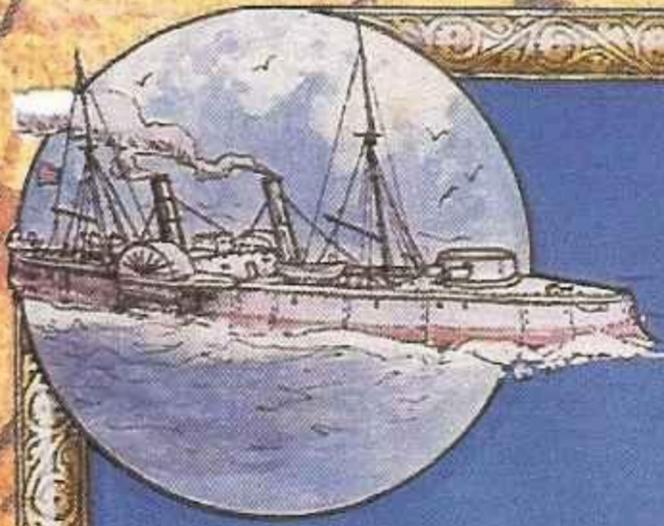
População: cerca de 48 milhões; **Governo:** Monarquia imperial e amplo serviço público; **Aliados:** Baviera, França; **Inimigos:** Rússia, Prússia (recentemente); **Posição:** Envelhecendo, isolado, mas ainda um centro internacional vital.

O mais velho e mais variando dos Impérios, a Áustria é uma mistura estranha de opostos: barroco e moderno, progressivo e estagnado. O governo é uma monarquia absolutista, comandada pelo avoengo Imperador Francisco José, um governante bonachão e excessivamente formal que faz a gente se lembrar de um tio distraído que acabou de entrar em casa num dia de chuva. Oculta, ainda em seu Império, existe uma vasta teia de espões, uma polícia secreta e um dos melhores corpos diplomáticos da Nova Europa, quando se trata de intriga sutil e cheia de nuances.

Nova-europeus sempre assumiram que os austríacos seriam capazes de massacrar os prussianos numa guerra; no entanto, a batalha de *Königseig* revelou um exército austríaco como desanimadoramente antiquado. Seus súditos húngaros não melhoraram a situação tentando se revoltar no ano passado, e o Império também teve de lidar com os sérvios, croatas e turcos sob a sua influência. Como não eram capazes de se igualar aos prussianos em capacidade industrial ou mero poder militar, os austríacos recuaram em suas reivindicações sobre qualquer uma de suas velhas possessões alemãs e se concentraram em seus interesses no leste. Pessoalmente, acho que a interferência deles nos negócios dos balcãs algum dia ainda vai lhes trazer muitos prejuízos.

A parte húngara do Império é constituída de pastagens ondulantes, com a imensa silhueta dos Alpes se elevando a sudoeste e montanhas espetaculares, rios e altos lagos alpinos a leste. Seus habitantes são políglotas: turcos, alemães, judeus, húngaros, eslavos, armênios. Todos parecem se dar muito bem; o Império é um modelo de cultura cosmopolita com um estilo despreocupado e muito aberto.

As principais cidades são Praga (com uma universidade famosa), Cracóvia, Budapeste e Viena (também chamada *Wein*) às margens do Rio Danúbio. Viena é uma das mais belas capitais da Nova Europa; grande parte dela foi reconstruída recentemente com novos monumentos cívicos muito bonitos como o *Ringstrasse* que circunda a cidade. Os cafés e restaurantes são confortáveis, alegres e freqüentados por viajantes, escritores, músicos e estudantes; a cidade inteira transmite aquelas sensação de aconchego que os locais chamam de *gemütlichkeit*. Se você não se importa com a tendência à intriga, agentes secretos e desastre diplomático que permeiam o ar, Viena é um lugar maravilhoso para sobremesas com muito creme, bailes de máscaras, passeios sob a luz do grande parque de diversões Prater e longas caminhadas pelos legendários bosques de Viena (com ou sem acompanhamento de valsa). Só espero que o Império não tropece em outra guerra com a Prússia, porque pelo que posso perceber, eles vão perder.



Legend:

- Cidades
- Montanhas
- Colinas
- Mares
- Estradas
- Ferrovias

Escala: 1 cm = 190 km

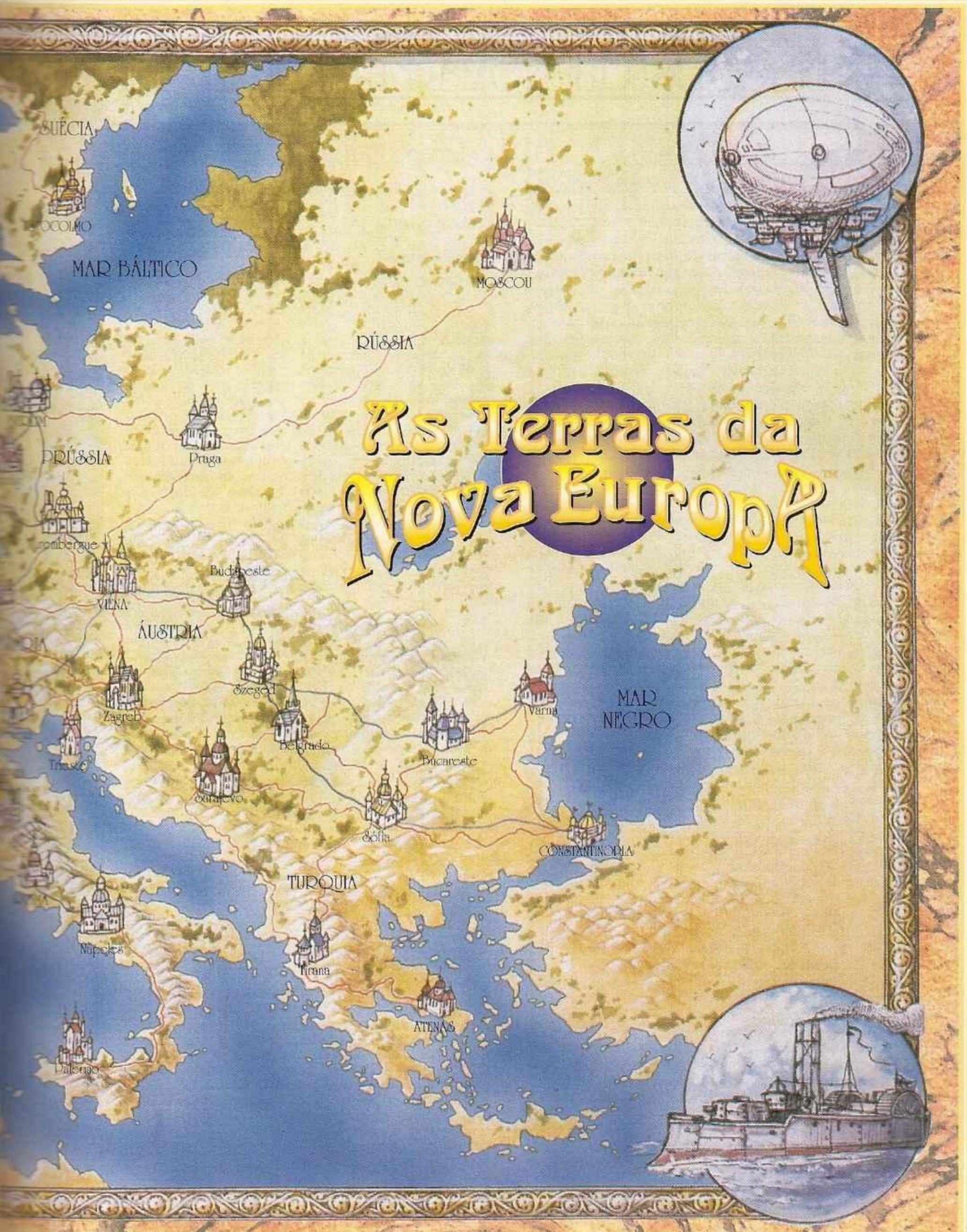
OCEANO ATLÂNTICO

MAR DO NORTE

NORUEGA



MAR MEDITERRÂNEO



SUÉCIA

STOCOLMO

MAR BÁLTICO

MOSCOU

RÚSSIA

PRÚSSIA

Praga

Prague

Budapest

VIENA

ÁUSTRIA

Szeged

Zagreb

Belgrado

Bucareste

MAR NEGRO

Varna

Treviso

Salonico

Sofia

CONSTANTINOPOLIA

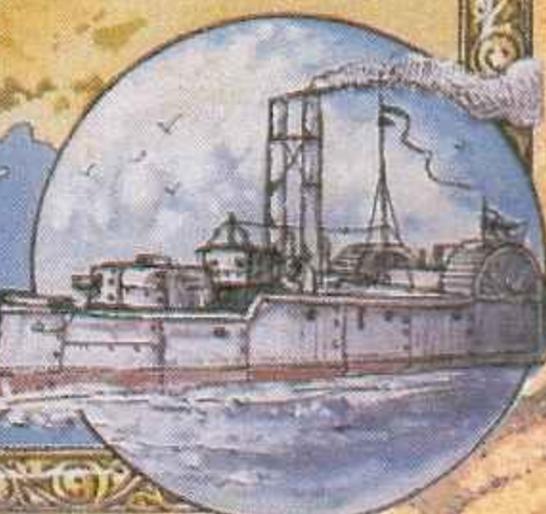
TURQUIA

Nápoles

Atenas

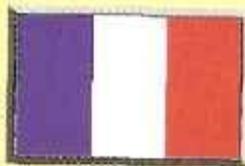
ATENAS

Dalerno



Nações da Nova Europa II

O Segundo Império (França)



População: cerca de 45 milhões; **Governo:** monarquia imperial com ministros e superintendentes; **Aliados:** Baviera, Itália; **Inimigos:** Grã Bretanha, Rússia, Prússia (recentemente); **Posição:** centro social fulgurante da Nova Europa, com séria influência militar.

Eu amo a França, não só porque ela produziu Marianne. Ela é também um grande lugar para se visitar, e é o que tenho feito nos últimos anos. Neste momento, os franceses são a grande força matriz do continente. Eles possuem um grande exército, grandes cidades e a melhor arte, música, cozinha e moda de toda a Nova Europa. Acima de tudo, eles têm estilo (que eles chamam de *élan*, e que até soa cheio de estilo). A França é em sua maior parte formada de colinas ondulantes, vales, pastagens e florestas pequenas e densas, que se elevam até os Alpes e os *Pirineus* ao sul e às montanhas *Cevenas* e os *Vosgos* a noroeste e leste. As cidades mais importantes são Paris (claro), Marselha (uma grande cidade portuária), Lyon, Nice (na Riviera) e Bordeaux (o coração dos vinhedos e da produção de vinhos). O segundo Império também tem colônias estrangeiras, em Argel, na Martinica, Saint Pierre e grandes partes das ilhas do Pacífico; todos lugares exóticos que são ótimos locais de férias.

Os franceses são espirituosos, propensos a discussões e extremamente espertos. Embora não possuam nada que se aproxime à capacidade industrial da Prússia ou da Inglaterra, eles sabem como viver; os cafés, os teatros, as lojas e os museus estão sempre apinhados. Neste momento, as coisas estão particularmente alegres: o auto proclamado Imperador Napoleão III (sobrinho do velho Bonaparte), remodelou Paris transformando-a numa obra de arte arquitetônica. Ele também organiza exposições e dá festas pródigas, e fez muito para transformar a França num local para ver e ser visto. Se a Baviera é cheia de palácios pomposos e vilarejos alpinos pitorescos, a França é cheia de apartamentos bonitos, bulevares largos, casas de pedra que se espalham irregularmente em várias direções e clubes majestosos. A comida é incomparável, e a elite sempre divertida. Donzelas maravilhosas passeiam pelos bulevares em valiosos vestidos de gala, cavalheiros elegantes trocam medidas e duelam à sombra do Louvre, amantes passeiam pelo Sena iluminado pela lua. Pena que a torre Eiffel só será construída daqui a dezoito anos.

O maior feito de Napoleão III, no entanto, nada tem a ver com seus atrativos sociais; ele teve a visão de apontar um obscuro escritor francês chamado Júlio Verne como seu Ministro da Ciência. Se a tecnologia francesa beira o fantástico, ela também carrega muita influência — para cada tanque que Bismarck possui, os franceses possuem seu canhão Verne gigante, apontado com a ajuda das Máquinas de Calcular Babbage (sim, Napoleão também financiou o renegado teórico do computador), pronto para lançar 275 cm de projéteis explosivos em Berlim. A Prússia pode ter a armadura, mas la Belle France tem o dedo no gatilho balístico intercontinental, o que a torna uma aliada respeitável que não deve ser desprezada.

O Império Britânico (Grã Bretanha)



População: aproximadamente 30 milhões; **Governo:** Monarquia imperial com parlamento; **Aliados:** Prússia; **Inimigos:** Rússia, Baviera (recentemente), Áustria; **Posição:** A potência econômica mais poderosa do mundo, com um vasto império que se estende pelo mundo todo.

Sempre haverá uma Inglaterra — pelo menos até a França descobrir um jeito de construir uma ponte sobre o Canal. A Inglaterra é formada por colinas verdes e ondulantes, pântanos e serras íngremes; lembro-me de ter lido no *Atlas Ilustrado de 1851 & História Moderna do Mundo* "que a Inglaterra tem o melhor clima do mundo." Isso mais ou menos resume o Império Britânico para mim: eles gostam dele do jeito que ele é e têm certeza de que você também vai gostar. Gosto dos britânicos, mas fico louco da vida pelo fato de eles serem extremamente teimosos e terem certeza absoluta de que o Progresso Industrial é o único caminho a seguir.

A Grã Bretanha não tem equivalente industrial no mundo *Falkensteiniano*, exceto a Prússia (que tem mais em menos espaço) e provavelmente a América (que é uma outra história). Seus navios singram os sete mares, levando produtos para as colônias distantes e trazendo outros de volta, enquanto seus navios de guerra (sem dúvida os melhores do mundo com seus conveses blindados e canhões modernos raiados), mantêm seus vizinhos invejosos ao largo. A educação é universal, todos os homens adultos têm direito a voto, e a prosperidade é evidente nas lojas agitadas e nos bairros ricos. Carruagens trepidam pelas ruas de pedras nevoentas, Gilbert e Sullivan estão começando a encenar no "West End" (bairro londrino de teatros), e todo o mundo inglês se parece como uma produção ao vivo de *My Fair Lady*.

Mas há um lado mais sombrio. A Grã Bretanha é provavelmente a coisa mais próxima do "Vaporpunk" com a qual me deparei. Suas cidades industriais são esgotos imundos onde vivem pessoas desesperadamente pobres, a ralé criminosa e a violência aleatória. A Era do Vapor chegou muito cedo para os britânicos, levando-os de uma sociedade agrícola para uma tecnológica perigosamente fora de controle. É desde que o príncipe Consorte Alberto morreu, a rainha tem deixado a política para uma sucessão de seus ministros, muitos dos quais estão comprometidos com o Progresso a qualquer custo. A tecnologia está cada vez mais sendo usada para controlar as massas (a Grã Bretanha foi o primeiro país a usar as Máquinas Babbage para rastrear seus cidadãos, principalmente na Irlanda amotinada), e muitas invenções novas estão sendo testadas em trabalhadores de fábrica indefesos. Não faz muito tempo que o Duque de Wellington controlou os *Luditas*. (N.T.: referência a *Ned Lud*, trabalhador inglês que introduziu o costume de queimar fábricas e destruir máquinas para prevenir que elas substituíssem o trabalho humano, dando origem ao movimento conhecido como *Ludismo*, entre os anos de 1811 e 1816.) Eu odiaria imaginar o que teria acontecido se ele tivesse tido tanques a vapor.

Isso não quer dizer que eu não gosto da Grã Bretanha. Adoro os campos abertos e as propriedades fabulosas, as festas nos jardins e convites para as corridas em Ascot de meus amigos Aristocratas (conhecer o príncipe herdeiro não faz mal algum). Mas na obsessão tecnológica da Inglaterra, vejo a Era Moderna despencar suicidamente sobre nós.

Nações da Nova Europa III



Prússia

População: 18 milhões; **Governo:** Império militarista com parlamento; **Aliados:** Inglaterra; **Inimigos:**

Baviera, Áustria (recentemente); **Posição:** Fonte de influências militares e industriais, com um forte desejo de conquistar seus vizinhos.

A Prússia é o maior estado alemão. A maior parte do país é constituída de vastas planícies, com cadeias de montanhas a sudoeste. Canais e rios ligam suas cidades fortemente industrializadas e portos ao Mar Interior e ao Báltico. O campo é densamente habitado (mais que a Inglaterra); o povo é bem educado (existem seis universidades), ordeiro, extremamente organizado, mas um pouco obstinado. As cidades principais são Berlim (situada às margens do rio Espreia), Danzigue (um grande centro comercial), Dusseldorf, (centro produtor de ferro), Colônia e Conisberga.

Até recentemente, os prussianos eram famosos por terem produzido o General Blücher, que, juntamente com o Duque de Wellington, venceu Napoleão em Waterloo. Eles expandiram sua vitória, aumentando seu poderio militar até ele se tornar tão grande quanto qualquer outro na Nova Europa. Isso, combinado com o avanço da tecnologia bélica como as fortalezas *Landwehr*, a industrialização intensa (a máquina industrial prussiana faz com que as fábricas da Inglaterra pareçam inofensivas), e a política externa agressiva do Ministro Bismarck chamada de *Sangue e Ferro*, fizeram da Prússia o bicho papão da Nova Europa. A maioria dos nova-europeus vêem a Prússia da mesma forma que olharão para a Alemanha em 1914 e para o Reich de Hitler (se a história tomar o mesmo curso). Entretanto, até agora Bismarck só conseguiu anexar através da força duas províncias vizinhas minúsculas (Sleswig e Holstein). Eu tenho muita raiva de contar a meus amigos nova-europeus que eles enfrentarão tudo isso de novo daqui a quarenta anos.

Berlim, com uma população de mais ou menos 400.000 habitantes, é o oposto da Munique Antiga. Enquanto a capital bávara é leve, arejada e tem um estilo distintamente greco-romano, Berlim é construída num estilo que eu chamo de Brutalista. A maior parte dos prédios públicos são atarracados, enormes e magnificamente feios, com um monte de pedras e estátuas. A maior parte da população vive em blocos de apartamentos quadrados em quarteirões todos iguais. O palácio real em si é finamente mobiliado por dentro, mas tem um ar de fortaleza por fora: o que não chega a surpreender numa cidade circundada por um muro e quinze portões.

O estado de guerra permanente deixou sua marca nos prussianos, o que transparece na paisagem intensamente militarista (você não é nada neste país se não tiver uma posição na hierarquia militar) e na ênfase em andar com o peito estufado. As cervejarias e universidades estão cheias de clubes de estudantes dueladores com cicatrizes no rosto, uniformes espalhafatosos e ares arrogantes. Um Klingon do seriado *Jornada nas Estrelas* se sentiria em casa.

Eu, gosto dos prussianos, desde que eles não se juntem em exércitos. E em princípio, concordo com Bismarck: a Alemanha precisa estar unida sob um único governo. Só acho que não devia ser o dele.



O Império Russo

População: 62 milhões; **Governo:** Monarquia imperial; vasta polícia secreta. Ministros ocasionais, servindo

segundo os caprichos do Czar. **Aliados:** Nenhum. A Rússia não confia em ninguém; **Inimigos:** Quase todos numa época ou noutra; **Posição:** Fantasmagórica, supersticios, governada por autocratas e espíritos poderosos da natureza.

O Império Russo se estende do Mar Báltico ao Oceano Pacífico, embora o que seja conhecido como *Rússia na Nova Europa* chegue apenas até o leste dos Montes Uraiu. A maior parte da Rússia é selvagem, florestas escuras e estepes áridas varridas por ventos gélidos; um lugar estranho, onde vassalos se amontoam em suas choupanas roendo nabos e cossacos queimam vilarejos. Sobre essa vasta extensão de feudalismo primitivo, ergue-se o poder absoluto do czar: chefe de seu império, apoiado pela impiedosa e onipresente polícia secreta e o maior (um milhão de recrutas) exército de Nova Europa.

As escuras e profundas florestas da Rússia raramente são penetradas pelo Homem, e é aqui que diversos espíritos feéricos da natureza estão mais fortes. O *Leshye* (uma espécie de rei das Fadas da floresta) governa milhares de quilômetros de território aberto com um desdém imperial pelas leis do Czar. Nas estepes, os lobos uivam e os espectros gemem, tornando as viagens noturnas quase impossíveis. E as poucas linhas ferroviárias existentes estão sendo constantemente destruídas por raivosos *Leshye* que se ressentem da intrusão humana em "seus" reinos. Aqui, a superstição e a religião andam de mãos dadas; se a Cruz Sagrada não mantiver as criaturas da noite afastadas, talvez alguns amuletos e uma réstia de alho o façam. Não é por acaso que os russos têm a maior população de vampiros do continente.

As principais cidades da Rússia são Moscou (a antiga capital), São Petersburgo (a atual capital depois que o tirano Pedro, o Grande, arrastou milhões de vassalos e nobres para algumas ilhas frígidas no Rio Neva para fundar sua própria cidade), Kiev e as cidades portuárias de Sebastopol e Odessa. O povo russo é uma mistura de eslavos, escandinavos, turcos etc., que abrange mais de cem nações e quarenta línguas. Suas cidades refletem isso com torres e minaretes do exótico Oriente Médio, abóbadas das igrejas ortodoxas e edifícios monolíticos entalhados com baixos-relevos. Mas essas não são cidades para se passear; mesmo a maravilhosa e ofuscante capital tem uma aura escura, gélida e desconfortável.

A Rússia de 1870 é estranhamente parecida com a Rússia de 1980: polícia secreta, déspotas e um exército imenso com sonhos de conquista territorial. Desde que repeliu a invasão de Napoleão em 1812, o Império tem se sentido satisfeito em se engajar em guerras menores como sua entrada na Criméia em 1854. Mesmo essas guerras têm sido frustradas por ações do resto da Nova Europa como a insensata *Carga da Brigada Ligeira*. Mas todo mundo fica conjecturando onde o Império Russo vai acabar, ou até mesmo se os czares terão um fim sangrento como tiveram em nosso mundo.

A História com uma Distorção Falkensteiniana

Quando a gente mistura Alta Fantasia com Baixa Realidade, tem grande chance de ter uma dor de cabeça.

Eu confiei tantas vezes em meu farto conhecimento de história (*afinal de contas, eu ter um diploma*) para sair de uma situação difícil, apenas para descobrir mais tarde que eu estava errado. Às vezes é minha memória fraca. Mas na maior parte dos casos, é o fato do mundo de Nova Europa não ser a Era Vitoriana histórica; ele apenas se parece com ela de várias formas. Atribuo isso aos efeitos (sutis e não tão sutis) de se ter magia e não-humanos. Sem mencionar personagens que para nós são ficcionais!

Por exemplo: Qual é a relação entre cavaleiros voadores e a Carga da Brigada Ligeira? (Realmente, muito pouco; o Sétimo Batalhão de Lanceiros Irlandeses estava viajando em patrulha para o oeste naquela época). Ou Anões capazes de criar metais e invenções literalmente décadas à frente de seu tempo? Como lidar com o Levante Boxer quando os Imperadores da Ásia são realmente Dragões?

Em resumo, aqui vai uma palavra de alerta para os conhecedores de história. Pensem neste lugar como sendo nosso mundo, mas com algumas variações extravagantes. Você não vai encontrar sincronicidade histórica no mundo *Falkensteiniano*. Mas encontrará paralelos perturbadores e tangentes estranhas que combinam o conhecido e o desconhecido.

O Mundo Falkensteiniano É Um Lugar Insólito

É insólito pois é uma fusão perfeita da Era Vitoriana que eu conheço com uma realidade mágica. As contradições inerentes da mistura das duas *realmente me deixaram desconcertado* durante meus primeiros meses aqui. Só aqui a Magia poderia se tornar parte de manobras táticas de guerra. Só aqui Dragões poderiam ser empresários e Anões se tornar engenheiros consultores. Só neste universo a Rainha Vitória poderia realmente usar necromantes para se comunicar com o espírito de seu finado (e muito amado) consorte, Príncipe Alberto. Deparo-me diariamente com contradições entre a história e o fantástico neste mundo Falkensteiniano; nunca se sabe quando a esquisitice mágica e a história real vão se encontrar, apertar as mãos e virar camaradas.

Ao longo de toda a história Falkensteiniana, existem essas pequenas e estranhas distorções que fazem com que você perceba que esta não é apenas uma versão alternativa da Era Vitoriana. Imagine um almirante meio-francês meio-Fada que cobriu a retirada de Napoleão através do Mar Interior depois da desastrosa Batalha das Nações em Leipzig. Ou um Imperador Dragão chinês que ensinou mecânica celeste a Marco Polo. Ou até mesmo anões babilônicos que ergueram os zigurates do Rei Gilgamesh e o ajudaram a combater os demônios de Ur. Esses são apenas alguns exemplos de como a existência de outras raças humanóides influenciaram os resultados dos grandes eventos.

Mas você nem sequer precisa de Anões e Dragões para distorcer a realidade. Há poucos anos, um Irmão da Ordem de São Bonifácio usou a feitiçaria para salvar a vida de Abraham Lincoln. Recuperado, o Grande Emancipador foi fiscalizar o período de Reconstrução da Guerra Civil e curar as feridas de uma nação dividida. E quem sabe o que as maquinações dos Iluminadoi e outras sociedades secretas similares fizeram com o curso da história neste mundo?

Acho que o que estou tentando dizer é que se você pensa que o mundo de Falkenstein é uma reapresentação de nossa própria história, prepare-se para algumas supresas bastante abruptas (e possivelmente fatais).

Uma das melhores formas de ter uma idéia de como história e fantasia se misturam neste mundo é sair às ruas numa tarde de verão. Alguns minutos de passeio o levarão a encontrar todos os tipos de coisas familiares e não familiares. Assim que você avistar mecânicos Anões no meio da rua tentando consertar o carro a vapor do Príncipe de Gales, enquanto Mark Twain, um Dragão humanóide, dois pixies e um goblin observam e dão palpites, você saberá que isto não se parece com nada do que você já leu nos livros de história.

Nesse sentido, grande parte de minhas anotações são uma tentativa de descrever o mundo da Era do Vapor para você da minha própria perspectiva (Mike, inseri as anotações onde elas me pareciam mais apropriadas). Vou divagar um pouco, mas tenha paciência comigo. Acho que você realmente vai gostar desta viagem neste insólito (e inesperado) mundo de anacronismos.

História de Um Mundo Alternativo

É realmente impossível alguém entender o mundo *Falkensteiniano* até saber algo sobre a história daqui. A maior parte da história da Nova Europa é extraordinariamente parecida com a nossa. Mas imagine se a magia tivesse realmente existido, as Fadas tivessem atacado camponeses; Dragões tivessem cobrado tributos dos chineses, e os Anões tivessem estabelecido o comércio com os sumérios.

Esta cronologia cobre o insólito ao invés de se preocupar com os fatos cotidianos (que você pode verificar em qualquer bom livro de história). Mas se você quer diferente, dê uma olhada nos principais acontecimentos dos últimos 200.000 anos na Nova Europa!

76 milhões a.C. — A Era dos Dinossauros — Um asteroide gigante choca-se com a terra, extinguindo os dinossauros. Os do tipo *Pterodactylus Archaica*, que tinham a habilidade de usar a Alta Magia, escapam da extinção, e evoluem até se transformarem nos *Pterodraconis Sapiens* (Dragões).

15.000 a.C. — A Era Glacial — Cro-Magnons primitivos chegam à Nova Europa, ocupam o lugar dos neanderthais. Os Cro-Magnons tornam-se uma variação interessante de cardápio para os dragões *Pterodraconis* que já estavam cansados dos mastodontes.

12.000 a.C. — A chegada das Fadas — As Fadas entram no mundo do Castelo Falkenstein através de uma fratura existente debaixo do castelo. Os Anões renunciam a suas habilidades Feéricas em troca da capacidade de criar. Os não humanos se espalham pela Nova Europa.

11.000 a.C. — A Guerra do Ocaso — As Fadas divinas Tuatha De Danu e os gigantes malignos Formorian travam numa guerra pírrica na velha Irlanda. Os Tuatha vencem, mas os dois lados são forçados a tomar consortes humanos para reconstruir sua civilização.

10.000 a.C. — O Primeiro Compacto — Auberon dos Seelie leva o Lorde dos Unseelie a assinar um tratado de paz entre Fadas e os humanos.

4.000 a.C. — Aurora da Civilização — Sumérios e hititas constroem as primeiras cidades na Mesopotâmia. Para eles, as Fadas são demônios a serem evitados. Os anões fazem um acordo com o Rei Gilgamesh: a habilidade na fabricação de cerveja de cevada e malte dos anões foi o início de uma longa história de cooperação entre humanos e anões.

3.000 a.C. — A ascensão dos Egípcios — Os Unseelie aparecem como deuses com cabeças de animais para conseguir o controle da civilização do Nilo. As noções da Alta Magia egípcia são estabelecidas. Os anões ensinam aos egípcios a construção de pirâmides e são imortalizados como Bes, um deus leão meio-Anão.

2.000 a.C. — Queda da Babilônia — Os Unseelie apoiam os belicosos assírios; os Seelie ensinam a escrita, leis e astrologia aos babilônios. Sem serem notados, os israelitas chegam com a Arca da Aliança e estabelecem uma nova civilização.

800 a.C. — Idade de Ouro da Grécia — Disfarçados como deuses, tanto os Seelie quanto os Unseelie acasalam com muitos mortais, reforçando os talentos mágicos dos humanos. Uma pequena batalha entre as Cortes é lembrada por Homero como a Guerra dos Deuses. O *Tratado de Cosmologia Paranormal* de Aristóteles leva à descoberta da Alta Magia moderna.

220 a.C. — Ascensão dos Impérios Dragontinos — Sete grandes clãs de lordes dos *Pterodraconis Sapiens* viajam em direção ao oriente. São estabelecidos Impérios na China, Japão, Coreia e sul da Ásia.

31 a.C. — Roma Imperial — Os romanos percebem que as Fadas não são deuses, e usam a feitiçaria e o Ferro Frio contra elas. Os Seelie levam os bárbaros a atacar Roma enquanto os Unseelie promovem esportes sangüinários e orgias. O resultado é a queda do Império.

400 d.C. — A Idade das Trevas — É dada liberdade às Fadas renegadas para atormentarem a humanidade. Bebês roubados, safras arruinadas, vilarejos torturados. Mas as Fadas não contavam com a Igreja Medieval, que ensina Aristóteles a seu clero e empurra as Fadas de volta aos bosques.

800 — Ascensão do Islamismo — O Império Islâmico domina as artes da feitiçaria, matemática, astronomia e caligrafia. Traduzido para o árabe, Aristóteles e Ptolomeu exercem grande influência. Pouco tempo depois o islamismo havia desenvolvido sua própria magia, dando origem às histórias de gênios, feitiçeiros, tapetes voadores e lâmpadas mágicas.

1090 — As Cruzadas — Os cruzados combatem o islamismo; informações sobre a feitiçaria árabe criam novo interesse na Arte. O Papa Inocêncio caracteriza a magia como um dom de Deus, contanto que os dotados a utilizem de acordo com os auspícios da Igreja.

1450 — Renascimento — Inspirado pelo *Tratado* de Aristóteles, Leonardo da Vinci escreve seu *Anotações sobre Construções Automatas*, descrevendo mecanismos mágicos. A Igreja ordena que todas as cópias sejam destruídas. Marco Polo viaja para o oriente e é mantido prisioneiro pelos Imperadores Dragões durante 25 anos.

1490 — Época dos Descobrimentos — Colombo descobre as Américas. Conquistadores espanhóis varem as civilizações nativas maias, incas e astecas. A sanguinária feitiçaria asteca é usada para amaldiçoar os espanhóis, levando à Inquisição.

1588 — Idade da Exploração — Marinheiros ingleses experientes, liderados por Sir Walter Raleigh e pelo almirante meio irlandês meio Selkie Liam O'Connagh, derrotam a armada espanhola numa desesperada batalha marítima. A vitória da Inglaterra leva a uma explosão da colonização da Nova Europa.

1600 — Iluminismo — Uma grande onda de conhecimento científico e filosófico varre o mundo. Os Impérios da Nova Europa começam a tomar a forma atual. As Altas Fadas deixam os bosques densos e começam a se misturar abertamente com os humanos.

1776 — Guerra da Independência Americana — Os colonos americanos se rebelam contra os impostos britânicos e conseguem derrotar os ingleses. Os índios americanos juntam-se e fundam a Confederação Xamanística Iroquesa.

1790 — A Era de Napoleão — Os corsos conquistam a Nova Europa com suas novas táticas de guerra, auxiliados pela magia Templária e pela artilharia dos Anões. Somente um inverno rigorosíssimo conjurado pelo Leshye da Rússia conseguiu deter seu avanço.

1814 — A Aliança Indígena — Usando seus poderes xamanísticos, os índios detiveram a expansão branca nos rios Mississipi e Missouri. Pelo fato da maioria dos feitiçeiros talentosos ter sido eliminados pela caça às bruxas de Cotton Mather no século XVII, os colonos ficaram indefesos.

1815 — A Batalha de Waterloo — Com a derrota de Napoleão em Waterloo, inicia-se uma grande era de expansão Imperial. O Congresso de Viena estabelece o atual sistema continental de alianças e fronteiras nacionais.

1866 — A Batalha de Königseig — As Forças bávaras enfrentam os exércitos do ambicioso chanceler prussiano von Bismarck e seus aliados Unseelie.

Um Passeio Pela Nova Europa



Uma típica cena vespertina nas ruas de uma cidade da Nova Europa. Cavaleiros elegantes e damas aristocráticas passeiam juntos nos bulevares calçados com paralelepípedos, parando para bater papo nos cafés e lojas lotadas. Um Dragão discute os acontecimentos do dia com um oficial dos hussardos, enquanto carros e triciclos movidos a vapor passam resfolegando. Uma criança corre atrás de seu passarinho mecânico. E quanto ao misterioso Grão-lorde das Fadas e a dama a seu lado em primeiro plano? Uma caminhada inocente ou quem sabe um encontro secreto?



Uma Visão da Era do Vapor

Para a maioria das pessoas, a vida cotidiana na Era do Vapor, apesar de não ser extravagante, é bem melhor do que era um século antes. Existe abundância de alimento, poucas epidemias e os produtos manufaturados são bem mais baratos do que os produzidos artesanalmente. Teatros, museus, palestras, exposições, piqueniques familiares em parques públicos (como o *Prater* de Viena ou o *Englisberggarten* de Munique) e locais de lazer oferecem muita diversão, enquanto as novas escolas e universidades criam uma explosão de alfabetismo até então desconhecida na história humana. Até os pobres deixaram de ser vassalhos presos à terra, e passaram a ter a opção de viajar às cidades para tentar a sorte. A vida não é fácil, mas está melhorando em todos os países, menos naqueles obsecados por tecnologia, com suas favelas e suas cidades e industrializadas super populosas.

Uma Era de Vapor

É uma Era de Invenção, de Criatividade e Indústria, de Impérios e Expansão. Mas acima de tudo, é uma Era do Vapor. Navios, fábricas, automóveis e até autômatos gigantes movidos a vapor. O vapor é a energia atômica do século XIX com a eletricidade no lugar da energia de fusão (teórica, difícil de usar, e possivelmente inviável a longo prazo) na maioria dos lugares. Os mecanismos com molas e engrenagens ainda são comuns em pequenos aparelhos, mas só quando não se encontra um caldeirão e uma chaminé que se adaptem!

Medicina

No campo da medicina, as coisas mal saíram da Idade das Trevas. Vaporizadores carbólicos são usados atualmente para criar ambientes antissépticos, mas os médicos ainda usam na sala de cirurgia as roupas com que vieram da rua. Anestésicos como morfina e ópio existem, mas os antibióticos são desconhecidos. As máquinas de terapia galvânica e magnética, as poções curativas e outras criações charlatãs ainda podem ser encontradas em toda parte, fazendo da medicina um negócio arriscado que é melhor evitar sempre que possível.

Armamentos & Guerra

As armas avançaram até o estágio dos fuzis carregados pela culatra e dos revólveres, embora sejam olhados com tanta desconfiança que a espada continua a ser um importante meio de defesa. Os canhões

raizados e as metralhadoras Gatling são de longe as armas mais utilizadas nos campos de batalha.

Apesar de submarinos simples espreitarem as águas rasas, e avançados *dreadnoughts* movidos a turbina comandarem o alto mar, os mais sofisticados veículos de batalha são as estranhas fortalezas móveis do exército prussiano. Essas invencíveis fortalezas blindadas tornaram os agressivos nortistas temidos em toda a Nova Europa.

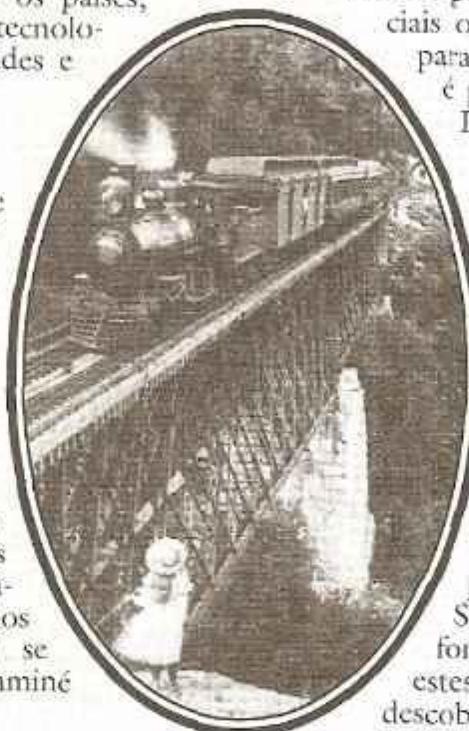
Lei & Ordem

Enquanto Londres tem a Scotland Yard e sua Polícia Metropolitana (conhecida como "Peelers", em homenagem a seu fundador, Sir Robert Peel), a maior parte dos municípios depende de policiais ou milicianos contratados localmente para manter a paz. A manutenção da lei é parecida com a Guarda da cidade de Londres dos tempos medievais: um bando de homens com revólveres ou cassetetes que te arrasta para prisão quando te pega fazendo alguma coisa errada. Na França, Napoleão III criou a Sureté para supervisionar crimes importantes, em especial aqueles relacionados com complôs internacionais; os Estados Unidos tem seu próprio Serviço Secreto para os mesmos problemas. Na Rússia, na Áustria e na Prússia, os policiais locais são supervisionados diretamente pela poderosa e onipresente Polícia Secreta do governo. Da mesma forma que o FBI dos dias de hoje, estes grupos estão mais preocupados em descobrir traições e complôs contra a nação do que em prender simples gatunos.

No que diz respeito à criminologia, não existe muita coisa em 1870; pessoas como Sherlock Holmes estão apenas começando a aplicar o raciocínio lógico para resolver crimes, e coisas como laboratórios de impressões digitais e medicina legal ainda estão muito distantes. O oficial que faz a ronda confia em seus instintos, longas caminhadas e uma rede de informantes e espões espalhados por toda sua área para conseguir resultados. Eles também não são muito exigentes com relação à forma de se conseguir informação; uma propina ou um pé no rabo são igualmente aceitáveis.

Crime & Castigo

A Justiça é igualmente rápida e brutal: os júris são uma invenção essencialmente inglesa; na França, um tribunal de juizes decide seu destino; na maior parte dos outros países, o juiz ouve seu caso



Uma Visão da Era do Vapor

(talvez permita que um advogado o defenda) e decide se você é culpado ou inocente e sentencia. Ataques contra pessoas que não são nobres ainda são considerados ofensas menores na maioria dos países (exceto a Baviera); os crimes contra o patrimônio, como roubo, são tratados mais severamente. Forca, guilhotina, exílio, deportação (para a Austrália ou a ilha do Diabo) ou longos encarceramentos em prisões horríveis são sentenças comuns, impostas sem nenhuma razão melhor que a opinião dos juizes. Regra Prática: não cometa crimes; se tiver de fazê-lo, não seja pego. Se for pego, assegure-se de que é por ter batido num plebeu, não por ter-lhe roubado algo.

Comunicações

Antes do fim da década de 1830, a forma mais rápida de enviar informações de um lugar para outro era o serviço postal movido a cavalo. As cartas eram recolhidas uma vez por dia nas áreas rurais, e até dez vezes por dia nas cidades principais; levadas para um escritório central, e remetidas por carruagens rápidas ou ginetes postais para locais distantes. A outra alternativa era localizar um Feiticeiro Praticante e contratá-lo para fazer uma mágica *Adivinhação* para enviar sua mensagem, ou uma mágica *Movimento Dimensional* para enviar fisicamente sua carta ao destino.

O método mais confiável de comunicação rápida sem envolver a magia, é o telégrafo (o telefone ainda não foi inventado, embora eu tenha ouvido dizer que Bell está trabalhando nisso atualmente). As linhas telegráficas conectam os Impérios por terra; cabos submarinos atravessam o Canal da Mancha, e, recentemente, o Oceano Atlântico (não Atlântico). A invenção dos Gravadores de Sinais Telegráficos (pág. 52) permite a transmissão rápida de imagens, e o Transmissor de Cálculo Telegráfico (uma versão de 1870 do modem, inventado recentemente por Lady Ada Lovelace, filha de Lord Byron) tornou possível também a transmissão de dados.

Informação & Mídia

Pelo fato da impressão ser barata e a alfabetização generalizada, os jornais são extremamente comuns na Nova Europa. Existem mais de 400 jornais só em Londres, e quase o mesmo tanto em Viena, Munique e Paris. Os mais importantes são o *Daily Telegraph* e o *Times* (Londres), *Le Moniteur* e *Le Figaro* (Paris), *Suddeutsche Presse* (Baviera), e o *Wiener Tagblatt* e *Neue Freie Presse* (Viena). Todos com exceção do *Times* e do *Suddeutsche Presse* sofrem algum tipo de censura governamental de tempos em tempos; com exceção do *Times*, a maioria é liberal, radical e fortemente influenciada pela elite intelectual dominante.

Existem também centenas de revistas abordando centenas de tópicos: *Vanity Fair* (a *People* da época), *Popular Invention* e *The Strand Mystery Magazine* são apenas alguns exemplos. Os livros também são relativamente baratos e existem bibliotecas públicas (paga-se uma taxa simbólica) em todas as grandes cidades. A maioria dos países modernos possui universidades nas capitais e escolas em todas as cidades, com exceção das menores (o nível de alfabetização é altíssimo). Palestras e seminários são populares, bem como os museus, exposições e cursos de aperfeiçoamento.

Viagens

Mais uma vez, o vapor governa o século XIX. Os trens a vapor atingem velocidades de até 120 km/h, entre as cidades mas são menos úteis no caso de distâncias menores. Barcos a vapor e pequenas lanchas a vapor singram rios e mares, enquanto navios a vapor (como o *Great Eastern*) e os clíperes cata-vento cruzam os oceanos mais extensos. As viagens aéreas são praticamente desconhecidas; existem alguns balões, mas nada mais. O Conde Zeppelin está trabalhando em seus primeiros dirigíveis, e ainda faltam décadas para o avião e o planador existirem. Para a maioria, viajar no mundo do *Castelo Falkenstein* é a cavalo, seja cavalgando ou numa carruagem. É lento, mas com certeza é mais rápido que andar a pé.

Magia

Apesar de existir, a Alta Magia (ou a *Arte*, como ela é chamada aqui) não é tão comum, pelo menos não o suficiente, para criar um grande impacto na sociedade. Os magos se parecem muito mais com cientistas de alto nível: você sabe que eles existem, mas não encontra um com frequência. Embora existam alguns artefatos mágicos por aí, eles são raros, assim como o são os magos praticantes que podem ser contratados em troca de honorários. A maioria dos magistas faz parte de uma Ordem ou Loja, o que significa que suas atividades reais são secretas e mantidas longe do grande público. Afinal de contas, a maior parte das pessoas de nosso mundo não sabe nada sobre os Maçons, e eles nem sequer são magistas de verdade! (ao menos do lugar de onde eu venho!).

Síntese da Era do Vapor

A vida na era do vapor é uma fusão estranha de tecnologia primitiva e sofisticação social; uma idade do ouro, em que se travam duelos à luz de lâmpões e nações são conquistadas pelo poder da eletricidade. É uma época magnífica e gloriosa, uma época cheia de possibilidades e novos desafios.

Real & Irreal?

Se é capaz de encontrar determinada coisa na literatura vitoriana (ou na literatura ambientada na era vitoriana), existe grande chance de você encontrá-la nas ruas da Nova Europa. Sério!

Morrolan atribui esse fenômeno à sua *Teoria de Ressonância Mágica*, que afirma que existe apenas um número limitado de possibilidades nos universos de um tipo parecido, e que, dependendo das leis da Alta Magia e da Física, tudo se manifesta ou como fato ou como ficção.

Por exemplo, não se pode ter pessoas se projetando mentalmente para "Barsoom" numa realidade não-mágica, porque isso viola as leis da física. Mas se você tivesse Alta Magia, tais coisas seriam permitidas. Da mesma forma, graças a algumas distorções da realidade no universo *Falkensteiniano* e a ajuda da engenharia Anã, você é realmente capaz de construir alguns dos aparelhos mais esquisitos descritos por Júlio Verne, como o *Nautilus* ou o *Canhão Colúmbia*. Será que existem mudanças sutis nas leis da física que eu não percebi? Eu diria que sim, mesmo que seja apenas para permitir que criaturas mágicas como os Dragões andem soltas por aí.

Até agora, ainda não me deparei com uma situação na qual uma pessoa de verdade de minha velha realidade não exista aqui. Mas eu esperaria que certos eventos físicos pudessem mudar a história. Veremos.

Enquanto isso, graças à Ressonância Mágica (ou o que quer que seja), este universo continua a funcionar, integrando mais ou menos o real e o irreal em doses equitativas.

...Um Mundo em que Fato & Ficção se Encontram

Você nunca sabe com *quem* vai dar de cara numa esquina da Nova Europa. O primeiro choque que levei foi logo depois de eu ter chegado, quando entrei na sala de recepções do Castelo Falkenstein e me encontrei frente a frente com o louco Rei Ludwig. Mas ele foi apenas o primeiro de uma série de encontros estranhos e impossíveis.

Veja bem, no mundo do *Castelo Falkenstein*, a fronteira que divide fato de ficção tornou-se muito indefinida; personagens que outrora encontravam-se seguramente guardados nas páginas da literatura vitoriana (e não tão vitoriana) aparecem com frequência para uma visita. Por exemplo, nos últimos anos, em um momento ou outro, encontrei a maioria dos heróis e dos vilões dos romances de ficção científica de Júlio Verne. Aqui, eles realmente têm vida, respiram, e Verne é apenas um escritor oportunista de ciência que publicou suas aventuras em folhetins. (Lembro-me de Phileas Fogg, num jantar, comentando que sim, Verne havia dramatizado exageradamente sua viagem ao redor do mundo, mas que, afinal, esse era o tipo de coisa que se esperaria de um jornalista francês). A ficção de Verne não é o único exemplo; encontrei Rudolph Rassendyll do *Prisioneiro de Zenda* (eu o ajudei a escapar de uma prisão em Moscou), Alice do *Pais das Maravilhas* (com Lewis Carroll) e lutei contra o Conde Drácula nos montes Cárpatos. E, é claro, há sempre Sherlock Holmes, com quem me encontrei em numerosas ocasiões.

Não me perturbaria tanto se os personagens existissem neste mundo, mas não seus autores — eu seria capaz de viver com isso. O que realmente me perturba é que o universo Falkensteiniano tenha conseguido uma acomodação tão conveniente com a realidade que permita a ambos viverem lado a lado. E às vezes posso até mesmo vê-la em ação; certa vez eu estava numa palestra sobre Evolução quando por acaso ouvi dois homens debatendo o tópico nas cadeiras à minha frente. Acontece que um deles era Arthur Conan Doyle e o outro era o Doutor John Watson, recém-chegado do Afeganistão.

A realidade Falkensteiniana também acomoda fatos que deveriam ser mutuamente exclusivos. O Capitão John Carter parece realmente ir a Marte quando ele se projeta mental e fisicamente através do éter. Mas no ano passado, Sussex foi tomada por gigantescos robôs de guerra tripodes controlados por marcianos de três pernas que viajaram em foguetes gigantescos. Barsoom é Marte? Serão os alienígenas tripodes marcianos? Ou será que os dois lugares são na realidade locais diferentes que são chamados Marte por coincidência? Não saberei enquanto alguém não inventar um foguete e for até lá, e com minha sorte, essa pessoa será Buck Rogers.

Por outro lado, existe uma série de vantagens nessa estranha mistura de ficção e história. Afinal de contas, se tivesse que deter o Professor Moriarty, você não preferiria ter Sherlock Holmes, Sir Richard Burton e o Capitão Nemo para ajudar?

Personagens Seleccionados da Era do Vapor

Você encontrará algumas pessoas nesta seção que seriam na melhor das hipóteses consideradas ficcionais em nosso mundo. Por que a cosmologia do *Castelo Falkenstein* parece mesclar alegremente o real e o irreal é algo que nunca fui capaz de explicar. Em alguns casos, talvez os escritores da assim chamada ficção tenham meramente relatado uma história real que ouviram sobre seus "personagens". Ou talvez seja apenas porque a linha que separa o real do irreal seja mais flexível aqui. Em todo caso, você encontrará a seguir uma lista com algumas das pessoas que são notícia em meu mundo adotivo. Os títulos em *italico* são de livros nos quais os personagens podem ter sido mencionados em nosso mundo; outros podem ser encontrados em qualquer boa enciclopédia (embora você possa esperar algumas estranhas distorções aqui e acolá).

Charles Babbage: Professor de matemática de Cambridge e criador do primeiro "computador" mecânico, a *Máquina de Calcular Babbage*. Embora nenhuma tecnologia de nosso século XIX fosse capaz de produzir o dispositivo que ele projetou, foi brincadeira de criança para os Anões, que chegaram até mesmo a aperfeiçoar o projeto. Atualmente, ele é o diretor do *Lyceé Analytique* em Paris, e trabalha para o ministro da Ciência Júlio Verne.

Alexander G. Bell: Inventor. Nascido na Escócia, emigrou para os Estados Unidos. Fascinado pelo som e pela idéia de ensinar aos surdos, ele encontra-se atualmente trabalhando na invenção do telefone em Boston.

Sarah Bernhardt: Atriz meio-Fada francesa que um dia será uma das maiores celebridades do mundo. No momento ela está fazendo seu primeiro papel nos palcos de Paris, e começando a criar a reputação que a transformará numa lenda mundialmente conhecida.

Elizabeth & Robert Browning: casal de poetas mais conhecido por *Sonetos dos Portugueses*, um livro de sonetos de amor que Elizabeth escreveu para seu marido Robert (com quem ela fugiu para se casar em 1846). Elizabeth é surpreendentemente juvenil, graças a seu interesse pelo Espiritualismo e uma habilidade inconsciente para usar a Arte.

Sir Francis Richard Burton: Famoso explorador e co-descobridor da nascente do rio Nilo. Burton é parte agente secreto britânico, parte feiticeiro (especializado nas magias tântrica e do Oriente Médio) e aventureiro. Encontra-se atualmente via-

jando ao redor do mundo com sua igualmente audaciosa esposa Isabel.

Lewis Carroll: Professor de matemática da universidade de Oxford e investigador da natureza do Vêu Feérico. Seu "livro infantil" *Alice no País das Maravilhas* é na verdade um texto que descreve as realidades alternativas para as quais seus estudos o levaram (e provavelmente Alice). Trabalha atualmente na seqüência, *Do Outro Lado do Espelho*.

Capitão John Carter: Capitão da Guerra civil e Lorde de Guerra, Carter possui uma habilidade misteriosa de projetar fisicamente a si (e a outras pessoas) para um outro mundo, chamado Barsoom (Marte?), onde ele é o rei belicoso de uma grande civilização. Veja o livro de Edgar Rice Burroughs / *Warlord of Mars*.

Charles Darwin: Cientista e escritor, seu livro *Da Origem das Espécies* (baseado em sua viagem como naturalista no navio Beagle em 1836) é a origem da febre evolucionária que varre o mundo vitoriano. Ele encontra-se atualmente trabalhando em sua obra, *Origem do Homem*, que descreve detalhadamente algumas teorias curiosas sobre a origem das Fadas e dos Anões.

Charles Dickens: Escritor britânico famoso e celebridade das letras, seus livros (*Oliver Twist*, *David Copperfield*, etc.) são publicados em jornais na forma de folhetins em toda a Nova Europa. É também editor e produtor teatral. Dickens está envelhecendo e com péssima saúde; pode ser que não viva até o final do ano.

Benjamin Disraeli: Romancista, estadista e ex primeiro ministro da Inglaterra. Orador e negociador astuto e matreiro, ele é o equivalente político de Bismarck e o arquiteto de grande parte do Império vitoriano em expansão. Um dos conselheiros mais confiáveis da Rainha Vitória.

Conde Vlad Drácula: aristocrata transilvano e lorde vampiro, provavelmente descendente do legendário Vlad, o Empalador da Idade das Trevas. Drácula é o mais poderoso de uma série de cruzamentos ruins entre Fadas e Humanos (possivelmente entre um glastig e um mortal) que precisa de sangue de mortais para sobreviver. Levado por sua sede de sangue (e perseguido por seu incansável inimigo, Dr. Abraham van Helsing), o



Personagens Seleccionados da Era do Vapor

Conde viaja por todo o continente. Veja o livro de Bram Stoker / *Drácula*.

Thomas Edison: inventor americano do fonógrafo, da lâmpada, do mimeógrafo, do papel encardado, do registrador automático de cotações da bolsa de valores e da câmera filmadora. O inventor dos inventores, até os Anões o respeitam. Interessante, prolífico e determinado, ele está atualmente dirigindo uma firma de engenheiros consultores e inventores em Nova Iorque.

Príncipe Alberto Eduardo (Bertie): Príncipe Herdeiro Britânico e "bon vivant". Desviado do trabalho útil por sua mãe, Rainha Vitória, o Príncipe tornou-se uma pessoa de grande influência dentro da sociedade britânica. Seu grupo exclusivo Malborough é o equivalente do séc. XVIII aos "hippies"; todo mundo que é alguém é membro (ou quer ser).

Phileas Fogg: Viajante e escritor, completou recentemente uma viagem de volta ao mundo em espantosos oitenta dias. Os rumores sobre o bonito e misterioso Sr. Fogg são abundantes: suspeita-se que ele seja um Lorde Feérico, um grande ladrão, um autômato inteligente movido a corda, ou possivelmente ainda, um espião alienígena de outro mundo! Veja o livro de Júlio Verne / *Volta ao Mundo em 80 Dias*.

Dr. Victor Frankenstein: Cientista louco e criador da vida artificial. Médico educado na Suíça, Frankenstein acabou estudando as ciências ocultas e ficou obcecado com a criação de um andróide vivo perfeito a partir de partes de corpos mortos. Embora sua primeira criação tenha terminado em tragédia, ele sobreviveu para tentar novamente. Veja o livro de Mary Shelley / *Frankenstein*.

Ulysses S. Grant: Famoso general da União que derrotou o General Lee dos Confederados, e mais tarde se tornou o General Comandante das Forças Expedicionárias Ocidentais contra as Nações Indígenas. Ele é atualmente presidente dos Estados Unidos, e assumiu o cargo depois dos dois mandatos bem sucedidos de Lincoln.

Sherlock Holmes: O Grande Detetive tem pouco mais de vinte anos. Acabou de se formar em Oxford e abriu um escritório como detetive parti-

cular; a fama e o reconhecimento que ele terá mais tarde não virão até conhecer o Dr. Watson, seu biógrafo. Veja o livro de A. Conan Doyle / *As Aventuras de Sherlock Holmes*.

Aldous Huxley: biólogo britânico e primeiro expoente da Teoria da Evolução de Darwin, ele é um palestrante bem conhecido versado em assuntos de ciência. Huxley é inteligente, culto e empenhado no progresso a qualquer custo.

O Homem Invisível: Um obscuro cientista químico chamado Griffin, que desenvolveu uma poção da invisibilidade e a usou em si mesmo. Incapaz de voltar ao normal, ele se tornou um criminoso insano e perigosamente imprevisível. Veja o livro de H. G. Wells / *O Homem Invisível*.

Lorde Kelvin (William Thomson): Matemático e físico, atualmente lecionando na Universidade de Glasgow. Lorde Kelvin é possivelmente a maior autoridade em física, eletricidade e magnetismo de toda a Nova Europa, e o principal teórico da Magia Mecânica. Ele é também membro do Segundo Compacto.

Abraham Lincoln: Último presidente dos Estados Unidos, foi durante seu mandato que aconteceu a devastadora Guerra Civil. Além de ter sido capaz de manter a União, ele libertou os escravos. Em 1865, foi baleado por um assassino; o país ficou quatro dias em vigília enquanto os médicos (e um clérigo feiticeiro da Ordem de São Bonifácio que estava de visita) lutavam para salvar sua vida. Recuperado, ele conseguiu conduzir a nação através da difícil Restauração durante seu segundo mandato.

Lady Ada Lovelace: Filha de Lorde Byron e assistente do envelhecido Charles Babbage, Lady Lovelace é a primeira programadora de computadores (ela também é criptógrafa competente). Ada envolveu-se profundamente com a Loja Mística do Templo de Rá, um grupo feiticeiro a favor da superciência.

Luís I: Avô do atual governante da Baviera e outro grande construtor (seu projeto para a cidade de Munique é considerado uma maravilha arquitetônica). Em 1848, ele ficou enfeitiçado pela dançarina exótica Lola Montez, e foi forçado a abdicar pela população irada. Casou-se com Lola e se tornou um viajante famoso e patrono das artes.



Personagens Seleccionados da Era do Vapor

Karl Marx: Agitador político e fundador do Comunismo, ele acabou de concluir o primeiro volume de seu famoso *Das Kapital* (1867). Um dos homens mais temidos da Nova Europa, ele é também chefe da secreta Irmandade Anarquista, que ele fundou para abrir caminho para sua utopia comunista.

Lola Montez: Dançarina exótica e aventureira, Lola foi a causa da queda do Rei Luís I da Baviera. Fugindo da confusão, ela fez diversas turnês fracassadas pela Europa e América durante algum tempo antes de voltar (sem um tostão) para se casar com o Rei Luís I.

Professor Moriarty: Gênio do crimes e chefe da Liga Mundial do Crime, uma organização de malfeitores e vilões. O grande inimigo de Moriarty, Sherlock Holmes, ainda não alcançou o ápice de suas forças; e o perverso professor só encontra oposição atualmente no Capitão Nemo e seu antigo aliado, o misterioso Phileas Fogg. Veja o livro de A. Conan Doyle / *As Aventuras de Sherlock Holmes*.

Capitão Nemo: Inventor e aquanauta. Um gênio científico e engenheiro, Nemo é o criador do extraordinário submarino *Nautilus*. Originariamente ele tinha a intenção de destruir todos os navios de guerra em alto mar; no entanto, suas experiências com o Dr. Júlio Verne (escrevendo como Pierre Arronax) e outros, convenceram-no a utilizar seu conhecimento para lutar contra aqueles que fomentam os conflitos armados nos bastidores (como a Liga Mundial do Crime). Veja o livro de Júlio Verne / *Vinte Mil Léguas Submarinas*.

Imperador Norton I: Personalidade expressiva de São Francisco, ele já foi considerado um lunático inofensivo, foi eleito Imperador por aclamação popular quando a Califórnia se tornou a República Império da Bandeira do Urso em 1869.

Dr. Richard Owen: Paleontologista e caçador de dinossauros (na verdade, foi ele quem inventou a palavra), Owen é um zoologista brilhante que deduziu corretamente a existência de répteis gigantes (embora suas reconstruções para a exposição de 1854 no Palácio de Cristal fossem bastante incorretas). Curador de História Natural do Museu Britânico.

Rudolf Rassendyl: Cavalheiro inglês, sócia do Rei do Ducado Alemão da Ruritânia, Rassendyl foi útil na operação para frustrar um complô bismarquiano com o objetivo de incorporar o ducado, seqüestrando seu governante e instalando seu meio irmão pró-prussiano no trono. Veja o livro de Alexander Hope / *Prisioneiro de Zenda*.

Robur, o conquistador: Projetista de dirigíveis e conquistador do mundo, Robur concentrou seus esforços no desenvolvimento de máquinas de voar equipadas com motor em detrimento das mais leves que o ar. Seu poderoso *Albatroz* é na verdade

de um tremendo helicóptero com quase 60 metros de comprimento, suspenso por hélices movidas a eletricidade. Um pirata aéreo, Robur alia-se com frequência à Liga Mundial do Crime. Veja o livro de Júlio Verne / *Master of the Air*.

O Viajante do Tempo: O misterioso criador da Máquina do Tempo. Sua identidade não é conhecida. Possivelmente um engenheiro ou mágico que desenvolveu a Máquina do Tempo Mágica independente das anotações de Leonardo da Vinci. Ele é conhecido por aparecer em momentos críticos para prestar auxílio ou frustrar inimigos, provavelmente tentando influenciar um futuro distante sobre o qual só ele sabe. Veja o livro de H. G. Wells / *A Máquina do Tempo*.

Mark Twain: Escritor, repórter e "bon vivant", ele é conhecido por suas obras satíricas e bem humoradas. Atualmente embaixador em missão especial do Império da Bandeira do Urso e amigo pessoal do Imperador Norton I da Califórnia, e está viajando pela Nova Europa colecionando anedotas para seu livro *Innocents Abroad*.

Dr. Abraham van Helsing: Caçador de vampiros holandês e estudante de ocultismo, van Helsing passou a última década seguindo a pista do ardiloso e maligno Conde Drácula por toda Nova Europa. Seu único objetivo é erradicar completamente o vampirismo do mundo, começando pelo Conde. Veja o livro de Bram Stoker / *Drácula*.

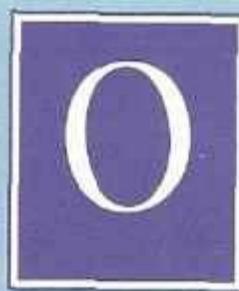
Dr. Júlio Verne: Escritor de ficção científica e Ministro da Ciência de Napoleão III, que foi inspirado pelos artigos de Verne. Verne é mais um cientista geral e visionário do que um engenheiro: o Dr. Asimov de 1870. Sua imaginação fértil apresenta os princípios, enquanto suas enormes equipes de cientistas do governo executam seus planos.

Rainha Vitória: Rainha da Inglaterra ele era tão poderosa que toda uma era foi batizada com seu nome. Extremamente teimosa, autocrática e obstinada, ela comanda grande parte do mundo através de uma combinação de ministros capacitados e extensos laços familiares (quase toda cabeça coroada na Europa tem algum tipo de parentesco com ela, por laços de sangue ou casamento). Fortemente influenciada pelos Lordes do Vapor da Grã Bretanha.

Conde Ferdinando von Zeppelin: inventor do dirigível mais leve que o ar, von Zeppelin serviu como oficial da União durante a Guerra Civil Americana, onde começou a obsessão com uma aeronave mais leve que o ar que acompanharia pelo resto da vida. Ele voltou há pouco tempo para a Prússia, onde se tornou chefe do recém criado corpo de dirigíveis *Luftwaffen* de Bismarck.

Para mais informações sobre Personalidades,
v. à pág. 169

... De Alta Intriga



O mundo do *Castelo Falkenstein* é também um lugar com um monte de Organizações Secretas.

Por alguma razão, até mesmo o ar deste lugar clama por uma conspiração. Os Magistas estão todos organizados em cabalas secretas. Os Anarquistas se reúnem em núcleos subterrâneos. Todos os chefes têm bases escondidas, Planos Magistrais e senhas complexas. E nenhum Império que se preze nesta era de intriga internacional aceitaria qualquer coisa que não fosse um Serviço Secreto totalmente financiado, completo com Centros de Comando Secreto inteligentemente disfarçados como lojas comuns, inocentes veículos a vapor que se transformam em submersíveis ou girocópteros, e montes de engenhocas. Até mesmo os Maçons, que são normalmente indigestos, agem como alguma coisa saída de um episódio da série *Agente da Uncle*.

A paixão da Era do Vapor por reuniões secretas e ligações perigosas é quase tão difundida quanto sua ânsia pela Grande Ciência e suas novas e fascinantes invenções. Quando esses três vícios podem ser reunidos num único lugar (como numa organização secreta dedicada a usar sua *Máquina Infernal de Transmissão do Medo* para derrubar o Império Britânico), você tem um habitante da Era do Vapor *feliz*. Eu me acostumei tanto a entrar em salas através de painéis escondidos que hoje em dia tenho uma tendência a ignorar as portas. (Embora minha favorita ainda seja a entrada secreta de uma célula anarquista em Londres: você entra no café, senta-se numa determinada mesa, e a coisa toda, com mesa e tudo, afunda até a sala de reuniões no porão, levada por um elevador embutido!)

Meu primeiro encontro com um verdadeiro agente secreto falkensteiniano aconteceu logo depois de eu ter sido fígado pela mágica que me trouxe para cá. Parece que no meio do tumulto gerado pela construção do castelo através da magia e a restauração de Luís ao trono, ninguém percebeu um guarda se esgueirando em direção aos estábulos para selar um cavalo ligeiro. Quando descobrimos que havíamos sido traídos, o "Tenente Rupert Hauptman" estava a trinta quilômetros de distância na Estrada de Munique levando ao Regente a informação de que o Rei havia voltado à Baviera. Graças a Hauptman, fomos forçados a levar Luís correndo à capital antes que o Conde Hohenloe fosse capaz de enviar um grupo de assassinos para eliminá-lo (e mesmo assim foram necessárias duas batalhas de revólveres e uma luta de espada no meio da Residenz do Rei para desfazer o que um espião havia feito com um mero telegrama).

Com todas essas trapaças e dissimulação, me acostumei a receber bilhetes em Bailes Diplomáticos, interceptar mensageiros e roubar suas cartas, e encontrar figuras de capa tarde da noite em lugares ermos (que sempre parecem ser descobertos pelos bandidos logo depois que eu chego). Também aprendi o suficiente para sempre inspecionar com ar inocente todas as bengalas, guarda chuvas, chapéus, bolsas, sapatos ou outros objetos comuns que poderiam estar escondendo uma espada, revólver, dardo venenoso ou bala explosiva. Comecei até a supor que uma linda donzela em apuros possa ser uma agente dupla; que sempre haja um painel secreto numa sala trancada; e que toda mala negligenciada contenha um Segredo Capaz de Abalar o Mundo. Tudo isso faz parte do ar de Intriga e Traição que existe *em toda parte* nesta Era de Impérios.

Por isso, se você alguma vez já quis enfrentar uma Irmandade Terrorista Diabólica, seduzir uma Mata Hari, ou apenas salvar milhões de inocentes de um Desastre Certo, você também pode ter sido moldado para a vida de um Superespião da Era do Vapor.

*Agente Imperial Prussiano
Hauptman*

Agentes Secretos & Sociedades Secretas

Não fiquei surpreso ao descobrir que havia Agentes Secretos (o termo "espião" aqui é usado para definir o serviço secreto que acontece no campo de batalha) no mundo do *Castelo Falkenstein*. O que me deixou assombrado foi a qualidade "James Bondiana" da espionagem.

Veja, por exemplo, o cara que traiu o Rei Luís em favor do Regente. Nenhum de nós suspeitou na época que o modesto tenente Hauptmann era na verdade, o Agente Coronel Rupert von Hauptmann de Sua Serena Majestade da Prússia, cognominado "A raposa da Prússia". Nem desconfiamos que dentro de seu alforje havia um manipulador de telégrafo secreto, frascos de ácido e nitroglicerina, e uma câmara minúscula (com a qual ele gravou para a posteridade a chegada de Luís). Dentro do punho de seu sabre regimental existia uma gazua e uma bomba luminosa. Na verdade, a única razão pela qual sabemos tudo isso é que, minutos após ter pendurado seu manipulador de telégrafo a uma linha nas proximidades, e relatado os fatos ao Regente, ele foi emboscado por um bando de saqueadores, espancado até perder os sentidos e teve todas suas coisas roubadas. No final, os ladrões acabaram sendo capturados pela Guarda da Fronteira Bávara e toda a história veio à tona.

Superespiões & Superengenhocas

Parte dessa mania de superespião é o estilo dos tempos. Num mundo em que existem engenhocas por toda parte, e a exibição é de grande importância, você tem de esperar que os agentes secretos vão ser farinha do mesmo saco. Os auxiliares principais têm codinomes, identidades secretas e reputações. Da mesma forma que James Bond, eles frequentam as mesas de jogo de Monte Carlo, os salões do Biarritz e a temporada de iatismo em Cowes, combinando perfeitamente com os ambientes onde os ricos e poderosos governantes da Nova Europa se juntam. Os agentes também carregam uma coleção de armas secretas e dispositivos de alta tecnologia; os objetos escondidos por Hauptmann foram apenas um pequeno exemplo do que um agente de alto nível tem a seu dispor.

Esconderijos Secretos

Os agentes não são as únicas coisas que parecem ter saído diretamente de um episódio da série *James West*; muitas Organizações Secretas do mundo Falkensteiniano são igualmente espalhafatosas. Quando você passa um tempão lidando com cientistas loucos, gênios do crime, anarquistas acovardados e outras agências nacionais, é importante ter seu quartel general camuflado como uma padaria ou uma alfaiataria, com pisos móveis, painéis escondidos e armadilhas mecânicas especiais. Sejam os esconderijos secretos mantidos em vagões particulares da estradas de ferro, bases de observação em esgotos, ou laboratórios de pesqui-

sa e desenvolvimento atrás das paredes da biblioteca de uma embaixada, a próspera organização do século XVIII tem uma queda para o grande estilo. Até mesmo a infame Liga Mundial do Crime se reúne a bordo do gigantesco *Albratros* de Robur, o Conquistador!

Veja a seguir algumas das Organizações que encontrei durante minhas viagens:

- **A Aliança do Segunda Compacto:** uma associação de Magistas, Fadas, Dragões e Anões cujo principal objetivo é diminuir o ritmo do avanço da tecnologia dos Unseelie. Os agentes são escolhidos dentre pessoas de todas as posições sociais e aprendem uma grande variedade de perícias; a única característica que eles têm em comum é o desejo de preservar a Alta Magia e impedir aquilo que eu chamo de "Revolução do vapor" de acontecer.

- **O Serviço Secreto dos Estados Unidos:** Agentes vigorosos, lacônicos e rápidos no gatilho, cuja missão é frustrar complôs contra o governo dos Estados Unidos e deter quaisquer Gênios Diabólicos que ameacem os cidadãos americanos. Armas escondidas em botas e engenhocas secretas fazem parte do pacote. Sua sede fica em Washington, D.C.

- **A Liga Mundial do Crime:** Uma parte "Cosa Nostra", duas partes "SMERSH", o objetivo da Liga Mundial do Crime é nada menos do que a dominação do mundo. Além de controlar grandes operações de roubos chantagem, e vício a Liga também planeja derrubar governos, extorquir dinheiro através do terrorismo e criar Dispositivos Diabólicos para controlar toda a Humanidade.

- **A Irmandade Anarquista Mundial:** Comandada pelo obscuro Karl Marx, o objetivo da Irmandade é destruir completamente todos os governos existentes (possivelmente para substituí-los por um paraíso socialista). Bombas, Dispositivos Diabólicos e assassinatos fazem parte de seu programa de terror e intimidação.

- **O Serviço Imperial Prussiano:** Os olhos e ouvidos de Bismarck, dedicados a atingir seus objetivos. Bem equipado, impiedoso e muito inteligente, com agentes por toda a Nova Europa, o Serviço Imperial é temido e respeitado por agentes de todas as causas.

- **O Serviço Secreto Bávaro:** Agentes capa-espada, na linha dos *Três Mosqueteiros*, mas com mais estilo do que equipamento. A maioria é composta de oficiais militares e nobres, leais e devotos ao rei e ao país, e compensam com ousadia o que lhes falta em aparelhagem.

- **O Serviço Secreto de Sua Majestade:** Almofadinhas, melifluos e altamente equipados. Grande parte dos agentes são recrutados dentre os nobres da elite de Londres. O Serviço Secreto Britânico evita ameaças contra o Império não importa qual sua origem. Como um grupo, eles são razoáveis, mas têm vários agentes excelentes.

Ciência

Ensandecida

A ciência da Nova Europa é um verdadeiro pesadelo para um físico. Pode ser um resultado da Alta Magia distorcendo algumas das regras da física, mas parece-me que existem muito mais invenções estranhas que não deveriam funcionar sendo usadas diariamente do que qualquer pessoa sã gostaria de imaginar.

A isso eu chamo de *Efeito da Ciência Ensandecida*, e ele parece ser um componente natural do mundo *Falkensteiniano*. Envolve duas suposições básicas: uma é que seu Gênio ou Inventor Louco pode muito bem no fundo ser um Feiticeiro latente, e pode estar tecendo inconscientemente elementos de Alta Magia em suas invenções. Assim o *Albatross* voa em grande parte devido ao fato de que Robur, seu inventor, teceu inconscientemente algum tipo de magia de levitação em sua criação para suplementar seus imensos rotores.

A outra é que pode ser simplesmente que a física seja muito menos restrita do que do outro lado do Véu Féérico. É, eu sei que esse argumento parece forçado. Mas, este lugar tem *Dragões* andando pelas ruas! Afinal de contas, muito pouco do que é criado aqui realmente *viola* as leis naturais; se alguma coisa é esquisita *demais*, ela simplesmente não funciona. Não, as criações mais *excêntricas* só distorcem as regras um pouquinho; elas funcionam melhor do que deveriam, pesam menos do que deveriam, ou podem ser utilizadas de formas que seriam consideradas muito difíceis (ou impossíveis) em nosso mundo.

Gênios &

Cientistas Loucos



Uma coisa que aprendi desde que estou aqui: a Nova Europa é o tipo de lugar onde o Dr. Frankenstein poderia se sentir em casa. Sem mencionar uma série de outros lunáticos que eu poderia citar (o Homem Invisível e o Dr. Jekyll me vem à mente).

Onde quer que se tenha Grande Ciência e Invenção, você acaba tendo malucos científicos. Isso tem a ver com a profissão: quando não precisam manter uma bolsa de pesquisa, nem são obrigadas a publicar, as pessoas são capazes de criar coisas bem estranhas. Além de *Novas e Aperfeiçoadas Máquinas de Moto-Contínuo*, *Dispositivos Eletro-Magnéticos de Cura* e *Suportes de Suspensórios patenteados* (todos devidamente registrados no Escritório Real de Patentes em Londres — eu verifiquei), existe tempo de sobra para um Estudioso do Desconhecido inteligente se interessar em *Criar Vida a partir de Matéria Inanimada*. Como Morrolan gosta de dizer: — Mãos desocupadas fazem Ciência.

Tenho uma visão pessoal deste fenômeno porque moro num castelo onde vive um Inventor Maluco. Embora Rhyme seja relativamente dócil pelos padrões dos cientistas loucos, ele compensa esse fato com o grande número de coisas que inventa. Existe alguma coisa na tecnologia Anã que realmente incendeia a imaginação de um cientista. Não é só isso, o engenho sofisticado e não humano que advém das Fortalezas dos Anões permite que as pessoas verdadeiramente criativas façam coisas consideradas quase impossíveis em nossa própria época. (Você acreditaria que eu conheci um Anão que realmente produziu um fio monomolecular? Felizmente, ele não tinha a menor idéia do que fazer com aquilo!)

Assim, nós temos um monte de Dr. Frankenstein amadores aqui em Nova Europa. Bem, nós temos até mesmo o verdadeiro Dr. Frankenstein.

O outro lado da moeda da Grande Ciência são os Gênios, um sujeito muito mais perigoso. (Você não tem que ser um Cientista Louco para ser um Gênio, mas isso ajuda). Enquanto um Cientista Louco fica satisfeito simplesmente criando seu monstro ou o que quer que seja, um Gênio não fica feliz enquanto não achar uma maneira de utilizar sua criação; você pode chamá-los de os experimentadores práticos da Era do Vapor. Os Gênios estão sempre aparecendo nos jornais. Eles constroem submarinos para ameaçar navios, dirigíveis para bombardear cidades, Raios Diabólicos para torrar exércitos, ou seja, brinquedos úteis e perigosos. De vez em quando eles aterrorizam a Humanidade por dinheiro (fácil de conseguir quando você segura uma *Bomba Térmica* sobre a cabeça do Primeiro Ministro). Mas às vezes eles fazem isso por Vingança, uma Causa Nobre, ou simplesmente pelo Poder.

Mas você não tem que ter um Dispositivo Diabólico para ser um Gênio. Tudo o que você precisa é de um Plano Magistral. O Chanceler Bismarck é um Gênio porque ele tem um plano de conquistar toda a Nova Europa. E os Gênios como Moriarty e sua Liga Mundial do Crime usam a extorsão, o terrorismo e o crime para alcançar seus fins diabólicos. O que serve para mostrar que na Nova Europa, a Dominação do Mundo e os Dispositivos Diabólicos Demoníacos não são mais exclusividade dos Impérios.

Gênios & Megalomaníacos

As pessoas são ambiciosas na Era do Vapor. Elas têm grandes esquemas, grandes paixões e ambições enormes. Por isso, não é de se espantar que quando eles resolvem transgredir as leis, eles o façam numa escala que surpreenderia a maioria das pessoas normais. É por isso que a Era do Vapor é o lar de uma infinidade de gênios e megalomaníacos. Afinal de contas, estou vivendo num mundo onde, há poucos anos, um sobrinho provavelmente ilegítimo de um ditador deposto, praticamente sem um tostão furado, construiu para si um Império sem ter nada, a não ser um exército de óperabufa e um bocado de coragem.

Mas até que gosto de Napoleão III.

No entanto, ele não é o único que tem ambição. Desde que estou aqui, encontrei (e lutei contra) pelo menos meia dúzia de gênios e traficantes de poder extremamente talentosos e perigosos. Alguns são gênios do crime como Moriarty e outros de sua classe, que controlam vastas redes de delinqüentes e extorsionários. Outros são gênios políticos, como Otto von Bismarck, que quer apenas assumir o controle de toda a Nova Europa. Existem grandes ladrões, feiticeiros e espões neste mundo em número suficiente para povoar uma dúzia de romances.

Mas, os gênios mais assustadores, em minha opinião, são os megalomaníacos científicos: pessoas como o Capitão Nemo, Robur, Dr. Lovelorn e o Mestre. O que leva um engenheiro ou um cientista relativamente normal a acordar um dia e decidir — Bom, hoje vou inventar um submarino gigante (Nemo), uma máquina voadora de atirar bombas (Robur), um raio de controle da mente (Lovelorn) ou um exército de robôs (O Mestre) e esmagar os insignificantes mortais deste mundo sob meus pés?

As vezes, seus motivos são cheios de boas intenções: Claro, se você varrer os exércitos da face da terra, não haverá mais guerras, e se você puder controlar a mente de reis, presidentes e primeiros ministros, certamente será capaz de fazê-los eliminar a pobreza. Mas será que os fins justificam os meios? Será que não existem meios melhores de se mudar o mundo? E será que você realmente precisa

montar um laboratório secreto numa ilha deserta/vulcão extinto/mina abandonada/topo de uma montanha impossível de ser escalada, contratar um exército de capangas neandertais, e usar um uniforme bizarro para realizar alguma coisa?

Por que essas pessoas nunca aparecem em lugares iluminados como a Baviera com seus Dispositivos Diabólicos supercientíficos e nos deixam alistá-los numa Causa compensadora? Ou devotam suas energias a uma guerra sem fim contra a injustiça e a maldade como Doc Savage fazia nos velhos seriados? Ao invés disso, de tempos em tempos, surge outro Gênio com uma ameaça diabólica à ordem mundial, e eu passo quase a metade do tempo ajudando a frustrar seus planos.

Deter cientistas loucos não faz realmente parte de meu emprego como agente do Serviço Secreto. Mas como sou o único cara por

aqui que sabe alguma coisa sobre tecnologia avançada, geralmente sou eu quem descobre o tipo de avanço anacrônico que representa uma tentativa Unseelie de intervir na ordem mundial (ou pior). Eu *gostaria* de pensar que toda essa história de criação de Dispositivos Diabólicos faz parte de algum plano desonesto que a Corte Sinistra está tramando secretamente; mas, realisticamente, enquanto a Ciência for a rainha da Era do Vapor, haverá Gênios e Loucos com novos projetos visionários para a melhoria/sujeição da Humanidade.

Alguns Gênios Conhecidos, Suas Invenções e o Que Eles Fizeram Com Elas

- Capitão Nemo *Nautilus* (Submarino Radioativo)
• *Afundou navios de guerra para impedir toda atividade belicosa em alto-mar.*
- Robur *Albatroz* (Helicóptero Dirigível)
• *Bombardeou Paris, Londres e Roma (por que não?)*
- Dr. Lovelorn Raio de Controle da Mente
• *Conquistou Washington, D.C.*
- Lorde Yosho Tomino Robô gigante a vapor
• *Conquistou Tóquio e Pequim*
- O Mestre Bomba Inferno
• *Extorquiu um milhão de libras do governo britânico*
- Professor Moriarty Gás hipnótico
• *Usou o gás para roubar o Banco da Inglaterra*
- O Homem Invisível Invisibilidade
• *Transformou-se em uma onda de crimes de um homem só em Londres*
- Conde Igljo Cagliostro Assassino mecânico
• *Ameaçou cabeças coroadas da Nova Europa*
- Doutor Kondor Raio Óptico de Calor
• *Extorquiu dinheiro do governo francês*
- Barão von Brass Reciprocador
• *Armonou seus mercenários para conquistar toda a África*
- Doutor Manchu Droga Zumbi
• *Recrutou exércitos de zumbis para conquistar a China*
- Dr. Júlio Verne Canhão Verne
• *Canhões com Projéteis Balísticos Intercontinentais, protegem a França contra invasões*

Um automóvel movido a vapor. Fiz este desenho com base num modelo usado geralmente por exploradores e unidades militares; é por isso que ele é todo blindado. O equivalente a um Land Rover de 1870...

... E Ciência do Vaporpunk!

S Se deseja viver na Nova Europa, é bom você gostar de vapor; quase tudo aqui parece ser movido a vapor (acho que essa é uma das razões pelas quais chamam esta de a *Era do Vapor*). Existem automóveis (como a versão que mostrei em meus esboços), "motocicletas", brinquedos, helicópteros, canhões, fuzis e aparelhos domésticos, tudo movido a vapor. Se você for capaz de pôr uma chaminé e uma caldeira em qualquer coisa (seja ela aquecida a gás, álcool, carvão ou óleo), alguém na Nova Europa a comprará.

No entanto, ninguém inventou ainda um ferro a vapor e eu fico me perguntando. Por que?

O que não funciona a vapor parece funcionar mecanicamente. Dá-se corda em todo tipo de coisa aqui, além dos brinquedos. Existem veículos, computadores, empregados e navios mecânicos. Existem até mesmo próteses mecânicas como a que o Chanceler Bismarck usa. (Gire a manivela e vamos apertar as mãos! Craaaaaaaanchi!)

E existe a *Eletricidade*, uma nova força que é equivalente à energia de fusão nesta época. A maior parte das pessoas não entende a Eletricidade, o que deu origem a todo tipo de charlatanismo e superstição acerca de seu uso. Além de fazer funcionar bondes e motores de submarinos simples, a Eletricidade também é aplicada como um "raio" médico capaz de realizar cura instantânea (hein?) e como uma força psíquica que concede telepatia mental instantaneamente (hein?). Nesse meio tempo, apesar de existirem lâmpadas de arco voltaico, até agora

Edison ainda não descobriu como fazer uma lâmpada incandescente que dure o suficiente.

Tudo que posso fazer é dar graças a Deus que os bons habitantes da Nova Europa não tenham ainda descoberto o rádio. A esta altura, eles o estariam vendendo em garrafas para curar tosse comprida.

Uma Era de Invenções Insólitas

Um aspecto no qual os habitantes da Nova Europa diferem das pessoas de nosso mundo é a forma como eles vêem a Ciência. Para as pessoas do século XX, a Ciência é suspeita, algo que pode se voltar contra você a qualquer momento como um cão raivoso, pelo fato de cada nova descoberta ter seu lado negativo. Temos sido repetidamente inundados com a idéia de que não se pode confiar na Ciência e nos Cientistas; eles estão sempre explorando Reinos Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem e nos colocando em grandes apuros.

Mas na Era do Vapor, a Ciência é vista com orgulho, prazer e até mesmo um pouco de misticismo. É saudada como a Salvadora da Humanidade nesta época e lugar distantes, longe de nosso próprio futuro, onde as bombas atômicas e a cobiça das empresas nos deram uma visão mais cínica e desconhecida da maravilha tecnológica. Um dos problemas que enfrento como membro do Segundo Compacto é o fato de estarmos tentando limitar a Ciência numa época em que a simples idéia de limitar o Progresso é inconcebível. É necessário um monte de explicações para deixar bem claro que desejamos apenas diminuir um pouco o ritmo do avanço, até que as pessoas estejam melhor preparadas para lidar com isso. Tive várias discussões difíceis com pessoas que pensam que qualquer limitação sobre a tecnologia é equivalente a Ludismo.

Progresso Surpreendente

Pouco tempo atrás, a velocidade máxima que já se havia atingido era a de um cavalo (cerca de 40 quilômetros por hora), e a fonte de energia mais potente que existia era a roda d'água. Agora, automóveis a vapor rodam pelas ruas de pedra a uma surpreendente velocidade de *cinquenta quilômetros por hora*, e os trens chegam a cento e vinte! A energia a vapor permite que as poderosas Máquinas Industriais produzam quantidades assombrosas de produtos que eram inimagináveis antes da virada do século, e com o telégrafo, as mensagens podem atravessar o mundo num piscar de olhos. A força cegante do maçarico elétrico deixa para trás a escuridão da superstição e do medo e, para um povo que costumava achar que as lâmparas de óleo de baleia eram novidade, isso é uma coisa estonteante.

O povo da Era do Vapor é louco por Ciência. Ciência é a moda do século XIX. Todos estão envolvidos com ela ou discutindo-a. Conversa-se sobre Ciência mesmo nos Clubes e Salões mais seletos. Especialistas em Sociologia debatem ferozmente nos jornais se a Utopia Científica está próxima. O clero berra do púlpito que a Ciência sem Alma está substituindo Deus nos corações das pessoas (e pode ser que eles estejam certos). A publicação mais lida no continente atualmente é a *Popular Invention*; impressa em francês, alemão, inglês, italiano e grego. Ela mostra as novas invenções que estão no mercado, traça um perfil dos Inventores e seus laboratórios, e tem até mesmo uma seção de fofocas sobre inventores malucos como Verne, Capitão Nemo e o Dr. Edison. Uma das diversões mais populares é a Engenhotécnica: pequenos dispositivos inteligentes embutidos em objetos cotidianos, uma espécie de Ciência para todos.

Idéias e Invenções Comuns na Nova Europa

Telégrafo • Máquinas de Costura • Evolução • Rayon • Tintas artificiais • Torpedos • Turbinas a Vapor • Pasteurização • Automóveis • Triciclos a Vapor • Dirigíveis • Submarinos Primitivos • Trens • Barcos a Vapor • Aço • Alumínio • Dinossauros • Lâmpadas primitivas • Geradores Elétricos • Baterias • Computadores Babbage • Fuzis de carregamento pela culatra • Máquinas de Escrever • Câmeras.

Idéias e Invenções Comuns Não Encontradas na Nova Europa

Telefones • Rádios • Televisão • Veículos de Combustão Interna • Antibióticos • Cinema • Fonógrafos • Raios X • Aeroplanos • Aço Inoxidável • Foguetos de combustível líquido • Fotografias a Cores • Relógios de pulso • Energia Atômica.

Ciência Estranha

A ciência da Era do Vapor também é muito mais pessoal. O espírito da invenção permeia o ar; todo lorde excêntrico possui um "laboratório" onde ele estuda Magnetismo e Teoria Elétrica. É o tipo de ciência que faria o Dr. Frankenstein se sentir à vontade — porões misteriosos com escadas quebra-costas e retortas borbulhantes, em meio a gritos de "Eureka"! Diariamente, os jornais alardeiam os triunfos de um outro jovem gênio de porão que cria água inflamável, ou relatam as devastações do mais recente Gênio Científico com um novo plano para Conquistar o Mundo.

Portanto a Ciência não só *marcha em frente*, como corre desenfreadamente nessa direção. É ciência improvisada e misturada com um monte de jargão pseudo-científico; a física ainda está tentando reconciliar a teoria atômica e o flogisto; a biologia está apenas começando a descobrir os dinossauros e a evolução; e a química está a um passo apenas da alquimia. O Escritório Real de Patentes ainda expedite certificados para máquinas de moto-contínuo. Esta é a Ciência sem fronteiras, sem ninguém para dizer o que é possível e o que não é. E com o advento da *Magia Mecânica* (pág. 105) a fronteira entre o possível e o fantástico tornar-se ainda mais indefinida com o passar do tempo.

Vaportécnica, Anacrotécnica & Engenhotécnica

Vaportécnica é como a chamo; em nosso mundo, você talvez a chame de "vaporpunk". Porém, há uma sutil diferença entre Vaportécnica e Vaporpunk. A idéia de vaporpunk parece ser que a alta tecnologia realmente não se enquadra na sociedade, e que quando está presente, faz da sociedade um lugar escuro e terrível. A Vaportécnica parece se adequar *perfeitamente* em seu ambiente. Nem sempre torna as coisas melhores, mas certamente não é uma coisa universalmente ruim. É como se os inventores desta época tivessem realmente se reunido e tentado fazer tudo o que pudessem imaginar com as tecnologias básicas disponíveis. Não importa o quão estúpido soasse na época.

Os Anões Fazem a Diferença

Parte disto, é claro, é devido à influência dos Anões. Primeiramente, o artesanato dos Anões oferece um nível de sofisticação que não será igualado em nosso mundo até o meio da década de 60 (ora, eles já estão usando ligas de alumínio!). Segundo, como um Anão tem de se tornar um Mestre em algum tipo de engenharia antes de poder usar o tão importante segundo nome, os Anões intrépidos estão sempre à procura de maneiras de aperfeiçoar uma tecnologia já existente ou criar uma nova invenção com a qual possam construir suas reputações.

Outro fator é a influência das cortes Seelie e Unseelie. Como estão lutando secretamente para assumir o controle dos assuntos humanos, os dois lados "ajudam" seus campeões escolhidos com dicas tecnológicas sutis (e não tão sutis).

A Grande Ciência

No Entanto, a influência mais importante sobre a Vaportécnica é o fato das pessoas estarem muitos mais entusiasmadas com a idéia de inventar. Na Nova Europa, todos parecem se interessar por um pouco de Ciência. Os Escritórios Reais de Patente estão constantemente atolados de pedidos

de patente para *Máquinas de Moto-Contínuo, Servos Mecânicos e Máquinas de Calcular Aperfeiçoadas*. Novas invenções inundam os jornais juntamente com as páginas de anúncios pessoais e relatórios da bolsa de valores, e as revistas populares de ciência são a coqueluche em toda parte. Todo esse furor de inventar é parcialmente responsável pela criação do desconcertante fenômeno da Vaportécnica.

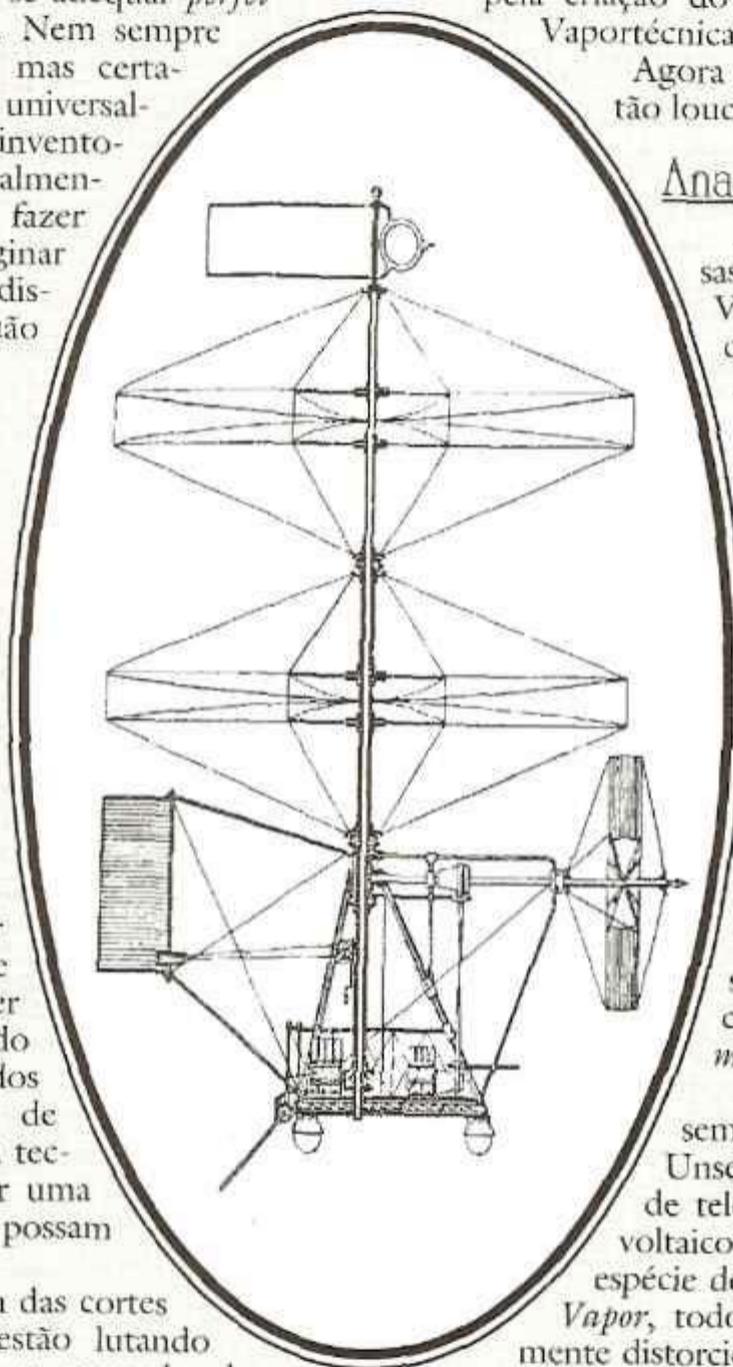
Agora você vê porque este lugar fica tão louco de vez em quando.

Anacrotécnica

Da forma como eu vejo as coisas, existem três tipos básicos de Vaportécnica. O primeiro é o que eu gosto de chamar de Anacrotécnica — versões vitorianas insólitas e fantásticas de coisas que temos no século XX. Por exemplo, a *máquina de calcular* é uma estranha versão de um computador movido a vapor; o *automotivo* é um carro movido a vapor; a *aeronave* é a versão do século XIX de um jato 747; e o passatempo mecânico é uma versão dos jogos de vídeo movida a corda. O exemplo mais flagrante disso são os dispositivos que foram "sugeridos" pelos Unseelie a seus cúmplices humanos, como as gigantescas *fortalezas móveis* prussianas.

Mas a Anacrotécnica não é sempre apenas uma invenção Unseelie; o *Heliógrafo* (um sistema de telégrafo com lâmpadas de arco voltaico), o *Gravador de Sinais* (uma espécie de fax de 1870), e a *Turbina a Vapor*, todos produtos da fértil (e levemente distorcida) imaginação dos mecânicos da Nova Europa.

A Anacrotécnica é também algo que é sempre comum a todos os elementos da sociedade (quer dizer, se você tiver dinheiro), da mesma forma que qualquer pessoa pode comprar um carro nos Estados Unidos do século XX. Vejo crianças com passatempos mecânicos em todo lugar, e os automotivos estão começando a causar engarrafamentos nas ruas de Londres. A Anacrotécnica é onipresente, e de um modo geral tem contribuído mais para melhorar a vida do que para atrapalhá-la (exceto pelos engarrafamentos).



Vaportécnica, Anacrotécnica & Engenhotécnica

Engenhotécnica

Eu chamo o segundo tipo de Vaportécnica de Engenhotécnica, a tecnologia aplicada em objetos cotidianos da mesma forma que um canivete suíço é mais que uma simples faca. O povo da Era do Vapor adora engenhocas esquisitas; na opinião deles, qualquer bengala ou relógio sempre pode ser aperfeiçoado com o acréscimo de uma lâmina, bússola, arpéu ou maçarico ocultos. Existem lojas inteiras dedicadas à Engenhotécnica, onde cavaleiros elegantes podem escolher bengalas com compartimentos secretos, caixas de rapé com microscópios e relógios de bolso com heliógrafos telegráficos. Tem horas que eu gostaria de ter uma franquia da *Sharper Image* aqui; eu poderia me aposentar como milionário. Mas eu também poderia viver muito bem como um *Engenhoqueiro*, um dos muitos especialistas que fazem e vendem "dispositivos de qualidade para damas e cavaleiros exigentes". Você pode encontrar as lojas deles na maioria das grandes cidades de toda a Nova Europa.

Como a Engenhotécnica é quase o equivalente de eletrônicos pessoais da Era do Vapor, ela tende a ter uma natureza bem modular. Uma "engenhoca" sempre começa com algum tipo de recipiente básico, como uma bengala ou uma cigarreira. Cada recipiente possui um certo espaço para conter coisas; por outro lado, muitas das partes das engenhocas mais comuns são projetadas por firmas especializadas em mercado de massa, que vendem para lojas de engenhocas em todo o mundo.

Dispositivos Diabólicos

Raios de Controle da Mente. Submersíveis Movidos a Radioatividade. Robôs Gigantes Nipônicos. Aeronave Movidas a Éter Luminoso. Outras Coisas Que O Homem Não Deveria Saber que Existem.

Em resumo, **Dispositivos Diabólicos**.

Eles são o terceiro (e na minha opinião, mais interessante) tipo da tríade Vaportécnica. Os Dispositivos Diabólicos não são apenas armas ou raios mortais. Eles são qualquer tipo de dispositivo altamente avançado que foi inventado por um louco determinado com o propósito de levar adiante um Plano Magistral. Por exemplo, o *Nautilus* do Capitão Nemo é um Dispositivo Diabólico, pois ele existe para permitir que o Capitão persiga o objetivo de destruir toda a atividade bélica em alto-mar. É raro alguém se deparar com Dispositivos Diabólicos na vida cotidiana; é necessário que um suficientemente inventor seja obsecado para gastar metade de sua vida (e uma fortuna em ouro) para criá-los. Como eu sou uma espécie de Agente Secreto, obviamente os vejo mais com mais frequência. Ossos do ofício, eu acho.

Todo Dispositivo Diabólico é diferente, porque é quase sempre a criação de um Cientista Louco ou de um Gênio (a única exceção a esta regra são os governos, para os quais, numa interessante algaravia auto-justificativa, um Dispositivo Diabólico se torna uma Arma Secreta). Em Geral, os Dispositivos Diabólicos se enquadram em uma das cinco categorias seguintes:

Veículos: Submarinos, tanques, navios, andadores e aeronaves todos são exemplos de Veículos Diabólicos, o tipo mais popular de Dispositivo Diabólico da Era do Vapor. A revista *Popular Invention* vive mostrando fotos e plantas de aviões, carros, submarinos, etc.; se pode ser dirigida, nada ou voa, os nova-europeus gostam, e se for capaz de fazer as três coisas, eles adoram.

Armas: As Armas Diabólicas são o segundo tipo mais popular de Dispositivo Diabólico, e aquele que mais merece o nome que tem. Para ser um Gênio digno do nome, você tem de inventar uma arma em algum momento de sua carreira. Existem de raios da morte (*lasers*), feixes de calor, raios do sono, canhão gigante, e mísseis da morte radioativos em abundância no mundo do *Castelo Falkenstein*, e se tiver sorte, você pode acabar encontrando dois ou três desses dispositivos combinados.

Máquinas: são um tipo particularmente estranho de Dispositivo Diabólico; nem bem armas, nem bem veículos. Em geral, são máquinas estacionárias projetadas para cumprir uma finalidade industrial; a *máquina de calcular* de Charles Babbage e o descaroçador de algodão de Whitney seriam bons exemplos de Máquinas (pergunte a qualquer Ludita). Outro exemplo seria a *Máquina de Transmissão de Energia* de Tesla.

Autômatos: robôs humanóides e animais mecânicos. Entre eles incluem-se também os brinquedos mecânicos e outras figuras movidas a corda. Por exemplo, *O Surpreendente Empregado Mecânico* da Dra. Míriam, ou um pássaro infantil movido a corda. Os autômatos mais ameaçadores que já encontrei foram uma aranha mecânica com uma agulha venenosa e um robô gigantesco movido a vapor.

E finalmente, as Fórmulas: São "dispositivos" químicos: gases hipnóticos e de controle da mente, pós do sono, drogas para transformação em lobisomens ou poções de invisibilidade. Entre as fórmulas incluem-se também qualquer inovação química ou metalúrgica, como o titânio ou a dinamite dos Anões. As Fórmulas são relativamente raras; é difícil distorcer as leis da química e da física mesmo que contando com o auxílio da feitiçaria.

Para mais detalhes sobre Vaportécnica,
v. a pág. 208

Minha Anacrotécnica Preferida

Anacrotécnica. Esquisita, extravagante e *completamente* nova-européia. Aqui vão alguns dos melhores (e mais comuns) exemplos de anacrotécnica que encontrei em minhas viagens por aqui:

Gravador Automático de Abercrombie: uma máquina de escrever miniatura com aproximadamente o tamanho de um livro, contendo um rolo de papel e um teclado fonético acoplado. Para jornalistas ou escritores, é uma benção divina; usei um deles para gravar partes deste diário.

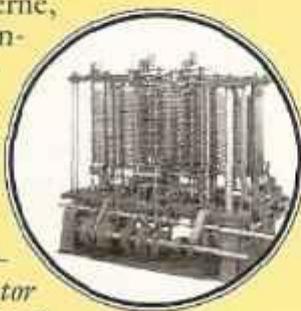


Abaco Automático: o equivalente a uma calculadora: é achatado, cabe na palma da mão, e tem engrenagens de metal com buracos numerados representando unidades, dezenas, centenas, milhares, etc. Utilizando-se a agulha acoplada, desliza-se os buracos para o lugar desejado, e o valor aparece numa janela na parte superior.

Automotivo: Um carro movido a vapor; na maior parte das vezes um brinquedo dos milionários. São temperamentais, difíceis de consertar e a manutenção custa os olhos da cara. Versões produzidas em massa como o *Mercedes SL* (Locomotoro a vapor) e o *BMW i-3* já se encontram em exibição nos showrooms.

Máquina de Calcular: com uma subvenção do Ministro da Ciência francês e uma equipe de Anões Talentosos, a Máquina de Calcular de Babbage foi realmente construída na Nova Europa. Elas são mais ou menos do tamanho de uma escrivinha, e são usadas em todos os lugares: apontando os canhões de Verne, tabulando registros ou mantendo arquivos. As Máquinas de Calcular se limitam a mostrar números em um disco giratório, mas Verne e Lovelace estão desenvolvendo uma impressora tele-tipográfica. Será que *Photography Shoppe IV* e *Illustrator 1888* demorarão muito a chegar?

Prótese Mecânica: Depois que as guerras napoleônicas deixaram centenas de soldados sem braços ou pernas, um intrépido inventor Anão projetou um membro protético com motores movidos a mola. Puxe a alavanca em seu novo e exclusivo Braço Mecânico e ele será capaz de mais de cem movimentos diferentes de seu punho de metal. Uma perna mecânica nova e exclusiva possui compartimentos ocultos e é capaz flexionar o joelho como uma perna verdadeira. Embora não seja cibernético, estou sempre esperando ouvir a qualquer momento que algum cara esperto levou



seu braço para o Engenhoqueiro local para incorporar algumas melhorias..

Dreadnought: Uma belonave bem semelhante a um encouraçado da Guerra Civil, com aberturas laterais e bordas altas, de forma que o convés superior tem uma "parede" de 1,80 a 3 metros circundando-o. A superestrutura pode ser abaixada por pistões, de forma que apenas a torre de comando fique visível acima da blindagem. As torres atiram através dos vãos existentes na blindagem, e uma pá ou hélice é acoplada à popa. Muito comum na Frota Britânica.



Diversão Mecânica: Um *videogame* de 1870! Trata-se de uma caixa de metal com um mecanismo interno que gira um disco de metal com cenas ao fundo, figuras pintadas que surgem inesperadamente, e centenas de pregos minúsculos atrás. O disco gira diante de uma janela de vidro e uma alavanca de fliperama movida por uma mola atira bolas de metal contra alvos móveis. Um carrilhão soa quando você atinge o alvo, e um disco giratório no alto mostra a contagem. Existem milhares dessas coisas por toda parte, e novos "discos de diversão" estão surgindo como uma praga. A onda atual é um jogo chamado *Pugilista Clandestino*, no qual o jogador luta com boxeadores da Prússia, França, Inglaterra e Rússia.

Fortalezas Móveis: Uma caixa blindada com cerca de 10 metros de altura, laterais maciças e bordas altas, montada sobre esteiras imensas. Chaminés colossais a vapor, aberturas para fuzis e torres giratórias completam o quadro. As fortalezas móveis são uma invenção recente e esses monstros de metal são o terror de Nova Europa. Até os franceses os temem, porque eles não conseguem apontar o Canhão Verne contra esses desconhecidos monstros ambulantes.

Gravador de Sinais Telegráficos: *Oh céus, é um fax!* foi o que pensei na primeira vez que o vi. Um prato de vidro fosqueado é iluminado por baixo com uma poderosa lâmpada de arco voltaico; coloca-se o documento original no prato. O papel deve ser translúcido e a tinta usada deve ser a mais escura possível. Uma fotocélula bem primitiva consegue diferenciar o claro do escuro, e envia um sinal para um receptor telegráfico distante, que imprime uma imagem pontilhada. É extremamente raro, usado somente por militares e agências de notícias.



Para mais informações sobre Anacrotécnica, v. a pág. 208.



Perigos Mortais...

Revendo minhas anotações até agora, sei que provavelmente fiz este mundo parecer uma espécie de Disneylândia Vitoriana. Mas não é nada disso. O mundo do Castelo Falkenstein também pode ficar mortalmente sério de vez em quando, especialmente quando se está envolvido em situações de vida ou morte que ameaçam o Império.

Por exemplo, pouco depois de ter chegando, fui catapultado para uma corrida arrojada para fazer um Príncipe Herdeiro perdido há muito tempo passar por uma horda de assassinos e chegar são e salvo a seu trono. Exceto por alguns jogos de paintball, eu não tinha qualquer experiência anterior com tiroteios, e menos ainda em ter alguém tentando me decepar a cabeça com um sabre afiado. Tudo o que posso dizer é que tive sorte por ter Marianne e o Coronel me dando cobertura enquanto eu me esquivava dos tiros. Houve muitos momentos em que, se tivesse tido tempo de parar e pensar, eu teria ficado petrificado de medo, e só quando fui atingido por uma bala dirigida ao Rei, foi que eu percebi o quão real tudo aquilo era.

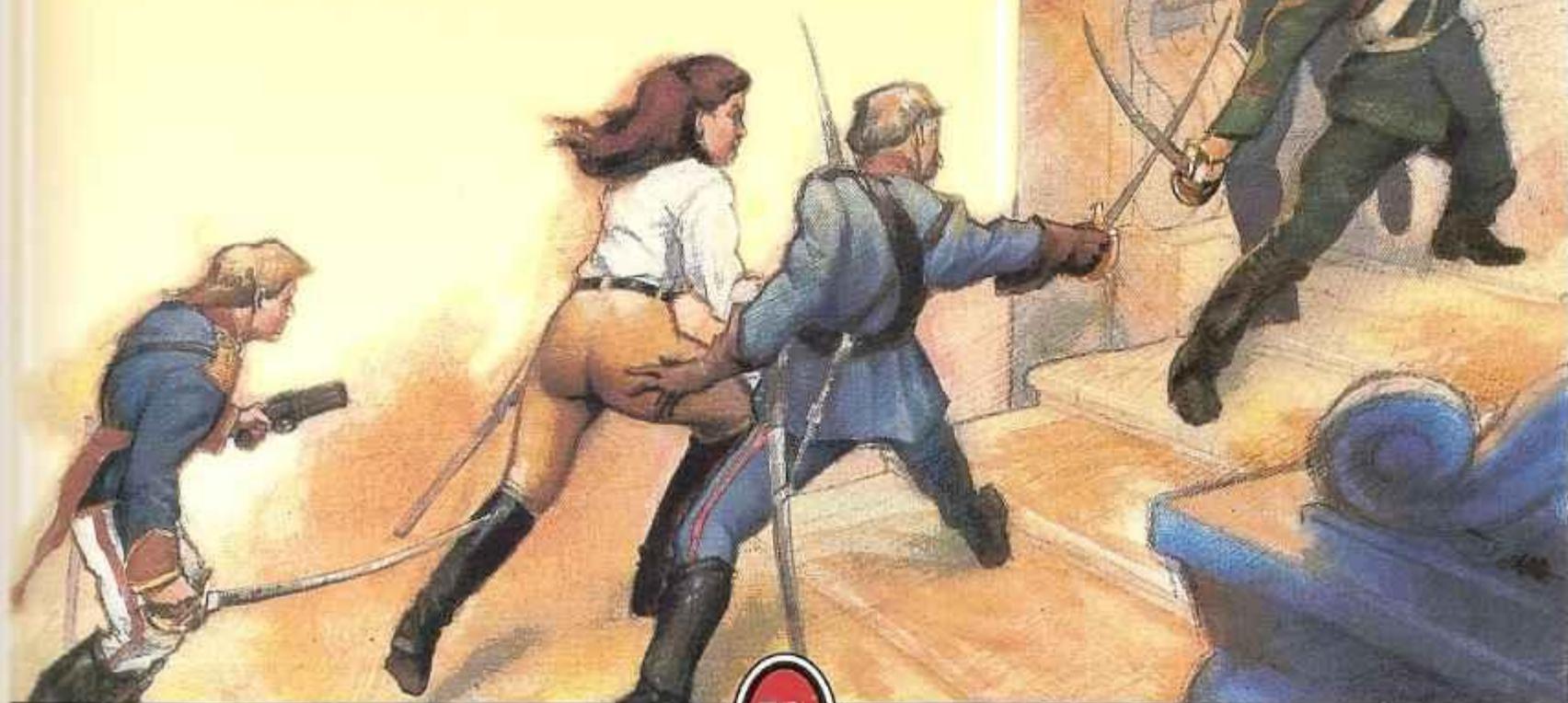
Por outro lado, sobrevivi. Logo eu devo estar fazendo *alguma* coisa certa.

Se você mora aqui, conte com a possibilidade de ter inimigos. Inimigos eternos, que usarão quaisquer meios para destruí-lo. Malfeitores, criminosos que não terão escrúpulos para realizar seus planos vis. Espiões nefários e vilões traiçoeiros com revólveres enormes e espadas afiadas. Em resumo, pessoas perigosas com hábitos perigosos, como facas, revólveres, cassetetes, mágicas letais...

Deixe-me então parar um pouco para te contar sobre o lado sério do mundo *Falkensteiniano*. As partes onde você é cortado, esfaqueado, baleado e leva uma surra violenta.

Porque se alguma vez você encontrar um jeito de passar para este lado do Véu Feérico, poderá querer investir em algumas lições de esgrima...

A Batalha pelo Palácio — Marianne, Tarlenheim e eu detivemos os Guardas do Regente durante a luta para coroar o Rei Ludwig.



Armas da Era do Vapor

A esgrima não é uma arte esquecida no mundo do *Castelo Falkenstein*. A pólvora fica molhada, os revólveres emperram, mas o aço *sempre* corta, mesmo debaixo d'água. Existe também alguma coisa realmente intimidante quando se está frente a frente com noventa centímetros de aço afiado que é capaz de desencorajar até mesmo o saltador mais determinado. Por isso, a maioria dos cavalheiros (e não poucas damas) logo se tornam adeptos da arte de usar uma lâmina em combate.

A esgrima é ensinada confidencialmente em muitos lugares, e os cidadãos com experiência militar (especialmente na Cavalaria) também aprendem a usar o sabre como parte de seu treinamento diário. Como os duelos também são uma coisa rotineira, muitas vezes, os cavalheiros sabem, não só como usar o sabre mas também o florete, que ainda é a arma preferida nas questões de honra. As adagas são preferidas nos casos de combate de perto, ou quando uma espada não pode ser escondida (embora bengalas de estoque sejam um método comum de se ocultar uma lâmina até ela ser necessária). Existem os seguintes tipos:

Adagas: uma opção conveniente quando escondida na bolsa ou uma bota.

Sabres: O sabre de cavalaria, com seu perverso fio detalhar, quase substituiu as esbeltas espadas do século XVIII; a maioria dos cavalheiros tem alguma experiência militar e juntamente com ele um longo treinamento com sabres.

Bengalas e Bengalas de Estoque: Considerada a arma dos cavalheiros, a bengala com um cabo de chumbo pode ser mortal; ainda mais quando se esconde a lâmina de um florete dentro dela.



Pólvora &
Tiro:

Armas de Fogo

Comuns na Era do Vapor

De mau aspecto e fadado a emperrar, o revólver não é ainda a arma suprema da Era do Vapor. Só recentemente as armas de cartucho foram inventadas, e a cápsula de metal ainda é muito cara:

Revólveres: o que aqui eles chamam de revólver nós costumávamos chamar de pistola Pepper-box (desenho acima) em nosso mundo: cinco ou seis canos que giram em torno de um precursor. Os revólveres têm uma tendência a emperrar, têm

capacidade para apenas seis tiros e levam um tempo enorme para serem recarregados.

Pistolas: armas de um único cano que são recarregadas apontando-se a parte dianteira a arma para baixo e carregando a câmara (você carrega a coronha da pistola). São lentas, mas não emperram e têm capacidade para oito tiros.

Derringers: pistolas pequenas com dois canos paralelos. Popular entre damas e os jogadores de Pôquer profissionais americanos.

Reciprocadores: O equivalente a uma pistola metralhadora do século XIX. Da mesma forma que o "revólver", o reciprocador tem seis canos giratórios. No entanto, a mola é muito mais poderosa, e o cão cai automaticamente quando o gatilho é acionado disparando uma rajada de tiros altamente imprecisos. Instalando-se uma alavanca de parada na lateral, o número de tiros pode ser controlado de modo a disparar de três a seis de cada vez. De alcance muito limitado, os reciprocadores são as armas preferidas dos criminosos de rua e da ralé.

Espingardas e Pica-paus: Armas que são apoiadas no ombro e disparam cargas de pequenos projéteis. A maior parte têm canos sobrepostos ou paralelos, e são carregadas por uma abertura na culatra.

Fuzis: A grande inovação em termos de armas militares hoje em dia são os fuzis de ação por ferrolho, que se carregam pela culatra e disparam um tiro por vez. O fuzil de antecarga prussiano e o francês *chassepot* são dois dos melhores exemplos de tecnologia primitiva em matéria de fuzis. Ambos são lentos para carregar e atirar. Alguém prefere um mosquete?

Cacetes, Nocauteadores & o Alfinete de Chapéu da Dama

Os fuzis são caros e as espadas exigem perícia. Por isso, muita gente recorre a velhos modelos que não requerem nem um nem outro.

Cacete é um porrete revestido com corda ou tiras de ferro; bom para nocautear qualquer criminoso que venha a atacá-lo na saída do bar ou da taverna.

Nocauteadores (famoso devido a Sherlock Holmes) é uma corda grossa cheia de nós ou um pequeno cacete de metal: o antecessor do blackjack.

Alfinete de chapéu da dama não é uma coisa que se deva menosprezar; quase dez centímetros de aço com uma protuberância ou cabeça pesada na ponta, pode ser enfiado no globo ocular ou usado para perfurar uma mão enluvada.

Para mais informações sobre
Armas, v. a pag. 185

Vilões, Ralé & Patifes

Nem todos os perigos do mundo *Falkensteiniano* envolvem Cientistas Loucos, Lordes Feéricos ou Agentes Secretos. Você também tem de prestar atenção nos trombadinhas (batedores de carteira) — ou devo dizer *assaltantes*, sem mencionar os *Gatunos*, *larápios de loja* e *chefes de quadrilha*.

O crime na Nova Europa é realmente de âmbito internacional. A começar pelo ladrão de rua, existem centenas de quadrilhas e bandos bem organizados em quase todas as cidades do continente. Essas gangues locais são perigosas; muitas já possuem reciprocadores e têm conexões com outras gangues em outras cidades (tanto que a gíria britânica chegou até a Rússia!). O chamado "sub-mundo do crime". Apesar de combatido por gente como Sherlock Holmes, vai muito bem, obrigado, e é perfeitamente capaz de arrebentar sua cabeça uma noite, roubar sua bolsa e desaparecer nas favelas de onde vieram. Por isso, tome cuidado, meu caro *dândi*, ou ficaremos com sua grana também!

Crime do Colarinho de Seda

No entanto, o crime não fica restrito às classes baixas. Safardanas de fala mansa e trapaceiros assombram os clubes e spas mais exclusivos, vivendo às custas de nobres desavisados e esposas de aristocratas entediadas com o mesmo entusiasmo. Você encontrará salafrários em seu clube favorito, onde, através de falsos contatos sociais e antecedentes inteligentemente forjados, eles vão ganhan-

do a confiança dos cidadãos honrados. Não é por acaso que o agora vergonhoso *Grande Assalto ao Trem* de alguns anos atrás tenha transposto a distância social das favelas mais baixas aos melhores clubes masculinos. É obvio que se você quer roubar dos ricos, tem de ir onde eles se concentram.

Na maior parte das vezes, você comete seus crimes sem precisar de um "cano" (pistola). O que não significa que você não usará armas se a vítima se tornar ameaçadora.

A Liga Mundial do Crime

E chegamos então aos Grandes Jogadores: os Gênios do Crime. Esses caras não ficam contentes com um mero bater-e-pegar, ou em fugir com a Folha de Pagamento Real. Quando se chega ao nível da Liga Mundial do Crime, o simples assalto não é suficiente. Planejam-se vastas operações para extorquir somas fabulosas de governos. Você rouba toda a coleção do Museu Britânico e a devolve em troca de bilhões. Têm-se homens em todos os cantos do

mundo e nações inteiras sob seu controle. Ir contra esses caras é a mesma coisa que enfrentar a SMERSH ou a KGB. Seus planos são grandes, e eles não reagem com muita calma quando vêem seus planos frustrados. Deixe Moriarty ou um dos outros Lordes do Crime de mau humor, e em pouco tempo você vai se ver do lado errado da arma de um assassino ou coisa pior.

Gíria Típica do Mundo do Crime

(Ou como falar a linguagem internacional do crime)

Nenhum Diário passado no século XIX seria completo sem um glossário de algaravia(gíria) usada pelas chamadas classes criminosas. Felizmente para nós pessoas honestas, grande parte da bem conhecida gíria criminosa britânica tornou-se o padrão internacional por toda a Nova Europa. Veja a seguir alguns exemplos:

DENOMINAÇÃO DE CRIMINOSOS:

Fazedor de buraco (gatuno ou arrombador de cofre); *mafioso*, *truta* ou *trombadão* (batedor de carteira); *trombadinha* (batedor de carteira jovem); *171* (falsificador); *chupeta* (organizador de gangues de crianças); *embrulha-bala* (forjador); *trampolim* ou *salaфра* (trapaceiro ou impostor); *57* (ladrão armado); *malaco* (justicheiro contratado); *árabe* (sem teto); *piranha* ou *messalina* (prostituta); *terceiro* (parceiro do trombadão para o qual é passada a carteira); *carochinha* (pessoa que distrai a vítima do trombadão).

TERMOS CRIMINAIS

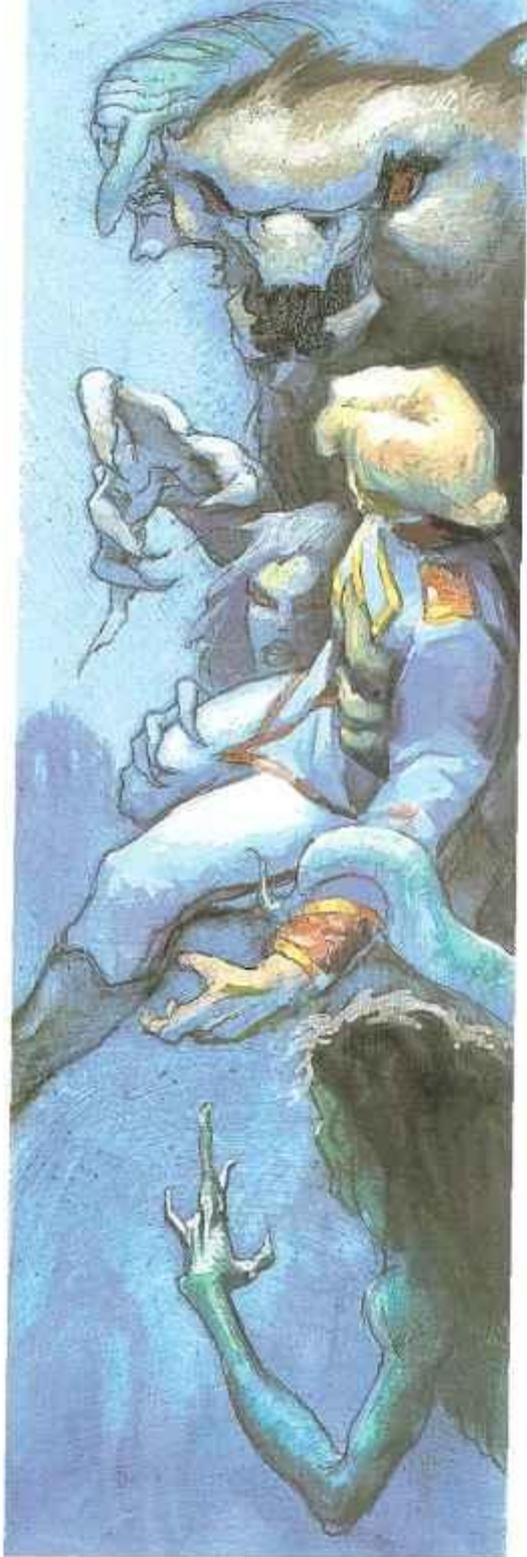
Arrastão (saques); *berço de ouro* (rico de berço); *argola* (chavemestra); *cano* (pistola); *truncha* (pé-de-cabra); *na toca* (escondido da polícia); *fazedor de "h"* (esperto, rápido; também vulgar ou espalhafatoso); *pimenteiro* (pistola alternativa); *carregamento* (assaltar loja); *trago* (drinque); *leitura* (cartas marcadas); *barra* (dispositivo usado para arrombar); *tudo azul* (tudo limpo); *irmão* (pessoa que se deixa punir em lugar do verdadeiro culpado).

LEI & TERMOS AFINS

Meganha, *gambé* (policial); *"le Flic"* (polícia francesa); *grampo* (algemas); *ganso*, *bate-pau* (espião, informante); *esticar o pescoço* (ser enforcado); *fábrica* (Scotland Yard); *cana* (prisão); *encanado* (preso).

Para mais informações sobre tipos criminosos, v. a pág. 148

Capturado pela hoste Unseelie: na noite da coroação, eu acabei topando com uma reunião secreta entre Auberon e seu Adversário. Os Unseelie quase me mataram, mas Auberon os enfrentou e me libertou.



... Nem Todos Eles são Humanos



ocê nunca esquece a primeira vez em que enfrenta um Dragão. Bom, assumindo que haverá uma segunda vez.

Os Dragões possuem um impressionante aparato de armas naturais. Os pequenos têm presas similares às de seus ancestrais dinossaurianos, e os *sáurios* realmente antigos têm cabeças (e dentes) de proporções quase tiranossáuricas. Presas de cinco centímetros usadas com uma força imensa podem facilmente desmembrar um cavalo; *você* não vai ser nenhum problema para eles. Os Dragões também sabem usar Feitiçaria; para falar a verdade, normalmente eles são sobrenaturalmente bons nisso, o que é algo que se pode esperar de uma raça que sobreviveu ao fim dos Dinossauros sendo criativa na elaboração de mágicas. Eles as usam para fazer todo tipo de truques, desde *transformar você em algo pequeno e insignificante*, até simplesmente torrã-lo num hálito de fogo criado através da feitiçaria.

Desnecessário dizer que respeito muito os Dragões. E deles mantenho uma grande distância, mesmo daqueles que considero amigos.

Mas os oponentes mais perigosos no mundo de *Falkenstein* são as Fadas.

Elas não só podem usar armas (feitas com metais dos Anões ou prata Feérica ao invés de ferro ou aço), como também vêm equipadas com um formidável aparato de armas naturais. Em geral, as Fadas Humanóides possuem uma força física que vai muito além de seu tamanho, e muitas têm garras e dentes afiados. As formas mais bizarras de Unseelie às vezes possuem ferrões, garras, presas, pinças e até tentáculos. (Alguma vez você já foi quase estrangulado até a morte por mãos feitas de galhos de árvores e heras? Eu já).

E essas são apenas as habilidades físicas. As Fadas também adoram usar encantamentos e sortilégios para confundir a mente, mudanças de forma e os poderes específicos de sua Raça. E quando tudo o mais falha, elas às vezes arrastam suas vítimas até seus domínios e as mantêm como bichos de estimação durante séculos. Bem cuidados para bichos de estimação, mas mesmo assim, ser domesticado não tem graça nenhuma, mesmo que seja por uma encantadora Dama Feérica. Principalmente se for por cem anos.

Assim é a Corte Seelie. Os Renegados (que violam o Compacto sob pena de enfrentarem a Verdadeira Morte se forem apanhados) são ainda piores. A diversão de um Renegado Feérico é encontrar um viajante solitário e caçá-lo até ele quase morrer de medo. Eles *costumavam* fazer isso só à noite em estradas desertas ou contra lenhadores presos na floresta depois do entardecer, mas alguns dos tipos mais experientes têm caçado pelas ruas das cidades principais. Eles nunca tocam em suas vítimas. Apenas as perseguem com encantamentos aterrorizantes e sons de passos horripilantes *bem atrás delas*, até que a pobre alma alcance um lugar seguro ou fique louca.

Os piores, são os Unseelie. Embora o Compacto proíba operações militares abertas entre Fadas e humanos, ele não é tão específico quanto a atos de terrorismo: seqüestrar a vítima ocasional para algumas horas de "esporte" horrível ou sair em grupos de um ou dois para atormentar uma aldeia solitária, distante ou pobre demais para pagar um feitiçeiro para protegê-la. Às vezes, cidades inteiras simplesmente desaparecem — levadas à força para o Reino das Fadas da noite para o dia. Até agora, ninguém começou uma guerra por causa desses poucos incidentes, mas isso pode ser apenas uma questão de tempo.

Conheça as Hostes Feéricas

No mundo do *Castelo Falkenstein*, as Fadas vivem lado a lado com os Seres Humanos. Embora sejam comuns, eles não são tão evidentes. A maior parte é reservada e discreta; os Brownies domésticos que saem apenas à noite para fazer o serviço de casa, os Knockers que guiam mineiros no trabalho, os espíritos da natureza que cuidam dos campos e riachos são as manifestações mais comuns do Bom Povo. Há encontros mais sombrios também: Gigantes e Trolls que atacam viajantes solitários, Imps e Boggarts que vivem às custas dos incautos. Mas como o Compacto mantém a massa Unseelie sob controle, tais incidentes são poucos e espaçados.

O Que Se Sabe

Além das lendas, pouco se sabe realmente sobre estes seres, mas o que sabemos sobre as Fadas é suficientemente assustador. Grey Morrolan, Mestre Feiticeiro da Irmandade dos Iluminados, teorizou (Morrolan tem um monte de teorias) que as Fadas podem ser criaturas de uma outra "dimensão", feitas de puro éter luminoso — nada mais que "natureza" mágica envolvendo um centro de vontade consciente, aparecendo nas formas que mais lhes interessam ou que foram escolhidas através de uma longa tradição. Eles podem mudar de forma ou tamanho à vontade assumindo a forma de minúsculos seres humanos num instante e de monstros gigantescos no outro. Eles são capazes de ficar invisíveis para todos, menos para aqueles que têm o Talento; podem voar e até mesmo atravessar paredes. Seu poder mais terrível é o do *Glamour*, a habilidade de criar ilusões fantásticas nas mentes dos outros. Esses são apenas os poderes da espécie como um todo; cada raça parece possuir poderes específicos relacionados à sua mitologia pessoal: Brownies são capazes de feitos incríveis de trabalho; os Banshees sabem quando os humanos vão morrer; os Leprechauns trazem sorte, os Boggarts dão azar, Mulheres Verdes criatividade ... a lista de poderes é tão longa quanto são seus membros. E todos são muito poderosos.

Limitações

O que impede as Fadas de aniquilar a Humanidade? Muito pouco. Cada raça tem suas próprias aversões e tabus: algumas temem a água; outras os símbolos sagrados. A presença de ferro frio parece repeli-las ou prejudicá-las, mas só recentemente ficou cientificamente provado que o contato com o assim chamado ferro "frio" ou meteórico os mata de verdade (a chamada Morte Verdadeira). Minha teoria é que pelo fato das

Fadas serem basicamente energia com uma personalidade, o ferro frio as "eletrocuta", como um fio terra faz com eletricidade. Mas não sou um físico.

Eles também são limitados pelo fato de terem sempre de manter sua palavra; quebrar uma promessa é equivalente a destruir instantaneamente o próprio ser de uma Fada. Por isso, é muito difícil fazê-las prometer qualquer coisa (quanto mais dar uma resposta direta). Depois de dada, a palavra delas impõe uma obrigação. Apesar do quanto nos odeiam, nem os Unseelie faltarão abertamente com as promessas do Compacto.

Tipos de Fadas

As mais visíveis dentre o Bom Povo são as Altas Fadas: os "filhos" de Danu e os altos e esguios Sidhe, que participam ativamente dos assuntos humanos. Ao longo de toda a história da Nova Europa, tem havido Altas Fadas soldados, inventores, políticos e similares; embora em pequeno número, os Lordes Feéricos ainda se destacam entre seus parceiros humanos.

Ao mesmo tempo, existem montes de Fadas por aí (às vezes até demais, se você quer saber). Parte do problema é o fato delas realmente não se dividirem claramente em tipos: algo para se esperar de uma raça não-material que pode ter a aparência que quiser. Em geral, a única coisa que limita o número de tipos de Fadas é sua relativa falta de imaginação (criatividade é uma coisa que elas não têm em abundância) e seu apego estrito à tradição. Se um papão tem um determinado aspecto, pode ter certeza que é porque era assim que seu tataravô se parecia, e não porque ele não poderia se parecer com alguma outra coisa que pudesse imaginar.

O outro problema em classificar as Fadas é que grande parte do que sabemos sobre elas foi relatado por testemunhas humanas não confiáveis (aquelas que sobreviveram), e muitos desses incidentes estão espalhados por todas as mitologias e lendas de mais de uma dúzia de culturas da Nova Europa. Um tipo específico de Fada pode ter diversos nomes diferentes, dependendo do lugar onde você indaga, e pode haver vários tipos de superstições sobre como lidar com isso, a maioria das quais é incorreta.

O filho de Auberon, Cimmiric (com quem fiz amizade) prometeu que um dia compilaria uma lista de todo seu povo e suas diversas variações. Mas por enquanto, o que fiz foi agrupar tipos particulares comuns em categorias, com base em hábitos e mitologias semelhantes. Este não é de forma alguma um estudo exaustivo (livros inteiros podem ser e foram escritos sobre Nossos Bons Vizinhos), mas deve servir para explicar qualquer Fada que porventura apareça em minha narrativa.

As Fadas Menores

Fadas menores são criaturas de poder limitado que vivem em casas, campos, minas ou fábricas de humanos (onde podem ajudar ou atrapalhar as pessoas que encontram):

• Papões

(também conhecido como Boggarts, Cuca, Imps, Awd Boggies, Spriggans, Manjaléu, Mumuca e Goblins): pequenos goblinóides com 12 a 25 centímetros de altura; possuem formas grosseiramente humanas com traços bizarros (olhos rasgados saltados, presas ou garras, asas e rabos minúsculos) e hábitos estranhos. A maior parte dos Papões é hostil para com os humanos; os Awd Boggies não poupam esforços no sentido de matar mortais e tingem seus chapéus vermelhos pontudos com sangue humano. Os Papões são os soldados rasos da Corte Unseelie, e fazem a maior parte de seu trabalho de espionagem, seqüestros e truques sujos. Eles também são conhecidos por se juntarem em bandos e estraçalharem mortais. Meu conselho? Se vir um Papão, atire nele.

• Brownies

(também conhecidos como Grogans, Trows, Piskies, Hobs, Bweas, Fennoderee, Killimoulis e Gnomos): Homens minúsculos com menos de 25 centímetros de altura; são muito parecidos com humanos, de orelhas pontudas e olhos angulosos. Os Brownies gostam de trabalhar perto dos humanos (em segredo), e adoram pregar peças. Os Bweas (pronuncia-se Bucas), os Brownies e os Fennoderee costuram, limpam a casa, ordenham as vacas e alimentam os bichos de estimação em troca de uma tigela de leite e um pedaço de queijo; é comum eles acharem trabalho na cidade como empregados domésticos secretos. Killimoulis (famosos por seus narizes enormes) são mestres na moagem de grãos e se adaptaram ao trabalho em fábricas. Os Gnomos são grandes artesãos, e são habilidosos na manufatura de coisas minúsculas e inteligentes, bem como no controle dos animais. É bom trabalhar com Brownies, mas eles se ofendem com facilidade. O que quer que você faça,

nunca lhes ofereça roupas novas ou dinheiro; eles vão se vingar de você, se isso acontecer.

• Animais Feéricos

(Arkan Sonney, Cães Negros, Church Grims, Boobries, Cait Siths, Gado Feérico, Cu Sith e Padfoots): Fadas que gostam de assumir formas de animais comuns, e de fazer brincadeiras perigosas. Cait Sith e Cu Sith são cães e gatos Feéricos enormes que agem como guardiães e aliados daqueles de quem eles se tornam amigos.

Arkan Sonney é um porquinho branco que traz sorte. Church Grims, Cães Negros e Padfoots são todos cães enormes; os primeiros protegem os adros das igrejas onde existe uma clerezia amigável; os outros caçam e pregam peças em viajantes solitários (embora ambos sejam conhecidos por atacar). Os Boobries são aves gigantes que levam embora o gado e os carneiros, enquanto o Gado Feérico muitas vezes conduz as cabeças de gado de um fazendeiro através do Véu Feérico.

• Duplos

(também conhecidos como Marajigoana, Doppelgänger, Fylgias): Fadas invisíveis que se afeiçoam de mortais por razões desconhecidas. Em geral, eles são benéficos, protegendo suas vítimas de outras Fadas e danos em geral (as pessoas que parecem ter uma sorte extraordinária normalmente têm um Duplo tomando conta delas). Fylgias assumem muitas vezes a forma de animais invisíveis; Marajigoana, Doppelgänger e Duplos são invisíveis, contanto que seus mortais estejam por perto, e se materializam na forma deles quando estes não se encontram. É bom ter um Duplo, se você não se incomodar com uma coisa invisível tomando conta de você o tempo todo.

• Kobolds

(também conhecidos como Knockers, Wichtlein e Coblyneas): Fadas de minas; úteis aos mortais, mas temperamentais. Todos gostam de cavar túneis, localizar gemas e minérios raros, e prevenir os mortais dos quais eles gostam sobre desabamentos iminentes nas minas (os Knockers têm esse nome por causa das batidas que provocam o som para avisar os mortais). Os Kobolds também cos-



As Fadas Menores

tumam escorar túneis conduzir os mortais a ricos filões de minérios; o que acontece na Baviera e no país de Gales é que os Kobolds saem e se juntam aos mineiros na hora do almoço.

• Leprechauns

(também conhecidos como Clurichauns): são Kobolds irlandeses, especializados na manufatura de sapatos, brincadeiras e no consumo de uísque (um Trasgo bêbado é chamado **Clurichaun**). Os Leprechauns são provavelmente descendentes de Kobolds irlandeses, que, frustrados pela falta de boas minas na Ilha da Esmeralda, começaram a se interessar por sapataria. Mesmo não sendo verdadeira a suposição de que todos os Leprechauns têm um pote de ouro, com sua herança Kobold, eles são capazes de contar onde achar um monte de ouro (você só terá que cavar).

• Ninfas

(Iaras, Náiades, Driadas e Nereidas): Espíritos da natureza menores, sempre na forma de mulheres atraentes. Elas estão ligadas a uma característica específica da qual não podem se livrar: as **Driadas** têm uma árvore que elas protegem; as **Náiades**, um riacho ou um rio, e as **Nereidas** uma determinada praia. Atraentes para os homens mortais, elas são conhecidas por seduzir e amarrar seus amantes a seus lugares escolhidos, até eles murcharem e definharem. No entanto, houve alguns cruzamentos entre Ninfas e humanos que produziram filhos. Uma nota interessante; conheci recentemente uma Driada no meio de Viena; sua árvore havia sido cortada e transformada num armário estilo Beidemeyer, e ela se mudou com ele!

• Phookas

(também conhecidas como Brags e Bugganes): Embora todas as Fadas possam mudar de forma a vontade, estes tipos são especializados nisso, assumindo comumente a forma de cavalos, cães de caça, seres humanos e touros (ainda não me deparei com um coelho de um metro e oitenta). Os Phookas são muito parecidos com os Duplos no

sentido que gostam de se encostar numa determinada pessoa, mas eles o fazem usando uma forma material. Enquanto os Phookas e os Bugganes ficam normalmente satisfeitos em passar trotes ou observar seus mortais eleitos, os Brags se preparam ativamente para matar ou ferir suas vítimas usando uma grande variedade de truques fatais. Se você adquirir um cão sem dono, um cavalo, ou um coelho de um metro e oitenta, toque-o com ferro frio para se certificar de que ele é verdade.

• Pixies

(também conhecidos como Sprites, Elfos e fadas): Essas são as "fadas" clássicas que as pessoas imaginam em nosso mundo, um resultado do fato dos escritores vitorianos adotarem uma atitude sentimentar para com um grupo muito perigoso de seres. Todos os "pixies" se parecem com a a imagem que o povo tem da **Sininho**: humanos minúsculos com cerca de quinze centímetros de altura, vestidos de folhas ou cascas de árvores, com asas, armas diminutas e envoltos em uma aura. Como gostam de se intrometer nos assuntos humanos, os Pixies se tornaram o modelo de muitos mitos Feéricos, entre eles o Rei Oberon e a Rainha Titânia de Shakespeare. Desnecessário dizer que Oberon já está cansado das pessoas lhe perguntarem sobre o paradeiro de sua mulher.



Anotação de Mike:

Como regra geral, Tom parece ter agrupado ao acaso uma série de Fadas menores em categorias, demonstrando um desprezo total pelas lendas locais ou suas variantes. Para um quadro mais completo (que nem tenho certeza se aplicará a Nova Europa), você pode querer verificar o livro *A Field Guide to the Little People*, de Nancy Arrowsmith e George Moore (v. também as págs. 174-175 deste livro para mais informações sobre as Fadas).

As Fadas Maiores

As Fadas maiores são criaturas maiores e mais poderosas que vivem afastadas da civilização, longe dos homens. Elas têm poderes espantosos sobre a magia da natureza e impetus hostis. Quando encontram com humanos, o resultado é geralmente perigoso ou fatal para as pessoas envolvidas:

• Mulheres da Floresta

(também conhecidas como Dames Verdes, Damas Brancas e Gíanes): Guardiãs dos campos e das florestas; os poderes das regiões incultas lhes dão forma e elas nunca são vistas na civilização. Todas essas damas são perturbadoramente lindas e jovens, com rostos pálidos, longos cabelos e soltos e porte absolutamente gracioso. As Mulheres da Floresta cuidam das necessidades da natureza com seus poderes de cura. Também são conhecidas por guiar viajantes perdidos e curar mortais doentes, e é comum se casarem de bom grado com mortais do sexo masculino, vivendo e até mesmo tendo filhos com eles — mas sempre obedecendo a um tabu que seus maridos não devem quebrar. Inevitavelmente, o desafortunado jovem faz a coisa errada e perde sua noiva.

• Assombrações

(também conhecidas como Fogo-Fátuo, Alma Penada, Manes, Trolls e Fachan): Fadas encontradas à noite em estradas escuras e solitárias; criaturas que caçam viajantes solitários. Jack-In-Irons é um gigante fantasmático que bate em suas vítimas até matá-las e pendura suas cabeças em correntes em volta de seu corpo. O Fachan é um monstro horrendo com uma perna só, uma mão só e um olho só que se alimenta de carne humana. O Fogo-Fátuo conduz viajantes a perigos ocultos sobre precipícios ou dentro de atoleiros onde eles se afogam. Todas as assombrações são limitadas pelo fato de não suportarem a luz do dia, tendo, dessa forma, que caçar suas vítimas solitárias à noite. Meu conselho: viaje de trem ou antes do pôr do sol. E se tiver que viajar à noite, nunca, *já* viaje desacompanhado.

• Damas do Lago

(também conhecidas como Naiades, Nixies, Ondinas, Russalki, Gwagedd Annwns e Sirenas): Muito parecidas com as Mulheres da Floresta, as Damas do Lago são incredivelmente belas e enfeitiçam os mortais do sexo masculino que encontram. Vivem em reinos sob lagos ou rios, mas diferentemente das Sereias, não têm caudas.

Elas também se casam com mortais, mas sempre sob condições que os mortais invariavelmente esquecem ou deixam de obedecer. As Damas do Lago são muito mais mal-humoradas que suas contrapartes da terra, sabe-se que se ficam com raiva elas arrastam seus amados para debaixo das ondas. A belíssima Russalki tem o perigoso hábito de atrair amantes mortais para as garras de seus cruéis maridos Vodyany (que afogam os humanos por diversão).

• Sereias / Tritões

(também conhecidas como Merrows, Botos, Pessoal e Homens Azuis): da mesma forma que as Damas do Lago, as sereias e os tritões também possuem vastos reinos submarinos. No entanto, o "povo" tem caudas (das quais podem se separar magicamente por períodos limitados de até doze horas). A maior parte dos Tritões são criaturas feias, parecidas com peixes; as Sereias, é claro, são mulheres lindas de cabelos longos e cacheados. Sereias e Tritões ajudam ou atrapalham os mortais dependendo da ocasião; as Sereias gostam particularmente de atrair maridos humanos para debaixo das ondas (não se sabe se eles sobrevivem). Os mais perigosos dentre as Sereias são os demoníacos Homens Azuis do Estreito de Minch, que adoram afundar navios.

• Espíritos da Natureza

(também conhecidos como Pãs, Sátiros, Faunos, Egipã, Pucks, Silvanos e Leshiye): Se as Mulheres da Floresta representam o aspecto feminino da Natureza, então os Espíritos da Natureza são o lado masculino: poderosos, perigosos e, com frequência, mau humorados. Pãs, Sátiros, Faunos e Pucks são seres humanóides com pés de bodes que gostam de música, vinho e mulheres



As Fadas Maiores

mortais. Os Pucks são sérios guardiães da floresta e protetores dos animais selvagens. Os bizarros **Leshiye** da Rússia controlam domínios imensos nas florestas, os quais eles negociam e renegociam para pagar suas dívidas de jogo. Lidar com os Espíritos da Natureza é um evento raro e extremamente perigoso; essas criaturas possuem um poder de comando elemental.

Gigantes

(também conhecidos como Fomorianos, Firbologs, Trolls e Ogros): Essas são criaturas não fantasmáticas de tamanho e poder enormes, vivem atualmente em cavernas longe da civilização ou nas ruínas de cidades destruídas. Os mais velhos dentre os Gigantes são os **Fomorianos** e seus aliados **Firbolog**, duas raças de titãs malignos que lutaram contra (e quase foram destruídos pelos) Tuatha de Danann pouco depois da chegada das Fadas a Nova Europa. Trolls e Ogros são primos gigantes que ficam de tocaia em encruzilhadas e cavernas para matar tudo que encontram. Eles não são tão grandes quanto seus parentes, mas compensam a diferença com seu desejo cruel por carne humana, a qual amaciam espancando suas vítimas até a morte com pedras e paus.

Selkie

(também conhecidas como Roane): Outra raça de Fadas que vive no mar, as Selkies normalmente se parecem com focas, botos ou outros mamíferos marítimos; elas são capazes de assumir a forma humana soltando sua pele de animal. Se um mortal encontrar e pegar a pele escondida de uma Selkie, ele ganhará controle sobre a Selkie; existem diversos casamentos legendários entre Humanos e Selkies baseados nessa forma de chantagem. As Selkies não possuem cidades, preferindo uma existência nômade, ou vivendo como pescadores humanos em pequenos vilarejos à beira-mar (guardando suas peles em cavernas marítimas muito bem protegidas). Recentemente, muitas Selkie começaram a se alistar nas Marinhas da Nova Europa como batedoras e marinheiros competentes. Presume-se,

que elas estejam trancafiando suas peles em seus baús à noite!

Espectros

(também conhecidos como Gabriel Rachets, Banshees, Bean-Nighe e Cwn Annwn): Os Espectros pertencem à categoria das bestas horrendas ou das criaturas que anunciam desgraça e destruição. De vez em quando, eles vão além dos presságios e realmente causam mal a suas vítimas. **Gabriel Rachets** são cães de caças fantasmáticos que seguem o rastro de uma vítima predestinada e uivam em cima do telhado de sua casa como um aviso. **Banshees** e **Bean Nighe** são mulheres fantasmáticas; as Banshees normalmente se ligam a um linhagem mortal hereditária, e aparecem dando gritos estridentes perto da casa da pessoa escolhida. As Bean Nighe são vistas geralmente lavando as roupas manchadas de sangue de suas vítimas.

Demônios da Água

(também conhecidos como Nuckaleves, Glasttyn, Uisge, Jenny Greenteeth, Shellycoats, Vodyanys e Kelpies): Uma hoste de Fadas que gosta de espreitar sob as águas de pequenas enseadas ou riachos até que uma vítima mortal apareça. **Nuckaleves** e **Kelpies** assumem a forma de cavalos gigantescos que induzem humanos a montá-los, depois entram na água e os afogam. **Jenny Greenteeth** assume a forma de uma bruxa velha e repugnante e fica esperando sob a superfície de águas estagnadas para agarrar crianças. E os **Vodyanys** afogam qualquer pessoa que suas esposas **Russalki** conseguirem atrair!

Vampiros

(também conhecidos como Baobhan Sith, Glastig e Leanan-Sidhe): Logo descobri que nem todos os vampiros vêm da Transilvânia. Existem versões de todos os lugares do mundo do **Castelo Falkenstein**. Todos possuem as mesmas características: grande beleza, magnetismo sexual e uma insaciável sede de sangue humano. Poucos deles são detidos por alho, cruces ou a luz do dia. Os **Leanan-Sidhe** são particularmente ameaçadores: eles trocam sangue por criatividade, de forma que a vítima definha à medida que seus escritos ou sua musicalidade se tornam brilhantes.



As Altas Fadas

Possuidoras de poderes terríveis e habilidades aterrorizantes, as Altas Fadas são as governantes das duas Cortes, Seelie e Unseelie. As Altas Fadas da Corte Seelie preferem as formas humanóides, enquanto as da Corte Unseelie assumem formas horripilantes com alguns elementos naturalísticos. Todas elas, sem exceção, são muito perigosas:

Os Tuatha de Danu

Os *Tuatha de Danu* (Filhos do(a) Deus(a) Danu) faziam parte das primeiras Fadas que chegaram a Nova Europa; em sua forma original, eles eram gigantes ruivos-loiros enormes de feições deslumbrantes e poderes temíveis. Mais tarde, ao começarem a lidar com a humanidade, assumiram formas mais reduzidas. A maior parte dos Tuatha foi exterminada, numa batalha pírrica com os gigantes Formorians e Firbolog, chamada Guerra do Anoitecer; seus descendentes tornaram-se os Daoine Sidhe, uma raça menor criada devido ao cruzamento com mortais. Além de serem literalmente gigantes, os Tuatha eram também feiticeiros competentes por si só, coisa que nenhuma outra raça de Fadas é capaz. Suspeito que Lorde Auberon possa ser de descendência Tuatha; ele é conhecido por fazer mágicas poderosas e existe alguma coisa nele que faz até mesmo os aterrorizantes Lordes Unseelie vacilar

Os Daoine Sidhe

Descendentes dos Tuatha, criados pelo cruzamento com humanos (irlandeses na maioria). Os Daoine Sidhe são a coisa mais próxima dos pixies clássicos de Tolkien: altos, claros, bonitos e infinitamente graciosos. Diferentemente de seus ancestrais, eles não são capazes de usar Alta Magia (nenhuma outra Fada é), mas eles são peritos nas artes bélicas e do glamour. Na verdade, os Daoine

Sidhe têm um prazer enorme em lutar e são muito respeitados como guerreiros. Embora os Tuatha não se relacionassem freqüentemente com os mortais, os Daoine Sidhe têm um papel ativo na sociedade humana, e adoram isso. Pode ser que isto aconteça simplesmente pelo fato de, a esta altura, as linhagens das duas raças estarem bastante misturadas; os humanos adquiriram o Dom de Observar o Poder dos Sidhe, enquanto as altas Fadas ganharam uma resistência muito maior ao ferro. Os Daoine Sidhe são famosos por sua habilidade musical, equitação, caça e em fazer gracejos espirituosos. Eles são também conhecidos por seu poder de sedução; o termo "amante feérico" é sempre aplicado a um amante especialmente sexy.

As Hostes Unseelie

(também conhecidos como Lordes Unseelie): Nem todos os Formorians foram exterminados na Guerra do Anoitecer muitos anos atrás; alguns sobreviveram. Eles começaram a seqüestrar mulheres mortais e as forçavam a ter filhos com eles.

Foi um sapo difícil de engolir para os orgulhosos ex-Formorians, e durante milênios, a humilhação de ter sangue mortal misturado ao deles transformou-se numa combinação de aversão por si mesmo e ódio racial violento.

Como os Unseelie acham que os Daoine Sidhe são a causa de todos seus problemas, os Lordes Sinistros alimentam um ódio particular por seus primos Claros. Sua astúcia tortuosa transformou-os em líderes naturais da Corte Unseelie. Enquanto a maioria dos Unseelie ficaria contente em subjugar a humanidade e derrotar Auberon, os Lordes Sinistros serenarão apenas se destruírem a Humanidade e aniquilarem completamente os Daoine Sidhe.



Para mais informações sobre as Altas Fadas, v. a pág. 175.

O Véu Feérico

Imagine um lugar sem formas: sem nada em cima, nem embaixo, sem lados nem céu. Apenas um rodado turbilhão de luz azul mutável. Como ficar preso numa câmara úmida de wilson, ou no fundo de um vórtice de efeitos especiais. Este é o verdadeiro Véu Feérico, a Terra sem Razão.

Esqueça todas as histórias que você já leu sobre como o mundo das Fadas é um lugar de fantásticos riachos de vinho de jasmim e flores-tas de cogumelos. Isso é meramente uma projeção de vontade que os habitantes do Véu colocam em sua estrutura, um estado onírico projetado para o próprio conforto deles, e a sanidade de qualquer "convidado" mortal. O estado genuíno do Véu é um nimbo de energia descaracterizado, de padrões de fogo azul fluorescente mutante e rodopiante. Desse vértice de pura energia, que ocupa o espaço entre universos materiais, vêm as Fadas, uma forma de vida baseada em energia pura, com vontade e consciência.

Os Portais Feéricos

Para criaturas com intelecto, a pura insubstancialidade do Véu Feérico é um cruzamento entre a privação sensorial e um show de luzes. Essa é uma das razões pelas quais as Fadas acham tão difícil ser criativo elas evoluíram num lugar onde não existia nada exceto elas mesmas, e mesmo elas, eram apenas padrões de energia num molde turvo. Só foi depois que a primeira e mais poderosa raça delas conseguiu abrir um portal para o universo mortal, que elas vieram a compreender a idéia de permanência e forma. Mas no momento em que perceberam que havia mais do que mudanças de padrões de luz, elas foram fisgadas; vieram entrando em cada novo universo onde isso era possível, maravilhando-se com a forma, a solidez, o paladar e o tato. Foi o início da sua inclinação pela humanidade e suas criações, e o começo do ódio eterno dos Unseelie contra seus rivais mortais.

As fronteiras do Véu são infinitas; é um reino que está em contacto com todos os universos

mortais que já existiram ou virão a existir. Entra-se no Véu por um desses portais tradicionalmente aberto pelas próprias Fadas: através de pedras erguidas, anéis de flores, círculos de seixos, colinas ou cavernas Feéricas (e recentemente armários e portas). Essas são as entradas tradicionais disponíveis para a maioria das Fadas. Somente os mais poderosos de sua raça (como Auberon e seu Adversário) ou feiticeiros mortais extremamente poderosos são capazes de criar novos portais.

Por isso, quando um novo portal é aberto, especialmente um que leva para um novo universo, isso significa um grande acontecimento nas Cortes.

Como voltassem periodicamente para seu mundo de sombras, as Fadas começaram a direcionar sua vontade no sentido de transformá-lo em cópias do que elas haviam visto além do Véu. Mas o limite do Véu é que, apesar de seus habitantes mais poderosos poderem impor seus desejos sobre ele, ele é a realidade de um sonho: imutável, sem originalidade e tediosamente perfeito. Por isso as Fadas são forçadas a voltar para as terras dos homens de vez em quando em busca de novidade, originalidade e excitação.

As Cortes

Na época da infame Guerra do Anoitecer, as diversas visões do Véu haviam se aglutinado em duas, em torno das quais se concentraram as duas Cortes Feéricas. A Corte Seelie moldou o Véu Feérico de acordo com a idéia mais conhecida dos humanos: uma terra de Primavera eterna, de castelos diáfanos flutuando em nuvens, parques cheios de flores gigantescas, florestas de cogumelos e riachos de vinho frizante. Os Unseelie, por sua vez, moldaram um Véu Feérico de bosques escuros e retorcidos, pântanos fétidos e fossos flamejantes de lava. Eles são dois reinos independentes flutuando no fluxo eterno de luz do Véu, mantidos apenas pelas vontades de seus respectivos governantes. Mas ambas as Cortes ainda ansiam pela substância da realidade mortal; um novo mundo significa um novo lugar para os Seelie se deleitarem e para os Unseelie saquearem e aterrorizarem. E a decisão sobre quem governará isso tudo é o principal motivo de guerra entre as Fadas.



Libras & Centavos

Comprar coisas seria muito mais fácil se eu viajasse apenas em um país, digamos a França. Mas como eu viajo por todo o Continente e lido com pelo menos cinco moedas diferentes (sem mencionar as moedas de centenas de minúsculos estados balcãs e do sul da Alemanha) não existe realmente um jeito fácil de dizer "...isso custa tanto".

Mas todo mundo (inclusive os britânicos) têm centavos; moedas de cobre que são o menor denominador comum. Eles também possuem um valor monetário geral segundo os quais outros valores monetários são medidos, que é geralmente chamado de *moeda*. Como a maioria das nações do continente usa o Rothschild Bank e outros credores internacionais, todas as moedas do continente têm unidades decimais: existem sempre 100 centavos para cada unidade de moeda. Para simplificar as coisas, irei sempre me referir aos preços em centavos (c) ou moeda (m), e usarei os nomes locais para cada uma delas somente se isso for realmente relevante. Todos os custos serão listados em exemplos continentais:

País	Centavos	Moeda
Áustria	Pfennig	Florim
Baviera	Pfennig	Guílder
Estados unidos	Pêni	Dólar
França	Cêntimo	Franco
Grã Bretanha	Pêni	Libra
Prússia	Pfennig	Marco
Rússia	Vopek	Rublo

Somente entre os cabeças-duras dos britânicos (com seu sistema arcaico de libras, "xelins, pênis, guinéus, threepences" e não sei mais o quê) 200 centavos equivalem a uma libra. Por isso, como regra, quando for converter dinheiro continente para o britânico, divida o valor por dois; quando for comprar coisas do continente com libras, divida o custo por dois.

Como a maioria dos neo-europeus, eu odeio o sistema monetário inglês, pois ele exige que você converta seu dinheiro perfeitamente bom em libras para comprar coisas em seu velho e indigesto Império.

Mas Nem Tudo São Batalhas & Balelas

E não passamos todo o tempo encolhidos embaixo da cama com grandes cruzes de Ferro Frio e reciprocadoras carregadas. Para ser franco, por andar com um grupo de aventureiro, eu enfrentei muito mais perigos (tanto humanos quanto não-humanos) numa semana, que a maior parte das pessoas enfrenta durante a vida inteira. Se você tem como companheiros cidadãos sérios e respeitáveis como um Magista Iluminado, um Lorde Feéricos, o Chefe de um Serviço Secreto e um Cientista Louco Anão, pode ter certeza que sua vida não será nada parecida com a vida nos subúrbios de Londres. Pode ser que eu esteja louco, mas parece que estou gostando e me dando bem dessa forma.

Então, como é a vida quando você não está enfrentando Dragões, frustrando a Caçada Selvagem ou se certificando de que nenhum Gênio está planejando impor um novo e ainda mais destrutivo Dispositivo Diabólico a um mundo desavisado? Ou investigando castelos em ruínas e caçando criaturas mágicas imensamente poderosas?

Isso é embaraçoso mas de vez em quando — *eu vou às compras.*



É, eu sei que isso pode parecer maluco para qualquer homem americano, mas a gente pode comprar coisas bárbaras por aqui. No primeiro mês que passei em Nova Europa, eu comprei um par de "revólveres" de cabo de marfim, um sabre com cabo de ouro e uma gravação na lâmina, e um sobretudo preto incrível com centenas de bolsos secretos, grandes o suficiente para esconder um exército. Adoro esse sobretudo; ele me faz parecer com uma combinação de Clint Eastwood no filme *O Estranho Sem Nome* e Basil Rathbone em *O Cão dos Baskervilles*. E dá até para esconder um reciprocador nas mangas. Também sou um cliente regular de todas as lojas de Engenhocas (o equivalente de 1800 da loja *Sharper Image*), onde compro bengalas com granadas de fumaça, sapatos com equipamento telegráfico secreto e relógios de bolso com lança dardos ocultos.

Claro que ter suas despesas financiadas por um Rei ajuda.

Também saio por aí passeando e olhando a paisagem; a pintura existente neste diário (num estilo impressionista mais ou menos copiado de Edouard Manet, que é popular em Paris neste momento) é de um de meus passeios. Freqüento o teatro e assisto às últimas peças com Marianne (embora ela não tenha conseguido me levar à ópera, nem mesmo me ameaçando). Existem sempre diversas exposições e palestras para se ver; o Dr. Richard Owen promoveu em Londres no mês passado, uma mostra itinerante de seus novos modelos de dinossauros (não tive forças para lhe contar quão errado ele estava) e vi Charles Dickens fazer uma leitura de um de seus contos. Ainda não vi a divina Sarah Bernhardt no palco, mas tenho a intenção de fazê-lo. Existe muita coisa para se fazer aqui e eu estou com muita falta de tempo para poder me faltar. Mas não parei de tentar — pelo menos por enquanto!

É Também Uma Era de Grandes Cidades

E

u também viajo. E muito.

"Lampião de gás bruxuleando nas ruas nevoentas de Londres. O sol nascente se espalhando em tons de vermelho e dourado do alto de Montmartre em Paris. As luzes brilhantes de carnaval do parque de diversões Prater na Viena Antiga. Os gélidos minaretes brancos e torres árabes de um inverno com neve em Petrogrado.

Roma percorrendo suas ruas sinuosas e suas ruínas antigas sobre as colinas cozidas pelo sol." Essas são algumas das cenas favoritas de minha vida urbana na Era do Vapor, uma vida cheia de todo tipo de aventuras.

Em Londres, eu vejo os altos e baixos: as favelas apinhadas onde criminosos de rua espreitam e conspiram em seu incompreensível jargão, todo o trajeto até as grandiosas casas Regency junto ao Hyde Park no West End frequentado pela pessoas elegantes. Londres é a cidade mais "Vaporpunk" de todas; só faltam os luminosos de neon e carros a vapor para completar o quadro de esqualor urbano lado a lado com os poderosos conglomerados industriais dos Lordes do Vapor que realmente governam a Inglaterra.

Paris é um mundo inteiramente diferente. Desde a grande reforma de Napoleão III na década de 1860, a Cidade Luz é uma das cidades mais bonitas da face da terra. As avenidas largas, projetadas pelo arquiteto Baron Haussman são orladas de lojas e cafés sofisticados, e sombreadas por fileiras de árvores verdejantes. No centro da cidade fica o grande Arco do Triunfo, a sudeste, o Louvre e Notre Dame erguem-se magistralmente acima das margens plácidas do Sena. As noites em Paris são alegres, divertidas e dão a sensação de ser uma eterna festa.

Se Paris é vibrante e viva, Petrogrado (São Petersburgo) é como uma tumba: fria, afastada e completamente maravilhosa. Gosto do grande Palácio de Verão do Czar com seu traçado intrincado russo-árabe, mas o resto da cidade parece ser composto em sua maior parte de edifícios de pedra castigados pelos ventos gélidos do golfo da Finlândia. A vida cultural na capital da Rússia é riquíssima, mas ela é bastante formal, aristocrática e muito distante da vida miserável dos camponeses nas ruas.

Roma é Roma. Está sempre quente quando estou lá; as ruas estão invariavelmente cheias de pessoas barulhentas e apressadas, e a poeira é sufocante. A comida é excelente, o serviço de correios péssimo, e a paisagem histórica. Além das atrações óbvias como o Coliseu, o Circus Maximus e o Fórum, existe mais ruínas por metro quadrado em Roma do que em qualquer outro lugar da Nova Europa, exceto talvez Florença. O que mais me fascina em Roma, no entanto, é o fato de, exceto pela falta de eletricidade, carros e aviões, ela ter quase que *exatamente* a mesma aparência que ela tinha no século XX.

Também explorei Tóquio — ou melhor, *Edo*: uma movimentada coleção de prédios de papel de arroz e bambu espremidos numa mixórdia junto aos elevados muros de pedra da Fortaleza de Shogun. Enquanto isso, a cidade de Nova Iorque no século XIX ainda é estranhamente rural: existem poucas ruas, e a maioria dos edifícios são casas grandes de pedra com muito espaço entre si; ela se parece mais com a periferia do que com uma área metropolitana importante. Até o Central Park ainda é zona rural.

Londres, Paris, São Petersburgo, Nova Iorque, Tóquio e Roma: as grandes cidades do mundo da Era do Vapor, todas espalhadas como novos mundos para — ahn, reconquistar. Trabalhar para uma Organização Secreta pode ter seus perigos, mas a mordomia de viajar certamente compensa.



Paris ao pôr do sol. A vista de meus aposentos na margem esquerda.

Cavalgando Por Aí

O automóvel do século XIX tem quatro patas e come capim. Ele atende pelo elegante nome de **cavalo**.

Tendo sido criado como fui numa cultura motorizada, era difícil imaginar um tempo em que o trânsito de massa ainda se encontrava na primeira infância. Mas até que alguém invente (a) automóveis confiáveis e (b) estradas decentes, os cavalos continuarão sendo a forma-mais confiável de ir de um lugar a outro da Nova Europa, apesar das carruagens e cabriolés. É por isso que esta seção é importante.

Afinal, o trem não vai a todos os lugares.

Tipos de Cavalos

Existe um número razoável de tipos de cavalos,

cada um deles especializado em sua função.

Cavalos de corrida são os seres velozes dos trilhos: caros, bem tratados e ariscos. Os **Matungos** são para uso diário: os fuscas das ruas vitorianas, usados para ir e vir sem muita velocidade. Os **Cavalos de Caça** são criados para a perseguição, e são rápidos, duráveis e maneiros; eles são também muito semelhantes às montarias da

Cavalaria nas quais freqüentemente monto. **Éguas** e **Capões** são os cavalos cotidianos dos ricos; confiáveis e razoavelmente rápidos, eles são mais usados para puxar carruagens de um, dois, (uma *parelha*) ou quatro cavalos (chamada de *quadriga*). **Cavalos de Tiro** são cavalos de tração que puxam grandes carroções ou levam burgueses muito gordos ao mercado. Mulheres e crianças geralmente montam **pôneis**, que são menores, mais leves e mais fáceis de controlar, ou até os amarram a carroças. Por fim, existem os **cavalos-de-batalha**, (usados nos ataques de cavalaria, comuns nesta época, e **garanhões**, (ferozes e imprevisíveis, mas sinal de status para o hussardo que consegue domar um).

Velocidades Dos Cavalos

Lembro-me de uma discussão acalorada sobre cavalo-vapor em círculos de apostas em nosso mundo, baseada principalmente em tabelas e gráficos. Agora que lido com essas malditas coisas diariamente, tenho uma idéia melhor do que elas realmente podem fazer. A velocidade máxima no lombo de um cavalo é normalmente da ordem de 80 quilômetros por dia, ou seja, 24 km/h, com paradas freqüentes e muitas caminhadas pelo caminho. Uma parrelha puxando uma carruagem pode chegar a 17 km/h em percursos curtos de menos de uma hora.

Manutenção dos Cavalos

Os desgraçados também são caros; cavalo de tração ou um caçador pode custar qualquer coisa entre 100 c e 200 c; e um matungo até 40 c. Melhor comprar uma mula barata por alguns trocados.

Não se esqueça que você tem de alimentá-los também. E cavalos só têm uma vida útil de mais ou menos seis a sete anos (os que trabalham mais pesado talvez só tenham quatro anos). Agora sei porque prefiro carros.

Se você não está com vontade de cavalgar, a melhor opção é tomar uma carruagem. A carruagem padrão de quatro rodas é chamada **coche**; ele acomoda até seis pessoas confortavelmente e é puxada por quatro a seis cavalos; é a epitome da posição social ter seu próprio coche. Um coche menor para quatro pessoas é conhecido como **vitória**. Se você não quer uma carruagem barulhenta, um **cabriolé**, uma **berlinda** ou "surrey" (veículos de duas rodas puxados por um cavalo ou uma parrelha) é o equivalente a um carro esportivo. E por último, se você não quer ter seu próprio veículo, **fiacres** (em Viena), **hansoms** (em Londres) e **cabriolés** (em Paris) são espécies de táxis de duas rodas e um ou dois cavalos que podem ser alugados nas cidades mais importantes.

Carruagens

Se você não está com vontade de cavalgar, a melhor opção é tomar uma carruagem. A carruagem padrão de quatro rodas é chamada **coche**; ele acomoda até seis pessoas confortavelmente e é puxada por quatro a seis cavalos; é a epitome da posição social ter seu próprio coche. Um coche menor para quatro pessoas é conhecido como **vitória**. Se você não quer uma carruagem barulhenta, um **cabriolé**, uma **berlinda** ou "surrey" (veículos de duas rodas puxados por um cavalo ou uma parrelha) é o equivalente a um carro esportivo. E por último, se você não quer ter seu próprio veículo, **fiacres** (em Viena), **hansoms** (em Londres) e **cabriolés** (em Paris) são espécies de táxis de duas rodas e um ou dois cavalos que podem ser alugados nas cidades mais importantes.

Tipo	Descrição	Custo	Velocidade
Mula.....	Tração, carroça, viagem barata.....	1-3 m.....	8 km/h
Pônei.....	Cavalo pequeno para crianças.....	10-30 m.....	16 km/h
Matungo.....	Cavalo barato para uso diário.....	25-40 m.....	16 km/h
Cavalo de Tiro.....	Cavalo de tração.....	25-40 m	10 km/h
Égua.....	Fêmea mansa para montaria.....	50-60 m.....	19 km/h
Capão.....	Montaria mansa.....	50-60 m.....	19 km/h
Cavalo de Caça.....	Cavalo para caça/cavalaria.....	100-200 m.....	24 km/h
De batalha.....	Cavalaria pesada.....	100-250 m.....	19 km/h
Garanhão.....	Vigoroso para montaria.....	200-250 m.....	24 km/h
De corrida.....	Veloz, temperamental.....	500-1000m.....	40 km/h
Custo anual de estábulo, alimentação e cuidados.....		60-100 m	
Arreios, sela, rédeas, etc.....		25-50 m	
Aluguel de estábulos.....		40-50 c por dia; 85 m por ano	
Coche.....		100-300 m	
Vitória.....		50-100 m	
Cabriolé.....		50-80 m	
Aluguel de Táxi (fiacre, hansom).....		0,12 c por pessoa + 0,6 c/km	

Trens, Navios & ... Automotivos?

Mas e se você tiver que ir a algum lugar onde é impossível ir a cavalo? Quando se tem de cruzar o continente inteiro ou um oceano, apenas os trens, os navios ou um automotivo darão conta do recado.

Trens

Depois de cavalos e carruagens, os trens são a forma de transporte mais comum de andar na Nova Europa (o mapa das páginas 30-31 mostra as principais rotas). A maior parte das cidades grandes e todas as capitais possuem estações nestas linhas. Os trens ainda não são tão comuns no mundo *Falkensteiniano*, com espíritos da natureza Feéricos e feiticeiros destruindo os trilhos (todo aquele aço afeta a feitiçaria de formas bastante incômodas). Os trens da Era do Vapor também não são conhecidos por seu conforto; barulhentos, vagarosos (atingem no máximo 110 km/h) e geralmente imundos, eles ainda estão engatinhando.

Existem quatro tipos principais de viagens de trem. O primeiro, o **Carro Privativo** é um apartamento completo em miniatura, com 2 a 6 dormitórios, uma sala de estar e uma sala de jantar; a maior parte da realeza e os viajantes milionários têm ou alugam um desses. O **Vagão de Primeira** ou **Segunda Classe** é composto de compartimentos fechados que abrigam quatro pessoas sentadas uma de frente para a outra; quanto melhor a classe, melhores os assentos. Um **Vagão Aberto** acomoda até cinquenta pessoas em fileiras de bancos.

Em Londres, a recente instalação do Metrô permite que os cidadãos se movimentem de forma barata pela cidade, embora os trens sejam péssimos, fumacentos e os carros pouco mais confortáveis que vagões para transporte de gado. Graças a

Deus, até agora, esta inovação não atingiu o resto da Nova Europa.

Veleiros

Outro meio de transporte muito comum em Nova Europa são os barcos. Mais ou menos um terço deles são **veleiros** tradicionais, pouco modificados desde 1700. Conte com cascos vazando, velas rangendo e dias de calmaria quando os ventos estão fracos. Mas você sempre pode encontrar um mercador que vai para o mesmo lugar que você.

Clippers catavento

Os **clippers catavento** são um dos meios de transporte aquático mais bizarros que existem neste mundo (mais ou menos um terço das viagens de navio); uma mistura de moinho de vento e clipper, com enormes impulsores movidos pelo vento conectados a correntes que se impulsionam através de manivelas. A grande vantagem dos clippers catavento é que eles não dependem dos ventos — eles não precisam bordar; você movimenta os impulsores.

Navios A Vapor

O terço restante de todas as embarcações da Nova Europa são os **navios a vapor**, com máquinas confiáveis e velozes. Esses navios movidos a remo ou vapor estão rapidamente substituindo os velhos veleiros. Já existem alguns vapores como o *Great Western* que foram construídos para o tráfego transatlântico.

Rápidos e seguros, mas caros.

... & Automotivos

A invenção mais recente de Nova Europa são os **automotivos**: veículos a vapor que parecem ser o cruzamento de um carro com uma locomotiva. Feios e caros, são vistos normalmente apenas em cidades onde as ruas são boas. Para mais informações sobre eles, veja minhas anotações sobre *Anacrotécnica* (pág. 52).

Preços de Passagens

ESTES PREÇOS SÃO PARA UMA PESSOA

PASSAGENS DE TREM

Trem de Ferrovia (80 a 110 km/h)

1ª classe 2 c/km

2ª classe 1,5 c/km

Carro Aberto 0,7 c/km

Metrô de Londres 0,7 c por estação

PASSAGENS DE BARCO

Lancha a vapor 1,3 m/km

Barco a vapor (650km/dia)

1ª classe 1 m/150 km

2ª classe 50 c/150 km

3ª classe 0,5 c/150 km

Clipper Catavento (450 km/dia, com vento favorável)

1ª classe 1 m/150 km

2ª classe 50 c/150 km

3ª classe 25 c/150 km

Veleiro (300 km/dia, com vento favorável)

1ª classe 50 c/150 km

2ª classe 25 c/150 km

3ª classe 10 c/150 km

OUTRAS PASSAGENS

Aluguel de Automotivo (30 km/h) 35 c/km

Compra de Automotivo 200-400 m

Vestimentas

As roupas do séc. XIX fazem o homem (ou a mulher). São uma medida de seu nível social, do quanto as pessoas devem levá-lo a sério, e até de onde você pode ir. A roupa errada pode fazer com você que seja mal recebido ou até mesmo que o ponham para fora de alguns lugares (muito ruim se você está tentando fazer um contato ou uma investigação).

Eu Sabia que ele era um Cavaleiro por suas Roupas

Felizmente, tenho acesso a um dos luminares da elegância masculina, sua Alteza Real Albert Edward, o Príncipe de Gales. Pode ser que o Bertie ainda não seja rei, mas ele é definitivamente o rei da moda, tanto no Império como no exterior. De acordo com o Bertie, o cavaleiro bem vestido de qualquer país civilizado deve usar o seguinte:

Cartola: chapéu preto dobrável, de abas estreitas e copa alta. Pode-se usar também um **chapéu-coco** (chapéu arredondado e de abas estreitas) mas isso é sinal de que você pertence irremediavelmente à classe média.

Botas de boa qualidade: Esqueça os sapatos. As botas pretas ou marrons são melhores para se andar em ruas lamacentas; e você, nunca sabe quando vai ter que montar um cavalo.

Camisas de linho e gravatas de seda: linho fino é muito importante; camisas limpas e engomadas são difíceis de serem mantidas desta forma, e aqueles que são capazes de fazê-lo automaticamente ganham pontos de status. Parecem-se bastante com camisas de "smoking" do século XX, com corpo e mangas largas e um colarinho estreito e pontudo sob qual se prende a gravata. A Seda é o melhor tecido para gravatas, que são atadas "à Lavallière".

Luvas: Essenciais. Além de proteger suas mãos quando está cavalgando ou dando uma boa sova num inimigo, elas também são um sinal indicativo de um cavaleiro.

Bengala ou Guarda-chuva: A bengala é o equivalente do séc. XIX à espada do séc. XVIII. A

maioria tem o cabo carregado com chumbo (transformandas em armas mortais), ou têm espadas dentro. Um verdadeiro cavaleiro nunca é visto sem uma.

Capa ou Sobretudo: Uma coisa longa e rodada com uma capinha cobrindo os ombros. Melhores que o sobretudo, pois pode-se esconder mais armas debaixo delas. Os sobretudo são trespassados na frente e chegam até o joelho.

Terno de lã ou tweed: terno básico de três peças: colete, calças justas e paletó.

O paletó tende a ser um pouco mais longo atrás do que na frente.

Sobrecasaca longa: usada em ocasiões mais formais, é o típico casaco longo que a gente vê "vitorianos" usando em filmes como *Volta ao Mundo em Oitenta Dias*.

Traje formal: casaca preta comprida com calças combinando, colete e camisa brancas. Às vezes, usa-se uma faixa em torno da cintura ou diagonalmente sobre o ombro (quando é usada desta forma, pode-se pendurar nela medalhas e condecorações). Para um evento muito formal, a gravata é branca. Luvas brancas são obrigatórias. Um cavaleiro deve vestir um traje formal se for à Ópera, a um baile, ou a um jantar de cerimônia. A única outra opção (que eu normalmente escolho) é usar "uniforme militar": uma farda completa com medalhas e espada.



Roupas Femininas do Dia a Dia

Fico constantemente estupefacto com as tremendas variações no vestuário feminino no mundo *Falkensteiniano*. O último grito é um mantô com colarinho alto, camisa de peito inteiro, mangas bufantes e saia longa sobreposta em cascata até o chão. E mais, já encontrei roupas no estilo "Gibson Girl" (menina americana de 1890, como descrita por Charles Dana Gibson) do séc. XX, crinolinas, anquinhas, chapéu com plumas, vestidos formais e outras anomalias sartórias. Uma coisa que nunca muda é o espartilho, aquele espartilho que aperta peito e barriga com uma amarração de barbatanas, tão adorado pelas revistas de

Vestimentas

lingerie em nosso mundo. Até Marianne que é muito pratica usa um em ocasiões formais (sua primeira providência num duelo é cortar os atilhos para poder respirar). Embora Marianne se sinta tão confortável num uniforme quanto num mantô, isso não significa que ela não tem nenhuma percepção feminina com relação á moda; vejamos a seguir o que ela acha que uma dama bem vestida deve ter em seu baú de viagem:

Roupas íntimas: A base de um guarda-roupa feminino. Espartilhos em várias cores, meias de seda e um conjunto de combinações e calções combinando. Em seda, claro, e borrifados de perfume (sem economia).

Vestidos vespertinos ou de chás: mantôs simples e elegantes em seda ou cetim com saia drapeada, colarinho alto e anquinhas. Existe toda uma arte relacionada com o modo de segurar a saia delicadamente de um lado á medida que se anda, de forma a deixar os cavalheiros entreverem suas caras anáguas rendadas.

Vestidos matutinos ou campestres: usados em visitas a propriedades de outras pessoas no campo, ou quando se está em casa. Trata-se de musselina bordada com anáguas de tafetá para produzir aquele farfalhar tão importante quando você caminha.

Camisas de linho: estilo "Gibson girl" clássico, com peitilhos largos amarrados "à preguiçosa", colarinhos altos e mangas bufantes e soltas.

Vestido de gala: longo em seda pesada, veludo ou tafetá, com quilômetros de babados, franzidos e bordados e anáguas longas e contrastantes. Pérolas, gemas ou laços são usados no cabelo e em volta do pescoço. A última moda é um longo exclusivo desenhado por *Worth of Paris*, a boutique mais famosa do séc. XIX.

Vestido de noite: versão formal do vestido vespertino: saia bastante justa em seda pesada, brocado ou veludo e um corpete bem baixo com fileiras de pérolas, elos de ouro dos Anões ou jóias feéricas no estilo céltico, adornando seu pescoço elegante.

Capas ou xales: as capas que vão até o chão são populares. Os melhores xales são de seda da Índia, com franja de seda pesada.

Leque, sombrinha e regalo: úteis para dar vida aos gestos, rodopiar elegantemente e esconder todos os tipos de dispositivos.

Chapéus: Nenhuma mulher é capaz de ter chapéus suficientes: enormes capelinas para proteger o rosto do sol, boinas minúsculas, chapéus de palhinha como usam os cavalheiros, cartolas de veludo. Mariane gosta de esconder enghocas, adagas, garrotes e outros objetos úteis em seus chapéus engraçados.

Alfinetes de chapéus: A arma de defesa pessoal preferida de uma recatada dama da sociedade. O alfinete de chapéu médio é um prego de aço com mais ou menos dez centímetros com uma cabeça grande fácil de segurar. Tão ruins quanto as adagas, alguns são inclusive envenenados.



Exemplos de Preços

Vestuário Masculino

Bengala.....	1-2 m
Cartola de seda.....	2 m
Relógio de bolso.....	1 m
Sobrecasaca.....	3-6 m
Terno de qualidade.....	1-2 m
Traje formal.....	20-25 m

Vestuário Feminino

Alfinetes de chapéu (10).....	1 m
Anágua.....	1-2 m
Bolsa.....	1-2 m
Calções.....	75 c-2m
Capa.....	2-3 m
Chapéu.....	1-3 m
Crinolina (aço).....	1 m
Espartilho.....	1-2 m
Leque.....	1 m
Longo da "Worth of Paris".....	200-500 m
Botas altas com botões.....	5-10 m
Sombrinha.....	1 m
Túnica.....	2-3 m
Vestido de baile.....	30-100 m
Vestido de formal.....	10-25 m
Xale.....	50 c-1 m

Línguas & Linguajar

Você já percebeu que nessa carta eu não transcrevi as conversas nas línguas em que elas aconteceram de verdade. Apesar de ter um conhecimento razoável de Alemão e Italiano, graças aos anos de escola secundária e faculdade, eu deliberadamente traduzi a maior parte das conversas aqui da Nova Europa para nossa língua, para que fiquem mais fáceis de entender.

Uma vez que vivo e viajo por todo o continente, acabei aprendendo gírias e sotaques que simplesmente não se encaixam na típica ficção "vitoriana", pois, por exemplo, os nativos de França ou da Baviera têm suas próprias gírias e hábitos.

Assim, ao invés de tentar escrever tudo em cinco ou seis línguas, o melhor que posso fazer é dar alguns "vitorianismos" comuns a toda Nova Europa.

1) **A linguagem é mais formal:** As pessoas falam com menos contrações, maior clareza e palavras mais elaboradas. Por exemplo, usam "não é" ao invés de "né". E articulam claramente, meu caro. As melhores sugestões? Ler os romances de Júlio Verne, as histórias de Arthur Conan Doyle ou as conversações nesta carta. Mesmo sendo a linguagem diferente, você vai ter a sentir a diferença, e esta é a parte mais importante.

2) **As exclamações são mais exageradas:** "Great Scot!", "Mein Gott!", "Sacré Bleu!" e "Por Deus!" são todas típicas maneiras de mostrar choque e surpresa.

3) **Os insultos são mais pitorescos:** Salafração, vil, vigarista e vilão são termos favoritos usados

para descrever pessoas malévolas e "covardes e ultrajantes" (como em "Isto é um ultraje") para descrever suas atividades cruéis.

4) **Todos (inclusive os homens mais duros e fortões) soam bem mais emocionais:** Se a Rainha Vitória não pode deixar de sublinhar e enfatizar suas expressões com itálicos e letras maiúsculas, pelo menos ela não está sozinha; todos aqui falam e gesticulam amplamente, com linguajar carregado de emoção. Mesmo caras durões como Otto von Bismarck não estão imunes, como prova o discurso abaixo proferido por ele para o Rei Guilherme da Prússia:

"Sim, devemos morrer, Vossa Majestade, mas devemos fazê-lo mais cedo ou mais tarde e será que podemos perecer com mais credibilidade? Eu mesmo em luta pela causa de meu rei; Vossa Majestade selando vosso divino direito com o próprio sangue? Seja derramado na guilhotina ou em campos de batalha ... deveis estar arriscando vossa vida gloriosamente pelos direitos conferidos à Vossa Majestade pela graça de Deus!"

ou dê uma olhada neste típico palavreado de Gênio dito por Robur o conquistador:

"Minha máquina não é francesa, alemã,

austríaca, russa; tampouco inglesa ou americana. Ela é minha própria! Com ela, controlo o mundo inteiro, e não há de existir força ao alcance da humanidade capaz de resistir a mim!"

Sendo assim, se às vezes o diálogo que descrevo soa um pouco como algo saído de um romance histórico de péssima qualidade, lembre-se: eles realmente falam daquela forma em 1870. Não é minha culpa.

Falando No Estilo Nova-Europeu

(ou a linguagem que Rui Barbosa aprovaria)

Como regra geral, as pessoas aqui falam como o fazem em nosso mundo em seus respectivos países. No entanto, o linguajar é um tanto mais formal, com várias palavras longas e expressões formais. Seguem abaixo algumas diferenças importantes que notei em minhas viagens:

Nova-europeus falam assim	ao invés de assim
Alô	Ei!
Aposentos	Apartamento
Biltre, salafração	Filho da mãe
Caro camarada ou amigo	Ei, cara!
Culotes	Calças
Dar-lhe uma sova	Dar uma surra
Diabólico, vil	Mau, sorrateiro
Dispensado	Despedido ou encanado
Estarrecedor!	Imponente!
Lady, Damoselle, Fraulcin	mulher, garota
Não me é possível	Não posso
Patrono	Advogado
Peitilho	Colete
Policial, Guarda, Gerdarme ou Oficial	Tira
Por Deus! Great Scott! Sacre Bleu! Mein Gott!	..	Maldito
Privar da vida, mandar para o outro mundo	Apagar, matar
Senhor	só o sobrenome
Senhorita ou Senhora	Dona
Temporada	Férias

As Mulheres de Falkenstein

A Nova Europa pode ter algumas das mulheres mais lindas que já vi: criaturas belíssimas, que lembram cisnes, com olhos grandes e expressivos, cabelos encaracolados, enormes capelinhas e quilômetros de roupas frívolas. Sei que existem mulheres sem graças por aqui; as probabilidades garantem que elas têm de existir. Mas eu raramente as encontro. Pelo contrário, meus dias são preenchidos com o ruge-ruge dos vestidos de cetim, grandes olhos escuros e enebriantes nuvens de perfume. (Certo. Não dá para perceber. Como eu odeio isso?)

Mulheres Emancipadas

Uma das melhores coisas sobre esta "Era neo-vitoriana" é que as mulheres em geral também têm um status mais elevado do que em nosso mundo. Eu raramente vejo aquelas mulheres frívolas e lânguidas sobre as quais a gente lê nos romances históricos (a menos que a dama em questão queira parecer desse jeito). A emancipação parece ter feito grandes avanços na Era do Vapor; para começar a maior parte das nações civilizadas dá às mulheres o direito ao voto e à propriedade. Embora não seja comum, as damas da Nova Europa tomam conta de seus negócios, fazem investimentos, estudam, escrevem livros e viajam bastante. Sabe-se até mesmo que algumas se alistaram no exército (seja disfarçadas ou como mercenárias). Pode apostar que uma mulher soldado é uma parada dura; algumas das amigas de Marianne fariam Rambo parecer um fracote.

Você não vê muitos pais de família vitorianos dando ordens à dona de casa de classe média; uma esposa inteligente e educada é considerada um reflexo do marido; quanto mais realizadas, melhor a imagem que *elas* têm. O único lugar onde encontrei uma resistência forte ao ingresso de mulheres foram as universidades, eventos esportivos, meios militares e a medicina, e mesmo esses bastiões estão ruindo pouco a pouco sob ondas de mulheres talentosas e hábeis (embora ainda possam se

passar algumas décadas antes que as forças armadas dêem a mão à palmatória e permitam que mulheres lutem em campos de batalha e não em unidades especializadas de apoio).

Outro Mundo Social

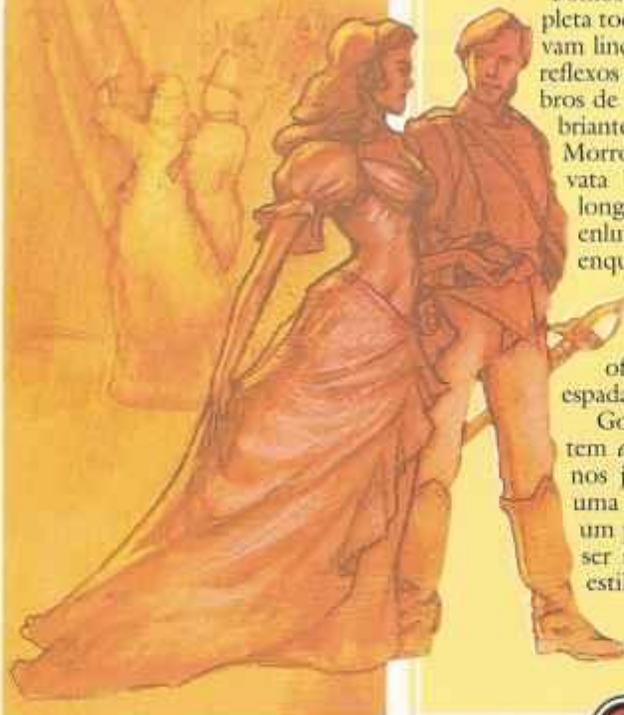
O tipo de separação dos sexos que existe em Nova Europa parece ser social, não econômico. Os cavalheiros, por exemplo, têm seus clubes e organizações; nenhuma dama jamais pensaria em intrometer-se nesses santuários. Por outro lado, as mulheres têm suas "soirées" e salões onde damas espirituosas e estudadas se reúnem para discutir os assuntos do dia sem a interferência dos homens. Apesar de existirem lugares onde cada sexo tem seu próprio domínio, o resto do mundo social de bailes, teatros, exposições de arte e caçadas, é bem compartilhado.

Sinto-me confuso para explicar essa divergência da norma vitoriana; a única teoria que eu consigo pensar é que como este mundo é tão mais honrado, cortês e no geral mais civilizado, existe menos ameaça em tratar as mulheres com igualdade. Claro que existe também a teoria de Morrolan a se considerar: é muito comum as mulheres terem o Dom, de forma que talvez elas venham se utilizando dele para influenciar a civilização. Sem mencionar o fato de que a mulher que você está tentando oprimir pode muito bem ser uma Dama Feérica mau humorada com a capacidade de revidar.

Em todo caso, as mulheres do mundo do *Castelo Falkenstein* ainda são, no íntimo, mulheres. É como se, pelo fato de terem sido aceitas como *iguais*, elas fossem capazes de manter as qualidades que as fizeram femininas: boas maneiras, inteligência, espiritualidade e beleza. Mas não se deixe enganar pelos rufos e atavios. As mulheres que conheci aqui podem ser duras como aço e são capazes de se sair tão bem com uma espada ou uma pistola quanto a maioria dos homens. E somente um idiota atravessa o caminho delas em quaisquer circunstâncias.



Marianne e eu no Baile de Coroação. Nesta pintura, me concentrei mais no vestido de gala de Marianne do que em minhas próprias roupas. Afinal, como ela mesmo me disse: "Mon bravo cavaleiro, um uniforme, mesmo o mais fino, ainda é um uniforme. Mas um longo da Casa Worth de Paris... é uma obra de arte!"



Uma Era de Glamour & Sofisticação

Existe toda uma sociedade transcontinental glamorosa aqui em Nova Europa, de bailes deslumbrantes, salões sofisticados, cavalheiros espirituosos e lindas damas. Esta é a parte da "Era vitoriana" que todo mundo sempre parece deixar passar nos livros de história; o estilo e a ostentação que nesta época ganharam o apelido de *A Era de Ouro*. Sempre pensamos na vida vitoriana como sendo apenas as favelas sujas de Londres, mas na verdade, ela não era assim. Existe um lado heróico e romântico também.

Por exemplo, deixe-me descrever a primeira vez que compareci a um baile formal. Foi logo depois da coroação do Rei Ludwig, e eu estava usando a roupa *mais incrível* que já vesti: culotes pretos justos com bainha dourada, uma pesada túnica vermelha de seda engomada com galões e medalhas reluzentes, botas altas de hussardo com dobrados, e uma cartola vermelha alta encimado por uma pluma. Meus punhos estavam adornados com as sinuosidades douradas dos laços húngaros, combinando com um sabre filigranado e adereção com jóias e que eu trazia pendurado em meus quadris. Meu *sabretaché*, uma bolsa retangular hussarda decorada com galões e a insígnia do 24º Batalhão de Lanceiros da Baviera pendia logo abaixo do sabre. Eu estava lindo.

Mas Marianne estava ainda melhor, num longo e exclusivo da Casa Worth de Paris, de cetim creme bem decorado com enormes mangas bufantes. Rendas Feéricas jorravam dos punhos e da cauda, realçando as jóias e as minúsculas luzinhas que Morrolan teceu em seu elaborado penteado.

Fomos de carruagem até a Residenz, onde uma orquestra completa tocava valsa. Oficiais vestindo uniformes reluzentes rodopiavam lindas damas cobertas de jóias no Grand Promenade, e seus reflexos ofuscantes resplandeciam sob a luz intensa dos candelabros de cristal e pisos de mármore lustrados, levados por um inebriante perfume de rosas e champanhe. Cheguei a encontrar Morrolan, suavemente elegante com seu smoking preto e gravata branca, acompanhado de uma loira maravilhosa num longo azul reluzente e uma taça de champanhe em sua mão enluvada. Mais tarde, passamos pelo Coronel Tarlenheim enquanto dançávamos uma valsa; ele estava magnificamente marcial de uniforme completo e cromado, capacete emplumado, conversando com um cavaleiro Feérico que (a julgar pelo uniforme e medalhas) deveria ser um oficial francês. Parecia algo saído direto de um filme capa-espada: glamoroso, ousado e bárbaro.

Gosto deste aspecto do mundo Falkensteiniano, porque tem *estilo*. É a parte onde a gente tem encontros românticos nos jardins do palácio, passa documentos secretos durante uma valsa, e duela selvagemmente sob a luz fria do luar. Isto é um pouco do que faz a vida *nesta* Era do Vapor uma coisa a ser lembrada como um época mais civilizada e cheia de estilo.

Em Sociedade

A vida na Era do Vapor não é feita só de duelos e Dragões. Existe um lado social grande e complexo na vida neo-vitoriana que é tão interessante quanto a tecnologia — a parte a que chamo de "Vida em Sociedade".

A Estação das Festas

Grande parte da vida em sociedade gira em torno da chamada "estação das festas", uma espécie de rotina social que todo ano combina eventos com lugares onde pessoas da moda vão para ser "vistas". A estação começa logo após a Páscoa, quando os milionários e os nobres deixam suas propriedades no campo e visitam as capitais de todo o continente para comparecer a bailes e festas de inverno. Em Londres, o começo da estação coincide com a abertura do Parlamento; em Paris, a estação decola com a abertura do Salão da Academia Real patrocinado pelo governo, uma competição na qual os melhores artistas da França concorrem para exibir seus trabalhos no Louvre. Em Viena, Munique e Berlim, grandiosos bailes reais abrem as festividades, permitindo que as damas exibam seus novos guarda-roupas e as debutantes sejam apresentadas à Corte. Cada mês traz novos eventos aos quais se deve comparecer: em maio, a abertura da Academia Real de Arte e da Ópera; em junho, corridas em Ascot e o Derby. Visitas a castelos, vilas e vivendas dos mais abastados se espalham por todo o verão, fornecendo um ótimo pano de fundo para caçadas, jantares finos e discretas aventuras amorosas. No fim do verão, a elite sai em busca da "cura" em balneários situados em estações de águas, como *Marienbad* na Austria e *Baden-Baden* na Renânia. Além de seus efeitos medicinais, os balneários são lugares populares para músicos, pintores e grandes escritores se misturarem no panorama social, além de serem bons lugares para amores e encontros clandestinos, jogos de azar nos cassinos e outros tipos de travessura que os ricos da Era do Vapor tanto apreciam.

A estação termina em julho com a temporada de iatismo em Cowes. Lá milionários e príncipes apos-

tam corrida com seus barcos mais velozes na grande Regata. E depois voltam para suas propriedades e castelos para descansar até a próxima estação.

O Clube

Outro aspecto importante da vida social da Nova Europa gira em torno do clube. Um clube é uma combinação de hotel particular, biblioteca e sala de jantar freqüentada por pessoas que partilham as mesmas idéias. Um bom clube tem tudo que um sócio possa querer: uma despensa bem sortida e uma sala de jantar, bibliotecas revestidas de madeira e salas de leitura com os últimos livros e jornais, bem como salões de fumar com pesadas poltronas de couro e bares.

A admissão nestes clubes (custos na página 169) se dá apenas por indicação de um membro, e um único voto contra pode impedir sua aceitação. O clube mais exclusivo do mundo *Falkensteiniano* é o *Marlborough* (limitado a amigos pessoais do Príncipe de Gales). Outros clubes incluem o *Reform* de Londres, o *Legion* de Paris e o *Explorer's Club* da Baviera.

Em Nova Europa, existem clubes exclusivamente masculinos, clubes exclusivamente femininos, e alguns poucos estabelecimentos mistos. Em geral, no entanto, a maioria das damas parece concentrar seus esforços menos nos clubes e cada vez mais no mundo social e visível dos salões.

Os Salões

Reuniões realizadas na casa de uma grande anfitriã ou figura literária/artística importante, os Salões são o lugar onde os intelectuais e espirituosos se reúnem para discutir os tópicos do momento. Artistas mostram suas novas pinturas, escritores e poetas lêem seus trabalhos e músicos tocam suas novas composições. O salão (e existem muitos) é o lugar para se ir se você pretende fazer parte da elite intelectual de Nova Europa.

Os salões podem dar impulso ou pôr fim a qualquer carreira que envolva muita socialização ou aclamação popular. Eles são o meio de encontrar as pessoas importantes que se precisa conhecer. A maior parte das personalidades famosas que conheço me foram apresentadas em salões e festas aos quais compareci com Marianne, que, sendo uma condessa, tem muitos contatos.



Em Sociedade

Organizações & Academias

Viver em sociedade também envolve fazer parte de organizações realmente importantes da Nova Europa. Como um explorador, você irá se juntar à *Royal Geographical Society* para ganhar patrocinadores e reconhecimento; como um cientista, o *Lycée Scientifique* de Paris é o grupo ao qual se deve unir para ganhar o respeito de seus iguais. Inventores e escritores também têm suas próprias organizações.

Jantares

Jantares!?

Antes que você se engasgue, lembre-se que vários negócios são realizados em jantares na educada sociedade Falkensteiniana; você conhece pessoas novas, estreitam-se relações, terminam-se (e começam-se) disputas, colhem-se informações, espionam-se inimigos e quem sabe até se inicia um pequeno romance. Na metade das vezes, a única forma que você vai encontrar de ver uma pessoa que precisa é disputar um convite para uma festa a que ambos comparecerão. Por isso, tire o pó de seu traje formal, pois cedo ou tarde, se você lida com a alta sociedade, terminará indo a um jantar em algum lugar.

Os jantares são sempre oferecidos por mulheres; os homens têm de contar com uma amiga da família, parente ou esposa para fazer o papel de anfitriã. Escolhida a anfitriã, ela deve preparar a lista de convidados, certificando-se que todos os convidados se dão bem, que haverá um número igual de homens e mulheres, que as amantes não serão convidadas para as mesmas festas que as esposas, e que rivais apaixonados não serão convi-

dados simultaneamente com o objeto de suas paixões. Uma anfitriã que consegue convencer um Dragão a comparecer à sua *soirée* marca pontos sociais, pois estes sáurios esquivos comparecem a poucas e apenas às melhores festas.

Existem pelo menos dez pratos num jantar formal: sopa, peixe, costeletas, assados, aves, carne de caça, lagosta, ostras, etc. E conversas espirituosas também são uma parte importante da refeição.

Bailes & Danças

O jantar é geralmente o prefácio para um outro acontecimento

social grandioso: o baile. Um baile começa de forma muito parecida com um jantar; no entanto, a lista de convidados pode ser maior. Um baile pode ser oferecido por qualquer grupo privado, mas os mais importantes são patrocinados pelos governos ou reis, com o propósito de comemorar coroações ou eventos públicos. Um baile real exige que embaixadores e diplomatas de países aliados sejam convidados, bem como toda a nobreza e as personalidades locais mais importantes. Um baile real é um acontecimento grandioso e glorioso, com oficiais esplendidamente uniformizados e damas maravilhosamente trajadas rodopiando ao som de uma valsa.

Mas nem todos os bailes são oferecidos por reis ou milionários. Viena é única no sentido que poderosos grêmios e organizações também patrocinam um grande número de bailes públicos todos os anos; a maior parte são eventos a fantasia como os bailes dos *Industriais* e dos *Hoteleiros* em janeiro. Mas o mais popular desses é um baile a fantasia que aconteceu no asilo de loucos de Viena!

Mal posso *esperar* para ir a um desses.

Comme Il Faut

Comme Il Faut significa mais ou menos "Como as coisas são feitas" (ou não). Pense nisso como regras gerais de conduta em sociedade. Aqui estão alguns exemplos:

- Quando procurar formalmente uma pessoa, você deve deixar seu cartão com o mordomo. Se o canto superior direito estiver dobrado para baixo, isso significa na prática "Você não precisa responder. Eu só queria que você soubesse que estive aqui."
- Dar gorjetas polpudas é considerado vulgar (não dê mais do que 2%).
- Um pedido ou convite Real jamais é recusado.
- As cartas de uma amante devem sempre ser enviadas para um clube de cavalheiros, e devem ser entregues numa bandeja de modo que o nome ou a caligrafia da remetente não possam ser reconhecidos.
- Maridos e esposas não precisam ir às mesmas festas numa mesma noite.
- Damas casadas não devem se envolver em *affaires* até que um herdeiro varão legítimo tenha sido concebido.
- Ao cavalgar ou caminhar, um cavalheiro se coloca à esquerda de sua esposa e à direita de sua amante (para evitar confusões com aqueles com quem encontrar).
- Um cavalheiro não fuma na presença de uma dama a menos que tenha sido convidado a fazê-lo.
- Durante um baile, uma jovem dama e seu acompanhante não devem jamais permanecer em locais reservados (a bilblioteca, por exemplo).
- Uma dama jamais procura um cavalheiro, exceto em questões profissionais e de negócios.
- É considerado impróprio dançar com o(a) mesmo(a) parceiro(a) mais de duas vezes seguidas num mesmo baile.
- Mudar a direção durante uma valsa é a marca de um grosseirão.

Precedência & Ordem Social

Para alguém vindo do equalitário século XX, as estruturadas castas sociais de Nova Europa provavelmente parecerão absurdas. Para alguns de meus amigos socialistas, isso poderia parecer horrível. Mas se você quer saber como as coisas funcionam nos grandes salões e cortes de Nova Europa, vai ter de aceitar que neste mundo, a posição social conta.

A grande diferença entre as classes de nosso passado e as de minha terra adotiva, é o fato do estilo da pessoa contar mais que sua verdadeira posição. Em resumo, alguém que age como um cavalheiro é geralmente tratado como tal, tenha ele ou não pedigree. Embora uma anfitriã tenha de consultar seu *Debrett* ou *A Hierarquia dos Império* de Burke às vezes (dois livros populares que servem como uma espécie de *Quem é Quem* da sociedade neoeuropéia), na maioria dos casos, não é educado perguntar sobre o pedigree de alguém e eles não são obrigados a falar. É considerado extremamente rude dar muita atenção à posição social de alguém se ele (ou ela) se comporta de forma apropriada à sua posição; esse tipo de comportamento grosseiro pode alijá-lo do cenário social rapidamente.

Na complexa vida social das classes mais altas, no entanto, a posição pode ser usada como uma arma. Você pode usá-la para esnobar pessoas de quem não gosta, mantê-las distantes de seus lugares favoritos, e até se recusar a aceitar seus desafios para um duelo. Você só tem que fazer isso sutilmente. Se está várias posições acima, você pode simplesmente se recusar a reconhecer sua existência; o que é chamado de "corte" ou "esnobação". Se você está apenas dois níveis acima, você é cortês e só, e se o nome aparece para consideração num evento social, você pode objetar *tacitamente*. Mas outra vez, é aconselhável ser cauteloso; pois como até o Príncipe de Gales descobriu, uma esnobação social notada pode fazer com que você seja desafiado (se seu desafiador estiver a menos de três níveis hierárquico do seu) ou processado por difamação.

Algumas dicas úteis: uma dama casada com um cavalheiro assume a posição dele e seu status; mas, um cavalheiro casado com alguém acima de sua

posição não recebe o status de sua esposa. Quando for ingressar no recinto de um jantar ou de um baile, a dama toma o braço de seu marido ou de seu filho mais velho; se não tiver nem um nem outro, ela fará par com alguém de sua posição. Ao filho mais velho de alguém com posição maior ou igual à de barão, é conferida a posição imediatamente inferior à do pai; o filho de um grão-duque é um duque. Para os filhos mais novos (e todas as filhas) usa-se *Lord* ou *Lady* na frente de seus nomes.

Ao lidar com alemães *em qualquer lugar*, uma posição não eclesiástica maior ou igual à de barão confere à pessoa o direito de colocar o honrado "von" em frente de seu último nome (por exemplo, tanto o General von Tarleinheim quanto o Chanceler von Bismarck são nobres, embora

Tarleinheim seja na verdade um duque com status maior que Bismarck, que é conde). Normalmente, o "von" é ignorado, exceto nas conversas formais.

Dragões e Fadas ocupam um lugar especial na sociedade. Por ser considerado rude (e suicida) insultar criaturas mágicas poderosas, Fadas e Dragões são sempre chamados de "Meu Senhor" ou "Minha Senhora" e possuem uma posição igual à de marquês. Se eles são reconhecidos como tendo uma posição mais elevada dentro

dos círculos feéricos ou dragontinos (tais como Sua Alteza Auberon ou o Rei Dragão *Verithrax Rex*), a posição mais alta é usada. Da mesma forma que os mortais, os anões são sempre saudados como "Senhor", e são graduados da mesma maneira que os humanos.

Em geral, a maioria das pessoas da sociedade não insiste demais nos títulos completos; insistir é considerado grosseiro, prussiano ou ambos. A maioria dos aristocratas se arranja com Senhor, Madame e um título eventual adicionado para lembrar às pessoas que você está tentando impressionar, que sabe que elas são importantes. Com amigos e pessoas da família, os títulos caem em totalmente desuso.

Por que isso é tão importante? Primeiro, ajuda a evitar ferir os sentimentos das pessoas; é importante também quando se trata de definir suas chances românticas com relação a um determinado aristocrata; e, por último, evita duelos, que são uma forma comum e letal de defender a honra.

Um Guia Burke de Bolso-de-Paletó

Título	Tratamento Adequado
Rei/Imperador	Sua Majestade
Príncipe Consorte	Sua Majestade
Príncipe Herdeiro	Sua Alteza Real
Príncipe/Princesa	Sua Alteza
Arcebispo	Sua Eminência
Grão-Duque	Sua Alteza
Duque	Sua Alteza
Dragão/Fada	Senhor(a)
Marquês/Marquesa	Lord ou Lady (Título)
Bispo	Sua Excelência
Conde/Condessa	Lord ou Lady (Sobrenome)
Barão/Baronesa	Lord, Barão ou Lady
Baronete	Sir (Nome), só na Inglaterra
Cavaleiro	Sir (Nome), só na Inglaterra
General/Almirante	Posto + Sobrenome
Coronel/Capitão da Marinha	Posto + Sobrenome
Plebeus	Senhor ou Senhora (Sobrenome)

Etiqueta do Duelo

Embora ilegais no Império Britânico, os duelos ainda são disputados abertamente em toda a Nova Europa (e conhecem-se até histórias de ingleses que atravessaram o Canal da Mancha para resolver uma questão de honra). O que diferencia um duelo de uma briga comum, no entanto, são suas regras precisas de conduta e etiqueta.

- O desafiante "notifica" a parte ofensora esbofetecendo-a com uma luva ou com a mão espalmada, ou enviando uma carta formal de desafio. Este tipo de carta sempre começa com os dizeres: *Peço satisfação por...* e explica a razão do insulto.

- Satisfação só pode ser pedida quando: a honra de uma dama é insultada através de palavras ou ações; o bom nome de sua família é insultado; ou quando você tiver sido acusado *publicamente* de covardia, mentira ou roubo.

- Ambas as partes devem ter a mesma posição social ou hierarquia militar; cavalheiros duelam com cavalheiros; oficiais duelam com oficiais do mesmo nível hierárquico, e assim por diante. Oficiais militares *não* podem duelar entre si em tempos de guerra.

- Ambas as partes devem apontar um *padrinho* — alguém que testemunhará o duelo e os substituirá, caso eles venham a ficar incapacitados de comparecer. Recusar um desafio corretamente endereçado é considerado um grande sinal de covardia e desonra.

- O desafiante determina as condições de satisfação: ao *primeiro* sinal de sangue, à *derrota*, ou até a *morte*. Quando o duelo termina, o assunto é considerado encerrado para sempre.

- O desafiado escolhe as armas, a hora e o local do duelo, sempre "no primeiro momento que lhe for conveniente". Em geral, os duelos são disputados com pistolas ou espadas. Sabres ou floretes são normalmente usados em duelos de espadas; se a arma escolhida for pistolas, o desafiante determina o número de tiros permitidos (1 a 3).

... De Lâminas Faiscantes & Duelos à Meia-Noite



Você comenta casualmente que um oficial agiu de maneira imprópria no campo de batalha; Tece um comentário rude sobre "intrusos de orelha pontuda" em frente de um Lorde Feérico;

- *Põe em dúvida a linhagem da família de um nobre bem-nascido;*

- *Comete o erro de chamar um Dragão de "Sr. Lagartixa".*

Qualquer uma das situações mencionadas acima é uma gafe social que pode levá-lo a um **duelo até a morte**. Com exceção do último: é mais provável que o Dragão o reduza a cinzas com um jato de fogo. Os Dragões não perdem tempo em alterações com humanos insignificantes. Para eles, somos pouco mais que o prato principal de uma refeição, e não se briga com a comida.

A Nova Europa é uma sociedade armada; uma sociedade onde as armas são carregadas abertamente e até mesmo esperadas. Só foi nos últimos anos que as principais cidades do continente passaram a contar com uma polícia organizada; mesmo agora, espera-se que todo homem seja capaz de se defender e a qualquer cidadão desamparado que possa encontrar.

Quando existem muitas armas e um código de honra altamente refinado, tem-se uma cultura de duelos. E a Era do Vapor é assim. Embora seja desaprovado pela maioria dos governos como uma ameaça à paz, os duelos para resolver questões de honra são acontecimentos comuns: um ritual social com suas próprias regras de conduta. O duelo clássico é realizado com espadas, embora as pistolas possam ser usadas em substituição. No entanto, como as armas são escolhidas pela parte desafiada, existem algumas variações extravagantes; já ouvi falar de duelistas usando adagas, bombas, jogos de xadrez e até mesmo canhões. Todas mortalmente sérias.

Como adendo, gostaria de acrescentar que na Prússia militarista, duelar tornou-se um *esporte* importante; grupos de estudantes organizam encontros entre universidades rivais, e quase qualquer coisa pode provocar um duelo com um desses "príncipes-estudantes" arrogantes de espada na mão. (Certa vez, eu estava numa cervejaria em Berlim e perguntei a um estudante de Heidelberg se ele sabia que horas eram. Ele latiu: "*Sei que é hora de tomar satisfação, cão estrangeiro!*") E imediatamente cruzamos lâminas. Felizmente, isso aconteceu depois que uma série de lições com Auberon havia aumentando minha perícia com a espada; desarme-me meu oponente rapidamente e castiguei seu traseiro polpudo com a parte chata de minha espada. Depois disso, eles me deixaram beber em paz.)

A arma preferida dos estudantes de Berlim é o *schlager*, um sabre ligeiramente cego com uma guarda enorme em forma de sino. Todo o corpo do duelista é fortemente protegido; os olhos e a cabeça são cobertos, com exceção das laterais do rosto, o nariz e a boca. O objetivo desse joguinho mimoso é cortar o rosto de seu oponente, produzindo uma cicatriz horrível da qual ele possa se gabar junto às jovens damas durante as festas.

Acho que existe alguma coisa errada nesta história. Não seriam, por acaso, os piores duelistas os que acabariam mais cortados?

Vai entender esses Prussianos !

O Conde von Erich berrou uma imprecação incoerente e se atirou contra Marianne, brandindo a parte chata de sua lâmina numa óbvia tentativa de estapeá-la com o objetivo de subjugá-la. Mas, ela deu um passo para o lado e aparrrou o golpe, aço contra aço, e então respondeu ao ataque, provocando um corte superficial na face dele. Os olhos do conde se estreitaram: "Sua vagabunda," ele rosnou enquanto retirava a mão ensangüentada. "Vou arrancar seus olhos por isso. Vou cortar seu nariz. Você vai me implorar para morrer."

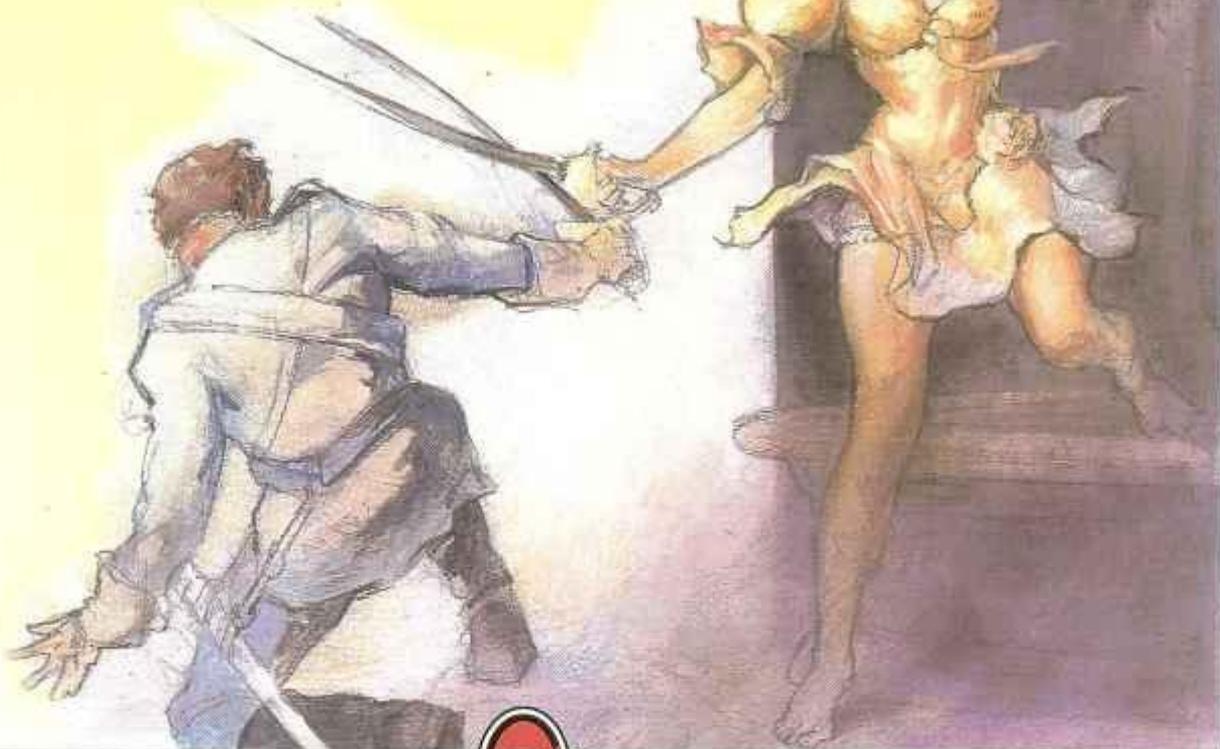
O metal bradou quando suas espadas se encontraram em "coeur-de-coeur", fazendo com que ela deslizasse para trás com o impacto. Marianne rolou na poeia e se pôs em pé, mal conseguindo se esquivar do próximo golpe da espada do conde. A multidão ofegou um corte fino na coxa de Marianne começou a verter sangue.

Os olhos dela esfriaram.

A próxima saraivada de golpes passou pela guarda de von Erich, como se ela não existisse, tremulando morte de prata que esfaqueou e estraçalhou seu uniforme fino. Ele aparava desesperadamente, enquanto recuava a procura de cobertura. Marianne saltou para a borda da fonte, pôs-se de lado quando ele investiu contra seu estômago. A lâmina do conde roçou no mármore; Marianne prendeu o braço esticado do conde entre seu braço e seu corpo ao mesmo tempo em que enfiava noventa centímetros de aço afiado como navalha entre seus ombros. Ele gritou e libertou a lâmina que ela prendia, cortando a seda e a pele macia. Marianne ofegou por um momento, depois caiu para trás à medida que von Erich investia novamente. A lâmina dela espetou-o, rasgando a parte de trás do uniforme dele enquanto ele caía horizontalmente.

—Tom Olam, "Um Artista Americano na Corte da Rainha Vitória."

A certa altura do baile de coroação, Marianne foi abordada por seu velho inimigo, o Conde von Erich. Esse é um esboço da batalha que eles travaram da forma como me lembro — pena que Marianne teve de arrancar a orelha de seu lindo vestido novo.



Questões de Honra

Embara eu tenha uma tendência a fazer pouco caso disso em algumas de minhas anotações, duelar é um negócio muito sério neste mundo. O povo da Nova Europa toma os insultos pessoalmente e quase nunca os deixa passar sem uma resposta. Eles também são mais propensos a se sentirem insultados por coisas às quais não daríamos importância no século XX; piadinhas insultuosas iriam fazer sucesso por aqui.

Definitivamente, existem coisas que podem provocar um duelo na sociedade *Falkensteiniana*; as regras do jogo, por assim dizer. Em geral, as convenções do duelo permitem que se faça um desafio nas seguintes circunstâncias:

Defender a Honra de Uma Dama

É apropriado que um cavaleiro proteja o bom nome de uma dama não revelando segredos ou informações impróprias, principalmente no que diz respeito a qualquer relacionamento romântico que possa existir ou ter existido entre eles. O fato de o bom nome de uma dama estar envolvido em fofocas, pode destruir casamentos, desmanchar noivados ou fazer com que a dama em questão seja considerada uma companhia inadequada nos círculos polidos da sociedade. Quando estas indiscrições ocorrem, a dama tem o direito de defender sua própria honra (e muitas o fazem), ou pedir a um campeão que tome seu partido. É bom lembrar que muitos maridos ou noivos de mulheres caluniadas aceitam o desafio avidamente, mesmo que seja apenas para impedir a ilação de que eles também tenham sido desonrados por uma amante infiel.

Limpar o Bom Nome de Sua Família

Seu nome é um dos bens mais importantes no mundo socialmente estruturado da Era do Vapor. Embora não seja de modo algum tão rígida quanto a era vitoriana de minha história, a posição social de seu nome de família pode determinar se você será considerado um par apropriado para uma determinada pessoa (ninguém deseja uma família com a reputação de ladrões e patifes como parentes), um sócio apropriado nos negócios (ninguém deseja se aliar a um clã de perdulários), ou um comandante com boa reputação (e se a covardia estiver no sangue?) Embora seja menos inteligível que defender a honra de uma dama ou negar uma acusação injusta, um insulto contra o nome da família é considerado uma causa defensável para um desafio.

Quando Você é Acusado Injustamente

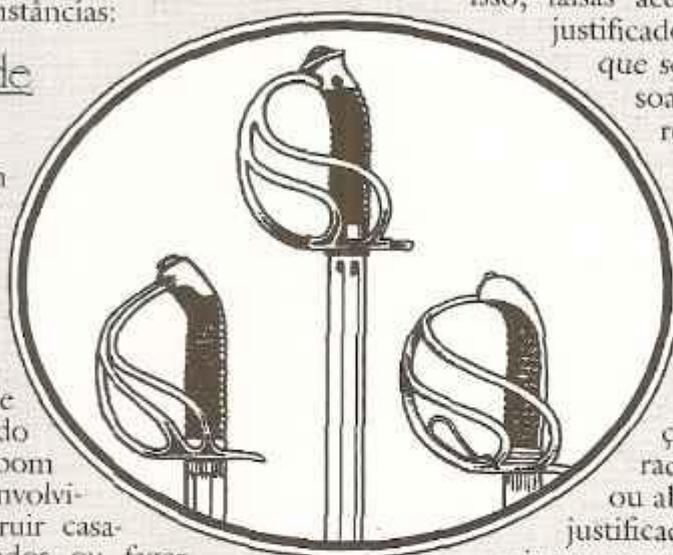
De furto ou covardia. Esses são insultos contra seu bom nome, e como seu bom nome é usado para afiançar crédito, dar garantia a negócios e demonstrar que você é uma pessoa honrada, uma falsa acusação pode ter um grande impacto em sua vida cotidiana. A um oficial acusado de covardia não será confiado o comando de missões perigosas; um empresário acusado de práticas inescrupulosas não conseguirá nenhum cliente; e um caixa tido como peculatório não será contratado. Por isso, falsas acusações são sempre motivos justificados para um duelo, assumindo que se tenha provas de que a pessoa que você está desafiando realmente fez aquela acusação.

Quando Você é Provocado

O fato de alguém insultá-lo deliberadamente na frente de outras pessoas, é considerado uma provocação direta. Comentários raciais ou étnicos, xingamentos ou abuso físico são todos motivos justificados para duelos, mesmo que seja apenas para ver o abusador pelas costas de uma vez por todas. A provocação é uma das mais áreas nebulosas de desafiar alguém; muitas vezes, valentões provocam deliberadamente aqueles que eles consideram vítimas fáceis, esperando que eles se rebaixem ou sejam humilhados. Uma opção neste caso é se recusar a morder a isca da provocação, anunciando aos quatro ventos que o ofensor está tentando levar vantagem sobre você e que você rejeita seu desafio por não ser digno de ser levado a sério, a menos que ele seja capaz de produzir um desafio que valha a pena (de acordo com as convenções de duelo). Outra opção é pedir a um campeão que defenda sua honra; não há grande desonra em fazer isso se seu atacante for reconhecidamente muito superior a você em perícia ou tamanho.

Tomar o Partido de Outro

É permitido desafiar uma outra pessoa a pedido de uma parte mais fraca, assumindo que tal parte tenha pedido sua ajuda. Você pode aceitar um desafio em nome de uma dama, criança ou um pessoa idosa ou mais fraca.



Para mais informações sobre duelos, v. a pág. 192.



Honra & Virtude

O que é Honra? E por que ela é tão importante aqui em Nova Europa a ponto das pessoas duelarem até a morte para preservá-la?

Em nosso mundo, o conceito de honra quase se transformou num palavrão. No melhor dos casos, ela é considerada conservadora e antiquada, como cintos de castidade para moças. No pior, ela é vista como uma coisa machista, uma forma de forçar os outros a duelarem ou um tipo de arrogância defensiva.

Mas no mundo do *Castelo Falkenstein*, a honra ainda é muito importante. É bem mais do que uma espécie de arrogância ou postura superficial. É um jeito de fazer as coisas; um tipo de comportamento que "põe os homens acima dos animais". No melhor dos casos nesta sociedade, ela permite que as pessoas façam negócios sem a ajuda de advogados; que mulheres passem pelas ruas sem serem molestadas; e garante que os fracos e oprimidos tenham defensores de seus interesses.

Sobre a Honra ...

Honra, difícil de definir. Ernest Hemingway chamava-a de graça sob pressão: a habilidade de se manter com estilo e espírito, de exibir princípios mesmo quando as coisas ficam difíceis.

Mas acho que a melhor descrição de honra é aquela que me foi dada por sua Alteza Real o Príncipe de Gales, alguém que realmente possui um alto grau de honra para uma pessoa com reputação de mulherengo e arroz de festa.

Honra é o conhecimento e a prática daquilo que é certo, não importa a que custo.

Em nome da honra, você paga suas dívidas sempre que elas forem devidas, porque é a coisa certa a ser feita. Trata as damas com respeito e polidez. Crianças e idosos são protegidos. Sua palavra vale ouro, e você sempre a mantém. Você apoia seus amigos quando eles são caluniados ou mal tratados, mesmo que isso signifique exclusão social. Você apoia a coisa certa contra a intolerância, a injustiça e a maldade.

A honra também exige que sejam respeitados o nome de sua família e das pessoas que o legaram, o que significa que você tentará não fazer nada que possa desgraçar a dignidade e o bom nome de sua linhagem. Às vezes, significa liquidar uma dívida ou obrigação criada por outro membro daquela família. Mas você faz isso porque a honra é importante.

A honra não é uma coisa fácil de manter. Se você pegar em armas para defender uma dama em dificuldades, pode acabar com uma lâmina em suas costelas. Se faz a coisa honrada e conserta uma injustiça, você pode perder amigos, a família e até

mesmo seu emprego. E se seu bom nome for desonrado, pode ser necessário que você gaste tudo o que possui para limpá-lo, mesmo que no fim você tenha que desafiar seu difamador para lavar a honra com sangue.

Talvez seja por isso que a honra tenha caído em desuso em nosso mundo; é muito difícil mantê-la na sociedade moderna implacável e altamente competitiva. Talvez seja algo que se perde ao se ganhar as habilidades da tecnologia, não sei. O que eu sei é que se perder de vista o conceito de honestidade e cortesia é um requisito para se tornar parte da Era Moderna, então nós sacrificamos algo que supera qualquer milagre tecnológico.

Talvez seja por isso que, em última análise, quando me defrontei com os dois caras que me seqüestraram de minha dimensão natal para realizar a honrada tarefa de restaurar um rei perdido a seu trono de direito, eu não podia simplesmente deixá-los na mão e exigir que me devolvessem a meu mundo. Talvez a razão que me tenha feito optar por ajudá-los em seu objetivo é que eu tenha também algum senso de honra dentro de mim, algo que pedia que eu também corrigisse uma injustiça a qualquer custo.

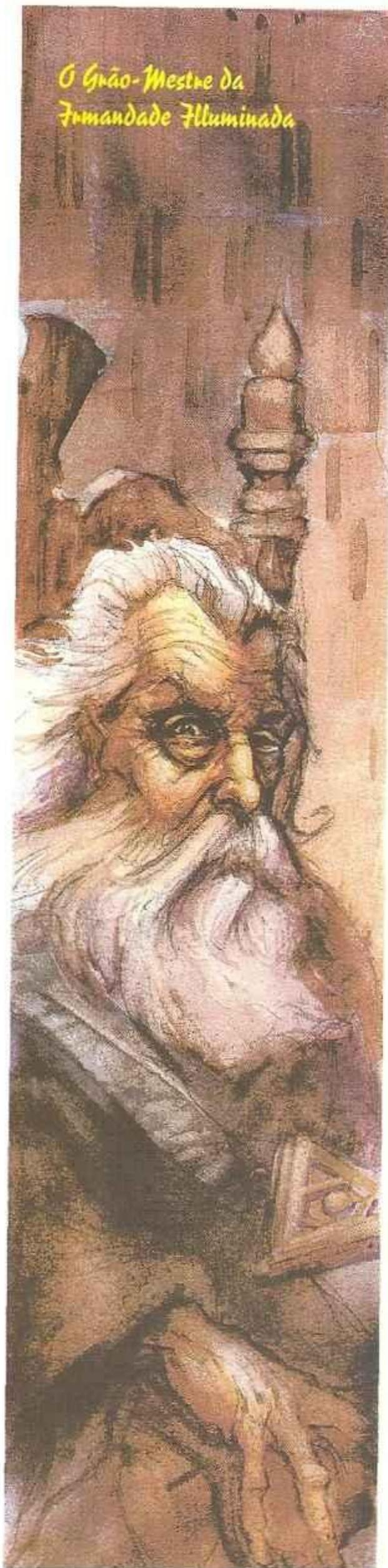
... E a Virtude

O outro lado da honra é a virtude, outra palavra batida e antiquada em meu próprio século. Lá, a virtude é geralmente vista em um contexto sexual; tem virtude quem não dorme com um amante. Mas aqui na Nova Europa, virtude é muito mais; significa fazer coisas boas simplesmente por fazê-las, sem esperar uma recompensa. As pessoas contribuem para caridade, abrigam famílias desabrigadas, fazem coisas boas dentro de suas comunidades como se isso fosse uma coisa lógica. Até os milionários e os poderosos contribuem secretamente para o bem comum, porque a virtude é a própria recompensa; não se ganha nada se você proclamar sua virtude.

Com relação à virtude, a idéia é que qualquer tipo de ação que você realiza *faz diferença*; deixar de fazer alguma coisa boa é equivalente a fazer algo ruim. É só um palpite, mas acho que a verdadeira recompensa da virtude não é a sensação boa que ela lhe proporciona; a grande recompensa (especialmente em sociedades realmente desumanizadas como as que existem em nosso mundo) é que ela lhe dá uma noção de seu valor no universo — algo que você faz produz um efeito no mundo, e você pode melhorar as coisas.

Honra, virtude, as coisas certas, feitas sem levar em conta o custo. Idéias antigas que ainda contam muito nesta Era do Vapor, e que poderíamos ter usado bem mais em nosso tempo moderno.

O Grão-Mestre da
Irmandade Iluminada



Sobre Poderes

Mágicos & Feitiçaria



Alta magia está viva em Nova Europa. Mas ela é muito diferente de qualquer coisa que eu já tenha lido sobre magia (até mesmo as fórmulas mágicas que Morrolan me informou secreteiramente que não eram magia e sim Alta Magia).

Primeiro, os praticantes da Alta Magia não são parecidos com nada que já ouvimos falar antes. Tomemos o grupo do qual Morrolan participa — a Irmandade Iluminada da Baviera (fundada em 1776). A Irmandade é uma combinação de sociedade secreta, culto e clube de cavalheiros, uma espécie de “Santuário da Feitiçaria”. Os Iluminados mantêm lojas em lugares escondidos por todo o mundo, trocando informações sobre mágicas, feitiçaria, bons charutos e os feitos de grupos de magos rivais. Existem senhas e fórmulas secretas; como a maioria das cabalas mágicas no mundo Falkensteiniano, os Iluminados também têm um símbolo secreto que é circunspectamente usado para identificar outros membros de seu grupo.

Por que tanto segredo? Por que motivo os magistas de todo o mundo não se juntam em um grupo e decidem conquistar o mundo? Parte da resposta é que os usuários de magia tendem a despertar ciúmes ou instintos homicidas nos não-mágicos; é melhor continuar em sigilo do que se arriscar a ser queimado na fogueira. A outra parte reside na natureza da feitiçaria escolástica (página 82). Porque formar um nó mágico (a tecitura de energias mágicas que criam um determinado efeito) leva tanto tempo e é tão complexa, que fazer mágicas realmente poderosas requer um grande número de pessoas trabalhando juntas. Mesmo assim, as chances de você conseguir que um grupo grande coopere por um longo tempo são bem pequenas; suspeito que momentos depois da primeira Grande Mágica ter sido feita, seus participantes se voltaram uns para os outros e disseram: “Agora deveríamos usar nosso poder para (insira tantas idéias diferentes quantos forem os conjuradores).” Depois de instantes, teve início a primeira grande guerra mágica.

E o que não falta na Nova Europa são guerras mágicas; o homem comum não ouve falar delas. Por exemplo, em 1521, um grupo de sacerdotes templários viajando com Cortez para o Novo Mundo ficou tão ofendido com os sacrifícios humanos dos astecas, que fez uma Grande Mágica para exterminar a civilização asteca. Os astecas retaliaram lançando uma mágica de loucura contra a Igreja Espanhola, que se manifestou na auto-destruição assassina da Inquisição.

Você sabia disso? As chances são que não, mesmo que você seja neo-europeu. Na verdade, a única razão pela qual fiquei sabendo é que em 1860, a Aurora Dourada aliou-se aos últimos xamãs astecas remanescentes, o que levou os templários a se juntarem à Irmandade para erradicar seus velhos inimigos. Como um antigo adepto da Aurora Dourada, Morrolan ficou tão perturbado com a idéia de sacrifícios humanos que ele desertou. Mesmo assim, para o homem comum, os únicos sinais desta guerra mágica foram uma série de mortes e mutilações misteriosas espalhadas pelo continente, e uma faca sacrificial asteca que foi encontrada em um dos corpos.

De um modo geral, consegui ficar fora do lado feitiçeiro da intriga nova-européia. Apesar de ter sido trazido para cá pela magia, não a uso e não sou considerado valioso para nenhuma das Ordens que estão em guerra (exceto talvez os magos voltados para a tecnologia do Templo de Rá). Mas é importante perceber que essas coisas se desenrolam sob a superfície plácida da vida Falkensteiniana, lado a lado com os cientistas loucos, gênios e organizações secretas que fazem as manchetes que a média da população da Era do Vapor lê todo dia.

Como a Magia Funciona (Segundo Minha Concepção)

Descrever a magia na Nova Europa é um pouco como descrever uma cirurgia do cérebro em nosso mundo: aqueles que sabem não são capazes de descrevê-la para um leigo, e os que não sabem não têm a menor idéia por onde começar.

Nós Eféreos & Superstrings

A primeira idéia que tive de entender foi que existe um nível de realidade super-sub-atômico subjacente que de alguma forma estabelece as regras da realidade que nós vemos. A "arte" da Alta magia compõe-se basicamente da habilidade de "ver" esta rede de energias mágicas que estão por trás da realidade, e a habilidade de manipular esta energia e atá-la em imensos "nós" que formam o tecido da realidade. Toda a Alta Feitiçaria gira em torno de novas e diferentes formas de dar nós, pois o formato do nó e os tipos de energia usados para atá-lo criam o efeito desejado. Quanto melhor sua habilidade em Feitiçaria, melhor você percebe e manipula as linhas sub-eféreas, e mais fácil se torna acumular a energia da Feitiçaria à sua volta. Em resumo, você não lida com a realidade no nível atômico ou sub-atômico; você lida com ela num nível quarkiano das forças fraca/forte. Ciência e feitiçaria acabam fazendo as mesmas coisas.

Eu me pergunto se Morrolan já ouviu falar da "teoria de superstring".

Campos Magnéticos & Magia

Ainda não compreendi como isso é feito, mas tenho algumas teorias. A melhor é que essa realidade sub-atômica pode ser manipulada utilizando-se campos magnéticos muito concentrados, e que as pessoas com o Dom têm a habilidade de gerar estes campos mentalmente. Esta habilidade parece ser hereditária e originária do cruzamento ocasional de seres humanos e Fadas ocorridos durante os últimos milênios. É lógico que, pelo fato das Fadas serem uma espécie baseada em energia, esta habilidade seria muito útil a elas e pode ser o que lhes permite moldar corpos físicos e coisas do gênero.

Isso também explicaria muita coisa sobre a Magia Mecânica. A maioria dos trabalhos desta forma de arte são puramente mecânicos, mas certas partes de uma máquina têm sempre de ser construídas com Ferro Frio para garantir seu bom funcionamento. Se o Ferro Frio, que é magnético, é capaz de manipular campos mágicos/magnéticos, isso seria um grande passo no sentido de explicar não apenas a Magia Mecânica, mas também o fato das Fadas acharem o Ferro Frio letal. Afinal, se elas nada mais são do que energia mágica, tocar Ferro Frio deve ser equivalente a aterrar seus circuitos.

Aspectos da Magia

Além disso, diferentes formas de energia mágica também se estruturam melhor com certos tipos de "nós" mágicos; esta qualidade é chamada Aspecto. Por exemplo, Morrolan descreve os nós que lidam com assuntos Materiais como sendo angulares e muito ordenados como uma fuga de Bach, enquanto as energias Elementais são ramificadas e entrelaçadas como as nervuras de uma folha. As energias emocionais ou poderes mágicos da "Alma" são arredondados e circulares, como grandes espiras de corda fluorescente; os feitiços Espirituais são recortados e ramificados, lembrando um raio (foi o que me disse Morrolan; eu tenho a percepção mágica de uma porta).

Mágicas & Intuição

Na prática da Alta Magia, cada Magista usa suas próprias intuições sobre Arte e Aspecto para dar forma aos nós de suas mágicas e realizar variações sobre um tema básico. Todas as palavras e gestos misteriosos que acompanham a mágica são meramente uma fórmula para o Adepto saber que parte do nó é atado e quando. Isso é importante porque quando você ata estes nós de forma errada, isso não significa que seus sapatos ficarão desamarrados, e sim que você pode explodir cidades inteiras ou se transformar num sapo.

Mágicas, então, são as pesquisas coletadas (pela tentativa e às vezes erro fatal de séculos) numa série de nós mágicos que criam um tipo particular de efeito. Este trabalho, então, torna-se parte da Doutrina de um ramo particular de feitiçaria. Exemplo: depois que você sabe a teoria de como invocar alguma coisa, você sabe como invocar praticamente qualquer coisa. A única diferença são as especificações de quem ou o quê você deseja, onde elas estão quando você as invoca e assim por diante, o que os feitiçeiros chamam de Definições. Quando se compila informação suficiente sobre um determinado efeito, ela fica conhecida como Doutrina.

A Doutrina da Magia

Como cada ordem tem seu próprio conjunto de doutrina e doutrinário, e pelo fato de até hoje não ter havido duas Ordens que tivessem os mesmos livros, saber exatamente o que existe em cada doutrina é problemático; cheio de segredos, a localização exata de cada corpo doutrinário é no mínimo nebulosa.

Isto também significa que conseguir uma Teoria do Campo Unificado da Magia ainda vai demorar um bocadinho.



Para mais informações sobre Feitiçaria, v. a pág. 197.



Feitiçaria da Era do Vapor

Quando descobri que Morrolan era um feitiçeiro, fiquei levemente surpreso ao constatar que ele não usava um chapéu pontudo coberto de símbolos cabalísticos. Isso porque a tradição de feitiçaria com a qual eu estava familiarizado era a antiga tradição hermética do *Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien e outros romances de fantasia de nosso mundo. O estilo hermético de alta magia gira em torno da idéia de poder e conhecimento pessoais reunidos cuidadosamente e armazenado invejosamente de feitiçeiro a feitiçeiro, mestre a aprendiz. Suas bases, pelo que entendo, se originaram nos escritos de Hermes Trismegistus, um antigo alquimista cuja queda pelo trabalho solitário e em segredo estabeleceram o teor da tradição hermética desde então.

Mas a feitiçaria da Era do Vapor está relacionada com a tradição *escolástica* da alta magia. Ao invés de um magista usando um chapéu esquisito e vivendo solitário nos bosques, com suas mágicas e familiares, as raízes escolásticas vêm dos grandes templos e sacerdócios místicos dos tempos antigos: Cavaleiros Templários, Rosacruz e Lojas Druídicas; do conhecimento passado através das runas de poder e Irmandades secretas. Os feitiçeiros escolásticos trabalham juntos, em Ordens e Lojas. As regras dessas ordens são severas, reservadas e têm sido passadas de geração em geração. Elas mantêm bibliotecas e fundam universidades de feitiçaria, bem parecidas com os magos dos romances da série *Earthsea* de Ursula LeGuin.

Feitiçaria Escolástica

A feitiçaria escolástica não se concentra no poder pessoal, e sim na maestria do conhecimento arcano contido em sua Ordem ou Loja. A habilidade pessoal é importante, mas saber como usar a doutrina acumulada de sua Ordem torna-o mais poderoso. Essa é uma magia muito diferente do estilo dos romances de fantasia comuns que eu estava esperando encontrar. Na feitiçaria escolástica

não existem mestres solitários ensinando aprendizes, e sim escolas inteiras para aprendizes, nas quais os mestres de nível mais alto partilham o conhecimento com seus seguidores, e a informação é a transmissão direta de coisas que foram aprendidas séculos ou milênios antes. Morrolan, por exemplo, me conta que existem partes da doutrina de sua Ordem que foram descobertas por altos sacerdotes da Mesopotâmia, e que foram passados adiante entre os Iluminados sem modificação alguma até hoje.

Meu amigo alega que algumas das grandes mágicas Druídicas remontam à era neolítica, e podem até ter sido usadas pelos xamãs neandertal para modificar o mundo material da Idade do Gelo.

Como a feitiçaria escolástica depende mais do conhecimento do que do poder pessoal, suas forças também são diferentes. Não se vê um escolástico arremessando bolas de fogo e misséis mágicos com frequência, porque ele não tem acesso livre e fácil a este tipo de poder que um hermético possui. Ao invés disso, suas mágicas demoram mais para serem elaboradas, mas são mais poderosas porque retiram energia da própria estrutura do universo, e não de seu poder interno. Enquanto um mágico hermético lança uma pequena bola de fogo contra seu inimigo instantaneamente, um feitiçeiro escolástico gasta um dia todo construindo uma mágica complexa que irá destruir completamente a cidade na qual seu oponente vive.

Quando um feitiçeiro escolástico se engaja em feitiçaria rápida, ele tem duas opções. A primeira é projetar seu desejo como uma força tangível para superar a mente de seu oponente. Isso é conhecido como *Duelo de Feitiçaria Verdadeira*, e termina nominalmente quando um dos feitiçeiros acaba com o cérebro reduzido a farelo pelos ataques mentais de seu inimigo.

O segundo método é mais espalhafatoso, mas bem mais perigoso. Como a feitiçaria em Nova Europa baseia-se na acumulação de linhas de energia mágica em torno de si próprio, e na tecitura de nós que criam uma nova definição de realidade, a grande desvantagem é que isso demanda tempo.



Mas existe uma fonte instantânea de energia já acumulada e acessível — você mesmo. Desenredando o tecido de seu ser como uma velha blusa de lã, você pode tecer novas mágicas. No entanto, o perigo que você corre é acabar se desenrolando até a morte.

Um Mágico Teórico

Como um aparte, Morrolan me disse que ele tem uma teoria segundo a qual os magistas herméticos vêm de realidades onde a energia de fundo é muito baixa, mas o Poder interno muito alto. Isso permite que eles desenredem grandes quantidades de energia pessoal sem nenhum custo grave para eles próprios. Mas os feiticeiros escolásticos existem em realidades com altos níveis de energia ambiente, e desta forma, não evoluíram na direção de acumular grandes reservatórios de energia interna. É importante perceber que a posição de Morrolan na Irmandade Iluminada é equivalente à de um físico teórico trabalhando no Departamento de Engenharia de uma grande universidade. A maioria dos outros magos de sua Irmandade ouve suas teorias, sacode a cabeça e continua com seus afazeres cotidianos de destruir Ordens malignas que estão sacrificando pessoas inocentes, modelando secretamente a política dos impérios da Era do Vapor e erguendo divisões de Proteção Máxima sobre seus santuários.

Em resumo, a feitiçaria aqui é vista como parte de uma guerra contínua entre irmandades e associações arcanas (ou como gosto de brincar com Morrolan, "gangues de magistas") empenhadas numa guerra secreta sem fim pela supremacia feitiçeira em toda a Europa; e Morrolan é considerado por seus pares como uma espécie de Stephen Hawking numa conferência de construtores de bombas nucleares.

Como cada Ordem mantém seu próprio corpo doutrinário, é comum um feiticeiro ser obrigado a se associar a diversos grupos para ter um corpo completo de conhecimento. Às vezes, estas ordens podem até mesmo se opor umas às outras, exigindo

um cuidadoso equilíbrio de lealdades e alianças por parte de seus membros. Em geral, é bem difícil se associar a uma Ordem; você precisa que vários membros dêem testemunho de seu caráter, e mesmo assim, terá de ser testado durante meses antes deles deixarem você aprender quaisquer segredos. Isso, por sua vez, envolve a leitura de livros doutrinários, vedados a todos menos aos adeptos, que exigem meses de estudo cuidadoso. A maior parte dos magistas têm sorte de pertencer a uma Ordem; feiticeiros como Morrolan, que conseguiram realmente se associar a duas ou mais são razoavelmente raros.



Como Se Tornar Um Feiticeiro

Você deve provavelmente estar se perguntando como poderia abraçar a excitante carreira de Praticante das Artes Arcanas da Era do Vapor. O primeiro requisito é ter uma quantidade razoável de Talento — o Dom, o Sentido — em outras palavras, a habilidade de manipular os "nós" invisíveis que constituem a realidade mágica.

O próximo passo é achar uma Ordem Secreta disposta a ensiná-lo. Não se dê ao trabalho de sair à procura de uma; elas o acharão. Os Talentosos são poucos, os Adeptos estão constantemente tentando encontrar pessoas que eles suspeitam possuir a Habilidade; quando acharem que você está pronto, eles entrarão em contato. Como Noviço, você aprenderá as regras básicas e os cantrips; mais tarde, como um adepto, estudará a doutrina e os livros mágicos do grupo. Finalmente, como Mestre (e mais tarde grão-mestre), você trabalhará para aumentar o conhecimento da Ordem e dar seguimento às suas causas.

Observação de Mike: Obviamente, o texto acima só diz respeito à "feitiçaria" dentro do mundo ficcional da Nova Europa. Nós não encorajamos nem aceitamos o uso verdadeiro ou a prática do ocultismo ou da magia. Lembre-se: isto é um jogo, não a vida real. Você foi avisado.



Ordens de Feiticeiros da Nova Europa

Veremos a seguir descrições sucintas de algumas dentre as centenas de ordens e lojas místicas do mundo *Falkensteiniano*; muitas são conhecidas somente através de rumores e outras Morrolan se recusa pura e simplesmente a discutir ("Você nem queira saber, meu velho!") Estão descritas com tantos detalhes quantos eu consegui extrair de meu relutante conselheiro, anotando o que é conhecido em termos de história, rituais, símbolos, apertos de mão, costumes, templos, ritos de iniciação e associações (aliadas ou não). Sempre que possível, descrevi também os Livros doutrinários de cada Ordem, incluindo o livro físico, sua história, e o que eles o ensinam a fazer.

Não garanto que tudo isso esteja correto ou até mesmo perto de sê-lo, mas para ser franco, considero um milagre eu ter tirado tudo isso de Morrolan!

Irmandade Iluminada da Baviera



Os primeiros "Illuminati" eram feiticeiros adeptos da Europa do século XV, ligados aos Franco-Maçons e aos Rosacruzes da época, e dedicados a promover a iluminação intelectual. A ordem atual, fundada na Baviera em 1776 dedica-se a promover o conhecimento profundo e pessoal da Arte e a espalhar princípios sociais e governamentais. Como a Irmandade faz isso através da manipulação secreta de nações e eventos, não é de surpreender que ela tenha sido reprimida ao longo de toda sua história (até recentemente, até mesmo em sua terra natal, a Baviera). Suas atividades também a colocaram em conflito direto com sua inimiga mortal, a Ordem Hermética da Aurora Dourada (que procura controlar o mundo para proveito pessoal).

O símbolo da Irmandade é um grande olho aberto no centro de uma pirâmide, que reflete suas ligações com os templos antigos do Egito e da Mesopotâmia, onde ela surgiu. Os Membros da Ordem reconhecem uns aos outros pelos anéis com o olho na pirâmide que todos os adeptos usam na mão direita. As Indumentárias rituais são longos robes cinza com o símbolo do olho, usados somente durante Altos Rituais. Como regra, a Irmandade não possui templos nem santuários; ao invés disso, os membros se reúnem em clubes particulares ou em suas próprias casas. Os Illuminati também são favoráveis à educação e ao conhecimento, e por isso, muitas grandes universidades têm membros instalados em suas bibliotecas ou

faculdades. Entre os Livros doutrinários conhecidos incluem-se:

"Manuscriptum Mentallis": Escrito por Trigmestus Adeptus da Áustria, em 1215, este texto é frequentemente associado à Irmandade Iluminada da Baviera. A maior parte do texto do livro ocupa-se do controle mental de outras pessoas através das disciplinas: *Comando Mental, Desejo Controlado, Esquecimento, Implante de Sugestões, Indução de Transe e Distração, Atordoamento e Criação de Dor Lancinante*. O livro consiste em uma série de pergaminhos soltos encapados em couro preto e fechos dourados, altamente adornado com letras e runas iluminadas.

Pergaminhos do Movimento Dimensional, de LeRouen: Primeiro dos *Escritos do Conhecimento Indescritível*, abrangendo as disciplinas de projetar instantaneamente a forma física para outros planos de existência: *Viajar para Outras Terras, Viajar para o Reino das Fadas e Viajar para Outras Dimensões*. Os pergaminhos são escritos em folhas finas de metal cinza flexível com uma capa do mesmo material.

Ordem Hermética da Aurora Dourada



Embora em nosso mundo a Aurora Dourada seja conhecida como a organização que gerou o notório feiticeiro e pretense demonologista Aleister Crowley, no mundo do Castelo Falkenstein esta Ordem tem uma história muito mais fundada e ortodoxa, remontando aos templos antigos construídos originalmente para louvar a deusa Isis. Os ensinamentos da Aurora Dourada também combinam o pouco que se sabe dos trabalhos de Hermes Trismegistus e noções superficiais de tradições egípcias e celtas. No geral, a Aurora é o que há de mais próximo de uma sociedade secreta de mágicos com sede de poder e planos de conquistar o mundo. Como seus inimigos jurados, os Illuminati, eles também manipulam eventos e políticos, mas com o objetivo de conseguir poder pessoal e ganho econômico. Embora a Aurora Dourada ainda não tenha manifestado as características malignas que se veriam mais tarde, eles são muito perigosos e merecem ser observados de perto.

O símbolo do grupo atualmente é um carneiro e um quarto crescente estilizados, geralmente usado em forma de alfinete ou pingente. Seus membros usam robes pretos com capuz cobertos de símbolos cabalísticos vermelhos quando estão se exercitando na Arte. A Aurora é mais forte na

Inglaterra, País de Gales e Prússia, lugares protegidos onde ela pode manter uma rede de templos escondidos e locais de reuniões secretos. Entre os Livros Doutrinários conhecidos incluem-se:

Livrete Negro da Necromancia: O mais misterioso dos três *livros de Set*, este manuscrito proibido e raro permite que o conjurador domine as seguintes disciplinas desumanas *Animação dos Mortos*, *Falar com os Mortos* e *Drenar a Força Vital*. Trata-se de um volume pesado de textura desagradável, o qual se diz ter sido encadernado com pele humana ou de Dragão. A escrita miúda e ininteligível parece arrastar-se por toda a página e se diz que leva as pessoas à loucura.

Livrete da Invocação: A convocação de coisas através do tempo e do espaço, como descrito no *Grão-Livrete de Metafísica e Transferências de Corum*, o Adepto de 109 a.C. Objetos, armas, seres vivos, exércitos de criaturas, espíritos, anjos e outros seres multidimensionais podem ser todos invocados através do conhecimento desse trabalho místico, um grande livro marrom encadernado com pele de Dragão, com fechos de bronze e páginas de velino.

Grã Ordem da Loja dos Franco-Maçons



Uma Ordem antiga devotada a promover o amor fraternal, a fé e a caridade, os Franco-Maçons da Nova Europa também usam a Alta Magia para atingir seus nobres objetivos. Os Maçons alegam que sua herança provem de Hirão de Tiro, o grande

construtor do Templo de Salomão, mas também tem elos com o misticismo egípcio, a doutrina cristã e os ensinamentos sufistas, todos organizados em torno da ideia de uma grande loja "maçônica" que promove a boa vontade entre todos os homens. Como os Franco-Maçons são a ordem mais antiga conhecida em Nova Europa, muitos dos fundadores de outros grupos surgiram de suas fileiras, o que tem levado a Ordem a caçar e exterminar seus ramos mais malignos tão logo eles floresçam.

Os símbolos dos Franco-Maçons são retirados de suas associações com sua antiga profissão: esquadro, compasso, fio de prumo e nível; eles são incorporados em anéis, alfinetes e pingentes. Os membros usam aventais de couro branco quando estão perseguindo a Arte, e o olho na pirâmide frequentemente associado com a Irmandade dos Iluminados veio originariamente das mitologias dos Franco-Maçons. Os templos maçônicos podem ser encontrados em todo o mundo; mas, pelo fato da Ordem ser muito reservada com relação a seus bons trabalhos, os edifícios das Lojas nunca são ostentosos. Entre os livros doutrinários conhecidos incluem-se:

O Manuscrito da Alquimia Universal: A única obra completa sobrevivente de Hermes Trimegistus; este manuscrito é um clássico de teoria alquímica, e trata das disciplinas da *Alquimia Universal* que permite que o conjurador mude as estruturas materiais de objetos e as disciplinas afins *Carne em Mineral* que permite que o fundidor transforme um determinado mineral em carne e vice versa. Um fino livro de prata com capa do mesmo material e páginas cinzas preenchidas com escrita miúda em prata.

O Reino da Ilusão de Agrivicca Rexus: Este volume (produzido por Agrivicca Rexus em 1298 a.C) se dedica a Ilusões do corpo e da mente e à comunicação deles com a Visão, Audição, Tato, Olfato e Paladar para o espanto de outros. Um extenso volume de manuscritos iluminados, com capa de bronze e um cadeado pesado.

Ordem do Templo de Jerusalém



Também conhecida como *Cavaleiros Templários*, esta Ordem escreve sua história a partir de uma ordem religiosa de Cruzados. Os Templários são uma sociedade muito antiga, cujo ritual e conhecimento são em sua maior parte derivados de

feiticeiros escolásticos árabes e rituais do Oriente Médio; eles podem muito bem ser a fonte de informação dos Franco-Maçons originais. A ordem original, fundada na Terra Santa durante as Cruzadas e destruída pelos franceses em 1307, conserva seu aspecto militar até hoje; os Templários são dominados principalmente por soldados, marinheiros e guerreiros, os magistas combatentes do mundo do *Castelo Falkenstein*. Eles têm um ódio particular por Ordens que realizam sacrifícios humanos ou animais, ou que se empenham na invocação de espíritos malignos. Sabe-se que os Templários têm atacado esses grupos com fogo, espada e magia com o objetivo de exterminar todos os seus membros.

Os Templários são conhecidos pela cruz vermelha que simboliza a Ordem e sua devoção a Deus. A cruz aparece em anéis, alfinetes e pingentes. A indumentária tradicional durante a prática da Arte são túnicas brancas longas com cruzes vermelhas na frente. Os Templários são mais poderosos na Escócia, onde mantém muitos castelos e igrejas ancestrais, inclusive seu centro místico na Capela Rosslyn perto de Edimburgo. Eles também fizeram grandes incursões nos Estados Unidos nos últimos anos, onde empunharam suas espadas para aniquilar o que havia sobrado dos velhos cultos sacrificiais astecas. Livros doutrinários conhecidos incluem:

Livrete da Transformação Mística: O *Livrete do Profeta Osman*, que segundo se diz aprendeu esses pontos essenciais do Djinn Sulim, e pode ter passado este conhecimento aos eruditos Templários durante as Cruzadas. A essência do trabalho é a manipulação da matéria viva, como nas disciplinas *Mudança de Tamanho*; *Modelagem de uma Forma Conhecida*; *Investir com Poderes de Uma Forma Conhecida* e *Modelagem de uma Forma Desconhecida*. Composto de quatorze pergaminhos bastante ornados com iluminuras e guardados numa arca de bronze coberto de caracteres árabes rebuscados.

Tomo do Movimento Físico de Osman: o segundo dos Quatro Mistérios de Osman, este volume contém as disciplinas *Conhecimento do Vão*, *Domínio da Levitação*, *Mão que Flutua* e *os Pisos de Vidro*, todos relacionados com mágicas de movimento físico. Da mesma forma que os demais mistérios de Osman, este é uma série de dez pergaminhos filigranados em prata escritos em árabe, trancados num pesado baú de ferro com o selo triangular de Osman no topo.

Loja Mística do Templo de Rá



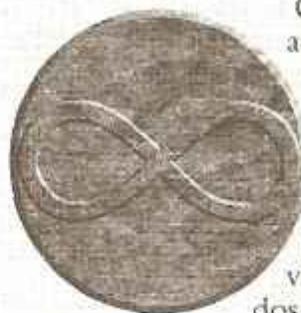
Uma ordem relativamente recente, centralizada nas grandes dinastias de feiticeiros do sacerdócio egípcio. O Templo de Rá acredita que seus membros sejam encarnações dos antigos faraós e que seu destino é governar o mundo através de uma combinação de mitologia egípcia e superciência tecnológica. Para esse fim, eles recrutam cientistas, e seus santuários são tanto laboratórios quanto templos. O Templo não tem nenhum escrúpulo em usar uma combinação de feitiçaria e ciência para atingir seu objetivo de esmagar todas as pessoas "menores" que encontra diante dele.

Os seguidores de Rá imitam a simbologia egípcia em seus trajes rituais: turbantes elaborados, bastões com cabeças de serpentes e robes de linho são usados com frequência durante a prática da Arte. Na sociedade comum, os membros da Loja são conhecidos pelos pingentes e alfinetes que usam em forma de Ankh. De vez em quando, o Ankh é entalhado num anel. O Templo de Rá é uma organização relativamente pequena, mas extremamente zelosa. Seus membros principais concentram-se na França (onde vários templos neo-egípcios cheios de armadilhas foram fundados) e na Prússia. Entre seus livros doutrinários conhecidos incluem-se:

Livrete do Controle Temporal: Este livrete é um conjunto de conhecimentos associado a Xerxes de Trácia. Ele compreende três conjuntos de conhecimentos: o *Manuscrito da Cessação do Tempo*, a *Disciplina da Aceleração/Desaceleração*

do Tempo, e a *Disciplina da Fuga Temporal*. Este livro é composto de uma série de folhas soltas, algumas de papel moderno, outras em papel-pergaminho e papel de fax, uma em tabletos de cera e uma numa folha fina de ardósia, todas empilhadas a esmo numa grande caixa de metal marcada com as runas *Suprimentos da Frota Estelar Imperial*.

Mestres Teosóficos da Loja Branca



Os membros da Loja Branca acreditam que são os agentes na Terra de uma raça de seres poderosos e etéreos chamados *Mahatmas*. Depois de dominarem toda Nova Europa, essas criaturas (que teoricamente vivem nos continentes perdidos da Lemúria e de Mu) agora conduzem a Loja Branca a um nível mais alto de consciência através de seus ensinamentos. Uma mistura de Cabala, Budismo, Taoísmo e feitiçaria, esses ensinamentos exortam a Humanidade a se afastar da tecnologia e abraçar uma vida de simples meditação. Como resultado, a loja se vê frequentemente usando a magia para sabotar proezas tecnológicas ou enviar sonhos místicos para influenciar aquelas pessoas que a loja quer subverter. É desnecessário dizer que isso os põe com frequência em conflito direto com a Loja do Templo de Rá, que valoriza a superciência acima de todas as outras coisas. A Loja Branca poderia ser considerada como um grupo de lunáticos poderosos não fosse pelo fato de muitas outras Ordens suspeitarem sinceramente que os Mahatmas são na verdade agentes dos Unseelie ou coisa pior.

Os membros da Loja Branca podem ser reconhecidos pelo símbolo do infinito místico que usam como tatuagem na base do pescoço, oculto pelo cabelo da testa ou em pingentes ou anéis. A indumentária ritual usada durante a prática da Arte são robes longos e brancos com capuz e o símbolo do infinito em azul na frente do capuz. As reuniões são realizadas em templos privativos, nas casas de membros ou em clubes; a Loja Branca encontra-se espalhada por toda a Nova Europa, embora tenha ganho terreno recentemente, especialmente em Viena. Entre os livros doutrinários conhecidos incluem-se:

Reino dos Sonhos de Megron: Escrito por Megron, o sumério, este texto é o segundo dos *Três Reinos do Coração* (o primeiro encontra-se perdido), e é considerado a base do Conhecimento dos Antigos Reinos. Existem cinco Sonhos que podem ser enviados usando o conhecimento nele contido: *Sonhos de Profecia*, *Sonhos de Aviso*, *Pesadelos*, *Sonhos Eróticos* e *Sonhos de Morte*. A forma deste volume é desconhecida, mas existem rumores de que ele é composto de um rolo brilhante com diversas folhas de velino.

Manuscrito da Adivinhação Paranormal: Esta obra, conhecida pelas ordens escolásticas através dos escritos de Jarix, o Mago Vermelho, contém poderes de adivinhação e percepção extraordinária: *Clarividência, Clariaudiência, Cristalomania e Barreira da Adivinhação*. O manuscrito encontra-se gravado em várias tábulas de ônix cobertas com minúsculos símbolos dourados.

A Ordem Sagrada De São Bonifácio



Com tantas ordens secretas competindo para controlar a Arte, não é de surpreender que a Igreja também tenha decidido participar da feitiçaria escolástica. A Ordem Sagrada de São Bonifácio foi fundada em 1350 com o objetivo de eliminar a feitiçaria maligna e seus efeitos sobre os inocentes. Os membros da Ordem são retirados de todos os cantos da vida eclesiástica, incluindo a Igreja Católica, a Igreja Anglicana, as Igrejas Luteranas e várias das seitas protestantes. Além de se opor àqueles que usariam a Arte para o mal, a Ordem de São Bonifácio também usa suas habilidades para curar os doentes e cuidar daqueles que estão espiritualmente perturbados.

Os membros da Ordem Sagrada só têm uma coisa em comum: eles são todos clérigos de um tipo ou de outro, reconhecidos apenas por sua vocação. Uma oração comum é usada pelos membros nas raras ocasiões em que a identificação é importante. Os Membros da Ordem podem ser encontrados em igrejas de todo o mundo. Entre os livros doutrinários conhecidos incluem-se:

Escrita Ritual sobre Ligações Psíquicas: O Ritual da Ligação Psíquica (escrito em 1065 pela Ordem de Santo Estevão de Malta para combater invocações malignas e possessões demoníacas) é um conjunto de conhecimentos preocupado com os laços místicos que controlam ou impedem outras pessoas de atacar um adepto ou de deixar sua presença, e incluem as disciplinas *Geas Simples, Reclusão Atráves de Círculos Mágicos, Amuletos e Talimãs, Fortalecer o Laço Vital e Ligação Psíquica*. Trata-se de um fólio de couro cinza com uma cruz de prata impressa na capa e o título escrito na guarda.

Reino da Mente Desconhecida: Apesar de não ser um livro oficialmente sancionado pela Ordem, este corpo de conhecimento ensina aos Adeptos coisas sobre sanidade e loucura através dos rituais *Expulsar o Outro, Conquista da Loucura, Ouvir os Pensamentos Ocultos, Trazer à Paz e Induzir ao Descanso*. Todos os volumes (quatro ao todo) são encadernados em couro marrom cinzelados com o título em vermelho e uma cruz no centro.

Irmandade Antiga do Templo Druidico



Provavelmente o único grupo de feitiçaria com raízes na Era Neolítica, os Druidas da Nova Europa são descendentes das castas de sacerdotes dos antigos Celtas. Sua religião gira em torno de uma Alta magia animística da natureza, com os conhecimentos de herboristas e o respeito pelo mundo natural como um de seus aspectos mais importantes. A maioria das tradições druídicas é transmitida oralmente, e só recentemente alguns estudantes passaram esses rituais para o papel. Os Druidas são os partidos neutros nas contínuas guerras entre os feitiçeiros da Nova Europa. Apesar da Irmandade ter atraído feitiçeiros de muitas outras ordens, quando deixados por conta própria, eles só interferirão com outros grupos se seus bosques sagrados ou seus templos de pedra forem perturbados.

Entre os símbolos druídicos incluem-se o visco e o azevinho, empregados frequentemente em alfinetes de capas, anéis ou torças (espécie de bracelete de metal retorcido) combinados com laços e símbolos celtas. Seus templos e santuários ficam sempre em lugares ermos, entre anéis Fééricos e pedras erguidas (os Bondosos jamais incomodarão um Druida), ou em clareiras nas florestas. Com sua forte herança celta, a maior parte de suas áreas sagradas encontram-se na Inglaterra, Irlanda, Bretanha e País de Gales, além de alguns lugares também no Norte da Alemanha e na Escandinávia. Entre os livros doutrinários conhecidos incluem-se:

Manuscrito da Modelagem Elemental: Compilado em 122 a.C. a partir de manuscritos romanos perdidos e cânticos druídicos, esta obra define os principais dogmas de modelagem de forças elementais, incluindo *Revestindo o Elemento com Intellecto e Forma, Controle da Temperatura Elemental e Modelando Elemento*. Sete folhas de prata batida com caracteres celtas em relevo, embrulhadas numa pele cinza de novilho e amarradas com cordão de prata.

Sobre as Elevadas Forças da Natureza, de Burton: Esta obra, compilada recentemente por Sir Richard Burton em 1869, detalha as principais habilidades das tradições xamanísticas. Entre as disciplinas incluem-se *Provocar Tempestade, Provocar Rodamoinho, Sacudir a Terra e Provocar Tempestade de Fogo*. Livro moderno encadernado em couro com quatro volumes, que se parece com centenas de livros de direito.

Para mais informações sobre Feitiçaria e Magia, ver à página 197.

— E Os Dragões!



elhos, poderosos e muito inteligentes, assim são os Dragões do mundo do *Castelo Falkenstein*. Não têm nada a ver com as figuras pesadonas, abrutalhadas e gulosas da fantasia popular; os Dragões deste universo são espirituosos, educados e adeptos da Alta Magia, elevando-se até os mais altos picos materiais e mentais.

Uma das coisas que gosto a respeito dos Dragões Falkensteinianos é que eles são *científicos* — têm uma história que faz sentido até para uma pessoa do século XX. Descendentes dos enormes pterossauros do Cretáceo, eles são quase como se o Todo Poderoso houvesse decidido manter um sinal visível da Evolução em curso; pode-se ver sua linhagem “dinossáurica” em cada espinha, escama ou garra. E, como que para escarnecer da temporaneidade da Humanidade, eles se recordam de tudo: os dias dos vulcões em atividade e dos braquiossauros gigantes sacudindo a Terra; a vinda do Grande Cometa e os dias frios que se seguiram; e até mesmo os primeiros movimentos dos macacos sem pelos que acabariam dominando o mundo no futuro. Tudo.

Tudo isso vive na impressionante memória racial das espécies Pterodragoninas, uma memória que parece ter sido introduzida na própria estrutura genética. Além de permitir aos Dragões conhecer instantaneamente uma quantidade impressionante de feitiços (os Dragões bebês já nascem sabendo as Formas da mágica Hálito de Fogo), este banco de dados racial permite aos Primeiros Pensadores, como eles às vezes se auto-denominam, realizarem feitos incríveis de memória. Os Dragões nunca esquecem, e não apenas aquilo que eles testemunharam pessoalmente, como também qualquer evento testemunhado por um ancestral em linha direta. Tive conversas com Anciões que eram capazes de descrever quaisquer répteis estranhos da Era dos Dinossauros, depois mudar de assunto e dizer até a cor da toga que Júlio César estava usando no dia em que foi assassinado.

Na verdade, esta habilidade de lembrar pode muito bem ser parte da obsessão dragonina por coleções. Como o Rei Dragão Verithrax Draconis disse uma vez numa entrevista no *Times* (um Dragão entrevistado pelo *London Times*?!): “Uma coleção é uma forma pela qual podemos tangivelmente tocar algo da memória. Se nossos tataravós seguraram algo, somos capazes de lembrar o que eles sentiram. Mas se também o seguramos, podemos verdadeiramente saber qual era a sensação de tato.” Por isso, os Dragões juntam as coisas, não por cobiça, e sim como uma forma de manter contato com a memória da raça que os une.

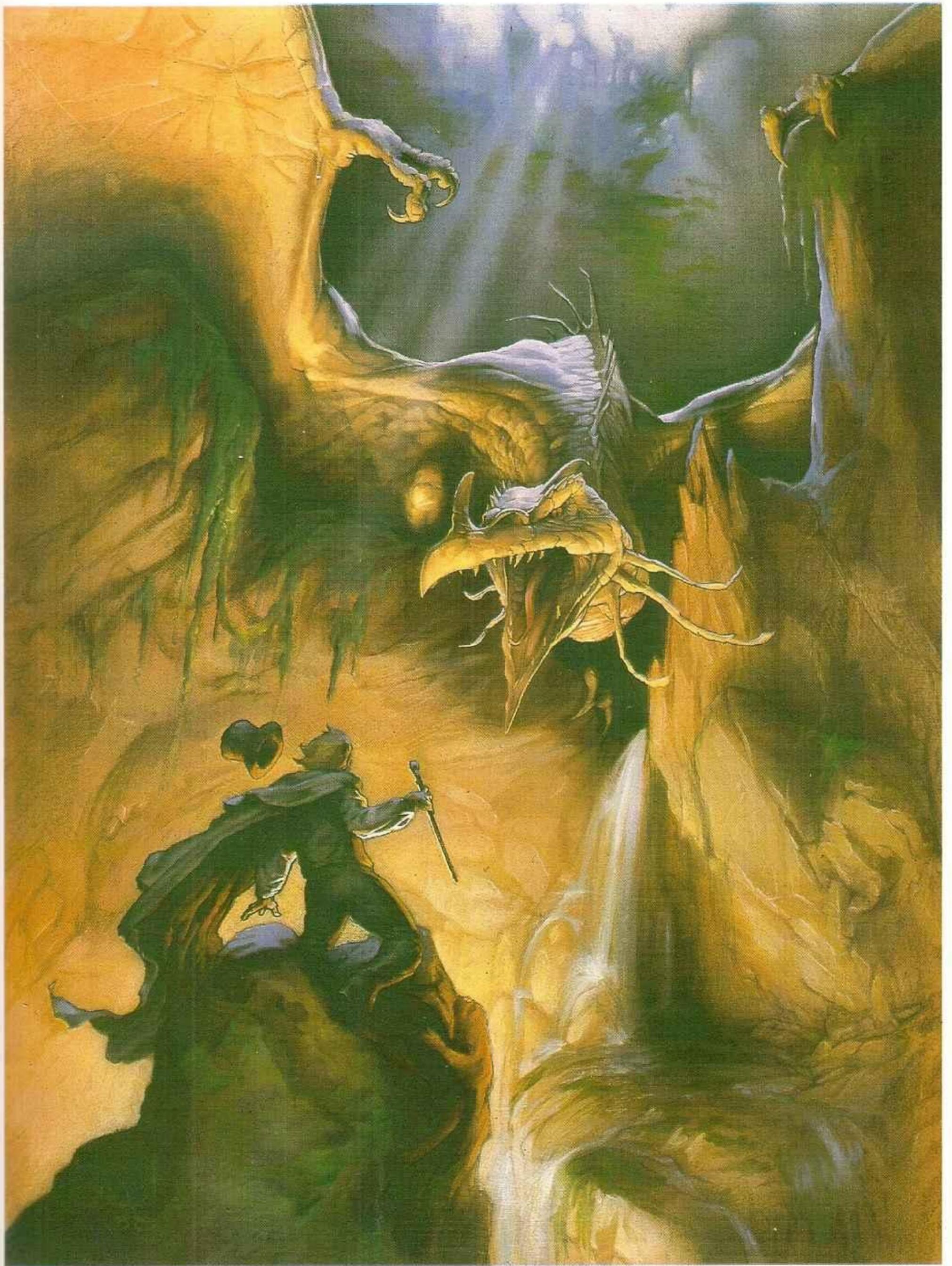
Os Dragões são também feiticeiros adeptos; eles têm acesso a quase todo o conhecimento arcano do qual os magistas humanos só coligem pequenas porções. Setenta e dois milhões de anos é um bocado de tempo para aprender e desenvolver suas habilidades mágicas. Seu único limite parece ser uma inabilidade para manipular a Arte tanto quanto podemos. Muita Energia Acumulada ou Energia Acumulada com muita frequência deixa-os confusos e doentes. Os Dragões que encontrei raramente usam a Arte; é infinitamente mais fácil fazer picadinho da pessoa que os ofendeu com as garras e os dentes; para um Dragão, a Arte serve para Transformação, voo e o Hálito de Fogo.

Então, por que gosto tanto de Dragões? Digamos apenas que, de todas as coisas que são mágicas num lugar cheio de magia, eles são o mais incrível triunfo do fantástico sobre o mundano que você poderia imaginar.

Página ao lado: Morrolan e o Grande Dragão Verithrax Draconis. Dá para perceber as

características pterossáuricas nas garras existentes nas pontas das asas e no longo bico.

Não sei para que servem as gavinhas que existem nos lados de sua cana, mas acho que ajudam na percepção de forças mágicas.



Sobre Dragões

Como você já deve ter percebido, uma das minhas coisas preferidas na Nova Europa são os Dragões. Eles realmente voam neste mundo, e suas formas esguias e reptilianas ainda são vistas entre os picos mais elevados. Mas eles também andam entre nós, observando e aprendendo, o Sexto Grande Poder da Era do Vapor; raros e misteriosos, mantêm um conselho que já era antigo antes da Humanidade existir.

O que chamamos de Dragões no mundo do *Castelo Falkenstein* são na realidade uma forma altamente evoluída do antigo réptil *Pterodáctilo* que sobreviveu até o presente através de uma hábil combinação de inteligência e habilidade de manipular a Alta Magia. Existe alguma evidência na extensa tradição verbal do *Pterodraconis* de que um ramo antigo do clã *Pterodáctilo* usava um sexto sentido ampliado para detectar as correntes termais; isso depois se transformou na habilidade de manipular as energias etéreas necessárias para manter um animal de milhares de quilos no ar. Alguns especialistas em Dragões teorizam que no fim do Cretáceo, os *Pterodraconis* haviam realmente desenvolvido a habilidade de mudar de forma, o que lhes permitiu escapar da extinção em massa que aniquilou seus parentes dinossauros.

O resultado de toda essa experimentação evolucionária foi o *Pterodraconis Sapiens*, que chega a ter até 9 metros de comprimento e mais de 36 metros de envergadura entre as espécies mais antigas. Nos últimos milênios, o *Pterodraconis Sapiens* aprendeu melhor que qualquer espécie viva a utilizar a feitiçaria em proveito próprio. Quando os humanos surgiram pela primeira vez, os *Pterodraconis* consideraram-nos um aperitivo, sendo necessária uma tribo inteira para fazer uma refeição completa. Mas à medida que os humanos evoluíam, os *Pterodraconis* desenvolviam novas formas de usá-los.

Meio-Dragões

O maior problema dos *Pterodraconis* sempre foi sua baixa taxa de natalidade; agora, ao invés de comer os sacrifícios deixados à entrada de seus esconderijos, eles começaram a usar seus poderes de mudar de forma para assumir formas humanóides e engravidar mulheres que mantêm em cativeiro. Os híbridos meio-humanos que resultam destes cruzamentos começaram a se infiltrar na sociedade humana (principalmente nas nações do Oriente) interrompendo o declínio da população e permitindo que os *Pterodraconis* se movessem livremente entre os humanos mais numerosos. Quando as Fadas chegaram a Nova Europa, os Dragões começaram a abandonar seus disfarces com mais frequência e andar abertamente entre os humanos. Mas os *Pterodraconis* ainda preferem a forma humana quando se encontram em cidades humanas. Podem ser distinguidos dos humanos por sua altura exagerada (todos os dragões têm pelo menos 1,95m), por serem esbeltos, terem ultra-flexibilidade das juntas e serem alunos furtivos.

A sociedade dragontina é solitária; a maioria dos Dragões prefere viver longe de seus semelhantes, saindo de suas fortalezas apenas para comer, cruzar ou aumentar seus tesouros. Apesar de suas formas longas e sinuosas poderem ser vistas ocasionalmente espiralando nas correntes de ar ascendente das montanhas mais elevadas, eles também podem ser encontrados nas cidades, tocando seus negócios com a mesma destacada calma que usam quando localizam uma refeição que quer lhes escapar.

Cruzamento & Vida em Família

Quando acasalam, os Dragões escolhem invariavelmente as fêmeas mais atraentes dentre as disponíveis (humanas ou Dragões). Eles cortejam as amantes, cercam-nas de coisas ricas e cobrem-nas e à prole de ouro até que os filhos atinjam maturidade (cerca de dez anos). Então, o pai os leva embora para ensiná-los como viver como mestiços dragões-humanos. Não existe o conceito de casamento na sociedade dragontina; é comum um dragão ter várias famílias espalhadas por todo o continente. Por outro lado, pelo fato de serem muito mais raras que os machos, as Dragões fêmeas têm mais escolha de acasalamento. Depois que o romance termina, elas também se retiram para seus esconderijos a fim de criar os rebentos até papai voltar.

Armazenamento, Hálito de Fogo & Outras Coisas

Várias das coisas que você imagina sobre Dragões são superficialmente verdadeiras. Os Dragões realmente cospem fogo (projetando uma chama mágica à frente deles chamada Hálito de Fogo), voam (usando uma habilidade nata, mais próxima da levitação do que de qualquer outra coisa), e habitam altos penhascos (embora muitos tenham desistido dessas cavernas ventosas infestadas de anões em troca de castelos abandonados e cabanas de caçadores). Uma característica importante porém, é a obsessão dragontina com coleções. Os Dragões da Nova Europa formam coleções comparáveis às que existem no Royal Museum. Conheci um Dragão que havia colecionado mais de 1.700 relógios; outro que possuía uma caverna apinhada de uniformes antigos desde os egípcios; e um terceiro cuja coleção de vitrais rivalizava com a Catedral de Chartres.

O Rei Luís, que tem alguns amigos Dragões, tem sua teoria preferida: à medida que foram se tornando mais sensientes, os Dragões se diversificaram e se transformaram em colecionadores gerais: pratos de porcelana, bons vinhos. O ouro simplesmente se tornou um meio de comprar coisas que eles não podiam obter atacando aldeias de surpresa e aterrorizando seus habitantes. Não é por acaso que alguns dos amigos Dragões do Rei deram-lhe quantias incomensuráveis de dinheiro para que ele construísse seus castelos de sonho.

Mas Nem Tudo Está Bem em Nova Europa...

E assim, nós cinco juntos (o Coronel, Marianne, Morrolan, Auberon e eu) trouxemos um Rei Louco há muito desaparecido de volta de seu misterioso exílio, construímos com ajuda da magia um Castelo Feérico para que dali ele pudesse governar e lutamos contra os assassinos e aliados militares de um Regente maligno para reconduzi-lo ao Trono à custa de muita luta. Depois disso, encerramos o assunto com um resplandesciente Baile de Coroação que parecia o da *Cinderela* com a presença de todas as cabeças coroadas da Nova Europa.

Carregados de medalhas e com os ouvidos zumbindo devido à ovação de toda a agradecida população (ora, eu recebi o título honorário de Capitão por minha participação na aventura), podíamos agora nos retirar para o Castelo Falkenstein sabendo em nossos corações que o Bem havia vencido o Mal, e que a paz finalmente reinaria suprema no minúsculo Reino às margens do Mar Interior. Certo?

Errado.

Aquela época, mal sabíamos que a pior parte ainda estava por vir. Pois, embora o Chanceler de Ferro da Prússia tivesse sido temporariamente frustrado por termos derrubado seu Regente escolhido, ele ainda não estava liquidado. Pelo contrário, o astuto von Bismarck voltou a sua fortaleza em Berlim e arregaçou as mangas.

Bismarck era um homem prático. Ele sabia que para conseguir seu objetivo de governar toda a Nova Europa, teria antes de vencer dois importantes obstáculos.

Para começar, ele teria que unificar todas as Alemanhas sob o governo prussiano, o que significava erradicar a forte influência do Império Austríaco nos estados do sul da Alemanha. Nenhum problema; a Áustria estava enfraquecida e seus comandantes militares eram insensatos. Um golpe cirurgicamente preciso com o moderno exército da Prússia poderia facilmente esmagar as forças da era napoleônica do Imperador Francisco José, fazendo com que os orgulhosos Habsburgos viessem até ele de joelhos.

Depois, ele teria que se livrar de qualquer competição pelo comando do novo "Reich" que ele visualizava. Bismarck havia pensado em eliminar os rivais Wittlebachs colocando um lunático no trono sob o domínio de um regente escolhido a dedo. Mas se a Baviera representava agora um obstáculo a seu plano de criar seu planejado Império Prussiano, ele poderia eliminá-la ao mesmo tempo em que destruía a Áustria. A humilde Baviera traria consigo os outros Reinos Alemães às margens do Mar Interior que ficariam completamente sob seu controle.

Só então o Chanceler de Ferro poderia prosseguir para esmagar a França e seu Imperador vaidoso e malcriado, Napoleão III. *E depois a Rússia e a Inglaterra também...*

Ordens deveriam ser expedidas imediatamente. Ele se voltou e chamou uma secretária.

Com apenas uma palavra, as grandes fábricas de armas de Dusseldorf passaram a trabalhar em seu ritmo máximo. Fortalezas Móveis começaram a se reunir em exercícios de guerra nas planícies do norte. E os agentes secretos de Bismarck espalhados por toda a Nova Europa preparavam-se para os tiros iniciais da próxima guerra...

O Grande

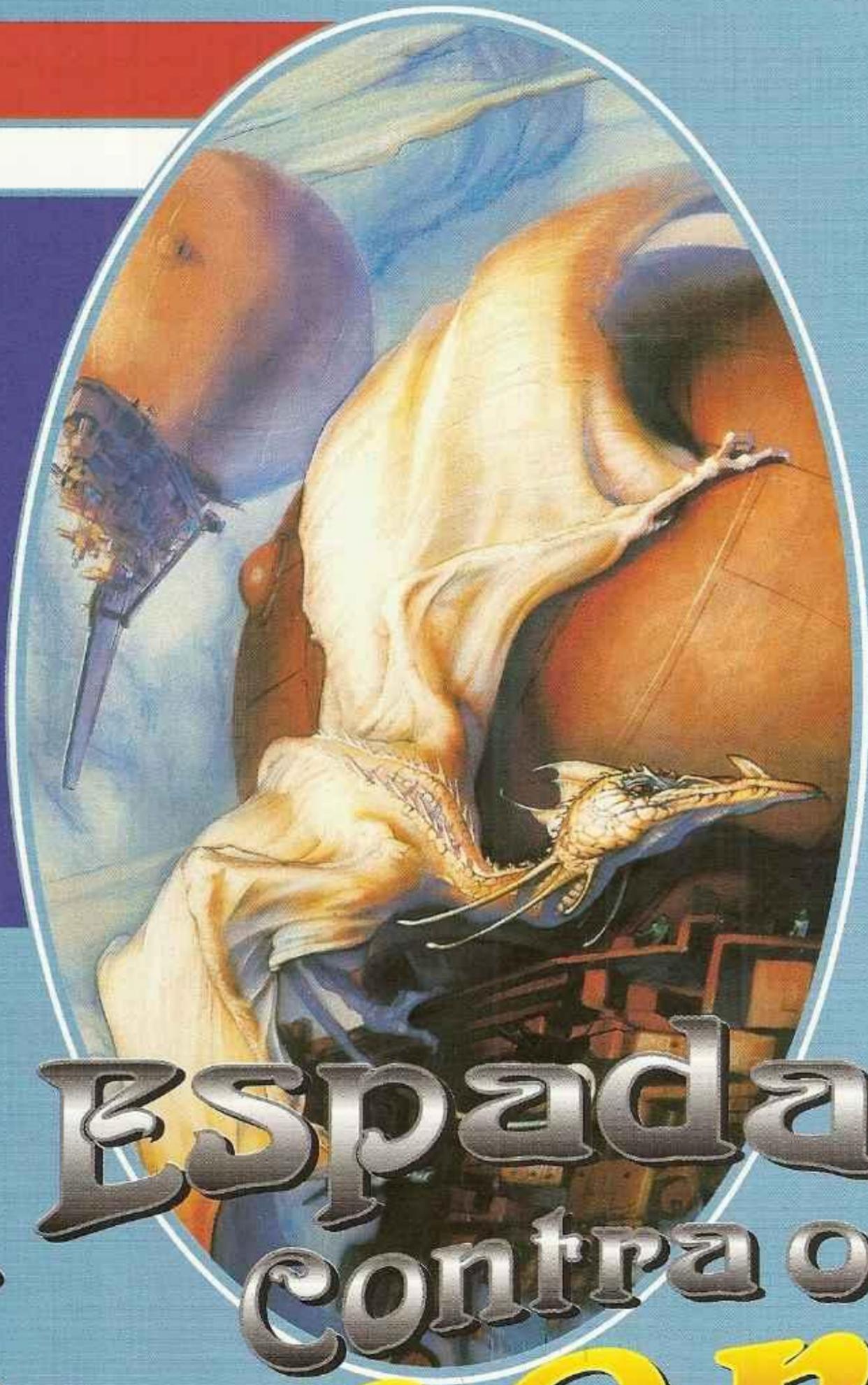
Jogo...

Do século XIX é *Diplomacia*, com uma pitada de *War*; intrigas obscuras; duelos de comentários espirituosos e segredos revelados; a ameaça cruel de guerra encoberta pelo jeito de falar brando e despreocupado. Este não é um jogo para amadores; os riscos são altos — milhões de mortos em guerras, cidades destruídas, Impérios aniquilados. Um simples erro de cálculo pode custar ao diplomata uma nação inteira.

Por isso, a dança é conduzida com muito cuidado, como um tango em cima de um carro-tanque cheio de nitroglicerina. Em coroações, bailes imperiais, balneários exclusivos e outros pontos de encontro dos poderosos, os participantes do Grande Jogo fazem seus movimentos e jogam xadrez tendo exércitos e espões como peças.

Bismarck da Prússia é obviamente um dos melhores Jogadores. Mas ele tem um adversário à altura em Benjamin Disraeli da Inglaterra, um almofadinha da cidade espirituoso que ganhou o respeito até mesmo do Chanceler de Ferro. Os austríacos ainda jogam, mas seu melhor jogador morreu com Metternich, o legendário modelador de Nova Europa depois da queda de Napoleão. E por falar em Napoleão, o Imperador do Segundo Império, Napoleão III está bem familiarizado com a hipocrisia e as manobras desumanas exigidas dos melhores Jogadores.

Por isso, preste atenção às ameaças sutis e aos duelos verbais que você vai encontrar nas próximas páginas, pois esses parecem ser eventos triviais que mascaram atividades secretas dos Impérios, e eles manobram como tubarões famintos pelo melhor pedaço. É assim que o jogo é disputado até suas últimas conseqüências, quando as tensões são altas e o perdedor se posiciona para ser invadido na manhã seguinte.



A Espada
contra o
Vapor

Contra Uma Revolução

De Vapor & Aço

Até agora, eu te contei como fui fisgado pela mágica; como me juntei a uma busca heróica para devolver um rei perdido a seu povo agradecido; e sobre o mundo incrível da Era do Vapor que descobri deste lado da dimensão alternativa. Revendo o que já escrevi, percebi que posso não ter te contado todos os fatos, mas acho que expliquei no que estive metido durante os últimos anos. Até aqui, tudo bem.

Agora a pergunta crucial: "Por que não voltei para casa?"

O trabalho estava feito. O Rei Luís tinha seu país de volta. E, embora nos desesperadores momentos finais da batalha pelo Palácio, eu tenha interceptado uma bala destinada ao Rei, eu não parecia ser a arma secreta que todos haviam esperado. Minha esgrima estava melhorando, mas eu não era nenhum John Carter de Marte (embora ele tenha se oferecido para me dar algumas lições). Mas nós ainda não sabíamos por que a Alta Magia havia me trazido para cá. E até mesmo o Grão mestre da Ordem de Morrolan não era capaz de me dizer porque eu estava ali.

Então, por que estou te escrevendo isso do Outro Lado do Vêu Feérico?

Se eu casei com Marianne e vivi feliz depois disso? Se eu decidi que realmente gostava de viver numa versão vaporpunk do século XIX?

Nada disso, a verdade é que as coisas pioraram.

As Fadas Maiores do norte vieram até Auberon primeiro, confrontando-o no salão principal do Castelo. Elas nos contaram como os prussianos haviam destruído as florestas do norte para atingir os veios de carvão e ferro do subsolo. E como alguns humanos estavam escravizando os Knockers do Rio Elba e forçando-os a trabalhar nas minas para fornecer metal para o exército de Fortalezas Móveis em expansão do Chanceler de Ferro. O Compacto estava sendo rompido, e as Fadas Maiores exigiam justiça. No entanto, como não possuísse provas da cumplicidade dos Unseelie nestes crimes, Auberon pediu mais tempo.

Outros relatórios começaram a chegar: De imensos exércitos se aglomerando nas planícies do leste da Prússia; de armas novas e estranhas concebidas conjuntamente entre os gênios científicos de Berlim e os Lordes do Vapor do Império Vitoriano; de rumores sobre a divisão do mundo entre as duas nações mais avançadas da Terra.

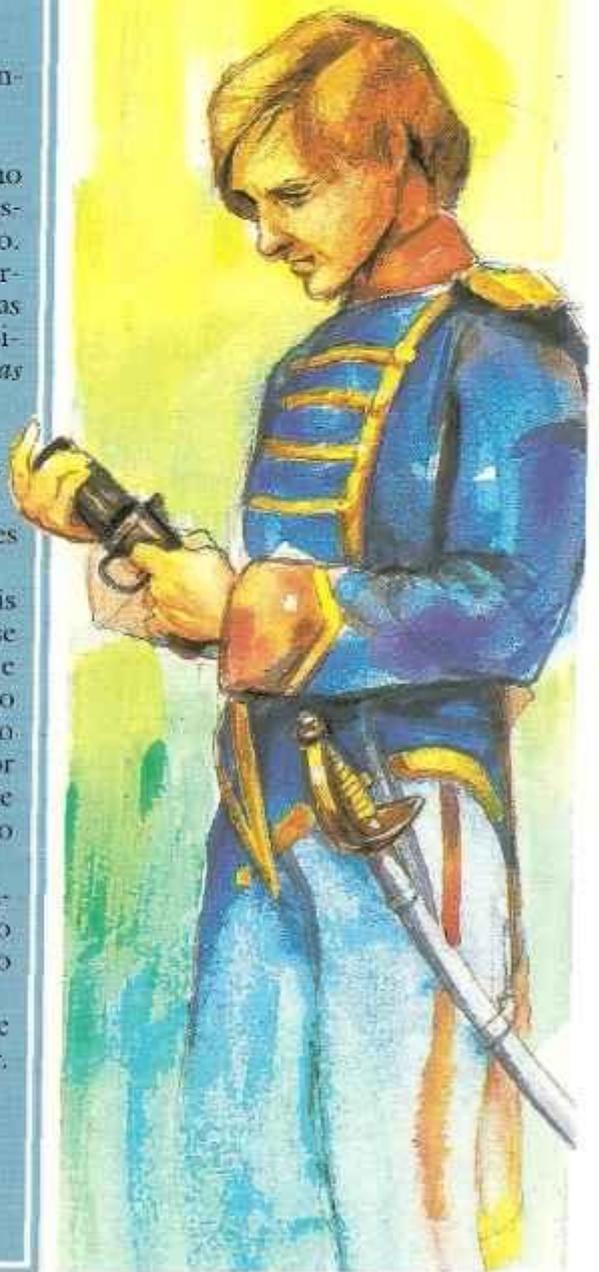
Depois chegaram emissários de outras Ordens Feiticeiras trazendo mais notícias ruins ao Castelo Falkenstein. Os prussianos e os britânicos haviam se aliado a conselheiros-feiticeiros do Templo de Rá, obcecados por tecnologia e necromantes da Aurora Dourada. Pior, a rede de estradas de ferro em expansão circundando todo o continente estava começando a ter um efeito importante no fluxo de energia da Nova Europa. A Arte da feitiçaria estava sendo sufocada por uma rede de Ferro. E, por último, chegaram notícias do plano do Chanceler de Ferro de invadir a Áustria como o primeiro passo de sua Grande Unificação (através do Reino da Baviera, se necessário).

Bismarck e seus aliados estavam vindo. Já podíamos ver os sinais de seu trabalho. Agora, as forças Feéricas e Mágicas estavam se reunindo em torno do Castelo Falkenstein, ao redor do único grupo que havia conseguido se opor ao Chanceler de Ferro com sucesso, e pedindo nossa ajuda.

Eu não podia deixar todos os amigos que havia feito, todas as pessoas de quem eu gostava, para ir para casa e ficar movendo bits e pixels num monitor. Mais do que qualquer outra pessoa, eu era capaz de ver o que estava por vir.

Nós teríamos de fazer uma Revolução, contra um Império do Vapor.

*Preparando minhas armas.
Isto é, na verdade, uma
aquarela feita às pressas,
que mais tarde acabei
pintando para Marianne.
Eu a incluí, pois é o único
desenho que tenho de um
típico uniforme e armas de
oficial da cavalaria da
Baviera.*



Uma Conquista de Vaporpunk

“**E**le (Bismarck) movimentou o Rei, a Princesa e as pessoas em volta como pedras num tabuleiro de xadrez; ele rompeu flagrantemente e à luz do dia todos os tratados que atrapalhavam seu caminho; conspirou contra as liberdades e a paz da Nova Europa; com a Áustria, a França e por último as Fadas, com quem ele espera obrigar a Prússia a andar lado a lado num gigantesco esquema de agressão, cuja guerra contra a França seria. Ele está igualmente familiarizado com o uso da força e da intriga; ele não teme a Deus, nem respeita o Homem; e até agora ele foi tão bem sucedido em seus esquemas, que pode ser considerado como o estadista mais hábil da Europa.”

— Thomas Bowles, em *Vanity Fair*, outubro de 1870

Bem, isso de certa maneira resume o Chanceler de Ferro, não? Lembro-me quando me deparei com essa citação numa edição recente da *Vanity Fair* na escrivania de Marianne; fiquei espantado, pois com exceção de alguns traços Falkensteinianos, ela é quase idêntica à mesma citação descrita num livro de história europeia que li na universidade anos atrás.

Uma das vantagens de ter vindo de uma época apenas algumas décadas adiante desta é que muitas vezes tenho uma idéia melhor de para onde as coisas caminham. Da forma como vejo, se der suas cartadas corretamente, Bismarck acabará abrindo caminho através da Baviera à força de canhões e enfrentará os austríacos numa guerra que terminará em completa derrota para os confusos imperadores Habsburgo. Vimos uma prévia disso na *Batalha de Königgrätz* (que descreverei oportunamente em minha carta); os austríacos mostraram-se despreparados, carregando mosquetes primitivos e liderados por um grupo de generais velhos e trêmulos que não haviam participado de uma batalha desde que Napoleão escapou de Elba. Foi uma debandada.

Com o Império austríaco fora do caminho (anexado ou apenas forçado a assinar um humilhante tratado de paz), o Chanceler de Ferro pode se voltar para seu próximo grande alvo: a França. (De acordo com o que me recordo da história, isto devia estar acontecendo exatamente agora, mas como a Baviera tem sido um tormento constante para Bismarck, ele está com o cronograma atrasado).

As chances são de que, mesmo com os canhões de Verne, Bismarck consiga derrotar a França cujo exército é bom, mas desorganizado, e Napoleão III, apesar de suas ambições coloniais, não é realmente um guerreiro. Acho que quando chegar a hora de disparar aqueles obuses contra Berlim, vamos descobrir que os agentes prussianos como o Raposa fizeram seu trabalho com eficiência e que os canhões não vão funcionar. Então, as Fortalezas Movéis virão rolando pelas planícies em direção a Paris.

Mas o que vai acontecer agora? Bismarck vai humilhar a França se a derrotar? Se sim, será o cenário para a ascensão do ameaçador Kaiser Guilherme e a Primeira Guerra Mundial? Ou os lordes do Vapor dominarão a Grã Bretanha, farão uma aliança com o novo reich alemão, e conquistarão o resto do continente? O problema é que, com todas as estranhas distorções que a história deste mundo lança sobre a gente, é quase impossível fazer uma previsão.

Pressupondo-se que a história funcione como acho que irá, as chances são de que o que espera a Nova Europa seja um estado totalitário tecnologicamente avançado que controlará completamente a maior parte do mundo na virada do século. Com as máquinas de calcular Babbage, os canhões Verne controlados pela Prússia, Fortalezas Movéis, submarinos e Dreadnoughts movidos a turbina de melhor qualidade, não levará muito tempo para um Eixo Reich-Império novo e maior eliminar toda a oposição e criar um reino tirânico totalmente vaporpunk que, em última análise, será controlado nos bastidores pelos Unselie.



Os Lordes do Vapor da Grã-Bretanha

Um dos mais novos aliados de Bismarck não é inumano nem prussiano. Na verdade, uma das maiores ameaças à paz do mundo *Falkensteiniano* é totalmente humana.

Os Lordes do Vapor da Grã Bretanha são um grupo de conspiradores composto de industriais muito poderosos que controlam a maioria das indústrias no Império. Eles são muito parecidos com os barões da América: homens milionários e impiedosos que são os capitães da indústria e os senhores do progresso da Era do Vapor.

Um Novo Feudalismo

Mas enquanto os barões como Carnegie e Vanderbuilt ficam satisfeitos em esmagar seus competidores sob as botas de seus cartéis, os Lordes do Vapor são muito mais ambiciosos; eles pretendem comandar completamente o governo da rainha Vitória a seu bel prazer. Uma razão é que a maioria deles também faz parte da toda poderosa aristocracia britânica e está acostumada a governar vastos feudos de camponeses locatários oprimidos e propriedades hereditárias; não é um grande pulo do feudalismo de baixa tecnologia para uma forma industrial da mesma coisa.

Uma Aliança

Baseada na Confiança Mútua?

Bismarck e seu planejado Império de Sangue e Ferro se ajustam perfeitamente aos planos dos Lordes do Vapor de estabelecer o Feudalismo Industrial; ele têm a mesma falta de respeito pelas liberdades pessoais; ele quer mais Progresso, e está disposto a fazer um acordo com a Grã-Bretanha se o Império ignorar sua aventura no continente. Em resumo, eles não poderiam pedir um aliado melhor com quem dividir o mundo — pelo menos até poderem traí-lo. Não que isso já não tenha acontecido ao Chanceler de Ferro.

Uma Pauta Secreta

Os Lordes do Vapor colocaram na ordem do dia o enfraquecimento dos ministros mais capazes da Rainha Vitória (como Disraeli), a sabotagem da reforma social, e a eliminação impiedosa de qualquer coisa que ajude a avançar na direção de uma sociedade aberta e democrática. Se pudessem, esses caras adorariam forçar a Inglaterra a voltar aos tempos de antes da Carta Magna, com trabalhadores-servos forçados ao trabalho escravo sem salários em suas fábricas e exércitos pessoais para esmagar qualquer sinal de resistência. Eles já planejaram o uso da vaporetécnica para suprimir dissidências (principalmente na Irlanda e na Índia), e isso é só o começo de seus planos ambiciosos.

Dobre Príncipe

Alberto

Uma das razões pelas quais o Príncipe de Gales está tão isolado da verdadeira mecânica de governar o Império é que como um igualitário de coração, ele se opõe fortemente aos planos dos Lordes do Vapor. Mas usando jornais fantoche como o escandaloso *Reynold's News* (o equivalente vitoriano do *National Enquirer*) para clangorar escândalos fabricados a partir dos casos de Alberto nos crédulos ouvidos de Vitória, os

Lordes conseguiram convencer a Rainha que seu filho é um mulherengo irresponsável inapto para governar. Desnecessário dizer que eles já estão trabalhando no sentido de moldar seu filho mais novo Leopoldo para transformá-lo num perfeito rei fantoche quando Vitória morrer.

Mas ter os Lordes do Vapor como inimigos jurados tem produzido um efeito maravilhoso de concentração na natureza geralmente inconstante do Príncipe. E pelo fato de juntar forças com os bávaros e seus aliados, ele espera expulsar os poderosos lordes do Vapor da Inglaterra de uma vez por todas.

Os Principais Lordes do Vapor

Os Lordes do Vapor da Grã Bretanha são um grupo diversificado de piratas industriais. Mas veremos a seguir os principais mandachuvas da cabala:

- Lorde Peter Asmouth
"Cartel de Manufatura de Midland"
Possui fiações de lã e linho espalhadas por todo o sul da Inglaterra
- Lorde Ashton Montague
"British Steam Corporation, Ltd"
Estradas de ferro, locomotivas a vapor e vagões
- O 5º Conde de Isley
"London Financiers Trust"
Bancos, operações financeiras, investimentos em fábricas
- Lorde Blandford, 8º Duque de Marlborough
"The Marlborough Investment Trust"
Ações, debêntures e investimentos em terras
- Sir William Gordon-Smythe
"Siderúrgica Wellington"
Siderurgia e fabricação industrial
- Lorde Robert Ashburton Parkes
"Lidera a Indústria Química"
Produtos químicos, corantes, celulósides
- Sir Robert Burnell
"Great Atlantean Steam Ship Company"
Navios de passageiros e cargueiros

Conselho de Guerra em Falkenstein: embora o governo bávaro se reúna oficialmente na Antiga Munique, a maior parte dos detalhes importantes são decididos em reuniões no meio da noite aqui na Sala do Conselho em Falkenstein.



Um Conselho de Guerra

Convocamos um Conselho de Guerra aquela noite em Falkenstein. Com um aceno de cabeça do Rei, o Coronel Tarlenheim iniciou o relato dos fatos: “Como muitos de vocês sabem,” ele começou, “há dois anos, os prussianos de Bismarck uniram-se aos austríacos para invadir o Eslésvico e a Holsácia. Mas como em todos os grandes crimes, os ladrões começaram a brigar entre si. Nos últimos cinco meses, nosso Chanceler de ferro tem feito tudo a seu alcance para espicaçar seus ex-aliados em Viena. Ele forçou os austríacos a retirarem suas tropas da Holsácia, anexou o porto de Quilia, e aumentou suas exigências muito além do que seria razoável. Ele está tentando provocar uma guerra, e a terá de qualquer jeito,” o Coronel concluiu.

“Alors, que tipo de monstro provoca uma matança em grande escala?” protestou Marianne. “Será que ele não se importa com o número de pessoas que vão morrer para que ele possa atingir seus objetivos?”

“Dá a impressão que ele acredita que os prussianos, com seu treinamento e armas superiores, vencerão sem grandes perdas,” replicou Tarlenheim com pesar. “É um preço pequeno mas sangrento para atingir seu último objetivo: expulsar o império austríaco da região e unificar todos os estados alemães.”

“Os senhores entenderam mal, cavalheiros,” interveio o Rei. “A questão não é a Áustria, não é a Unificação, e sim o poder. Trata-se da construção de um Império de *Sangue e Ferro*. Pode ser que Guilherme seja o rei da Prússia, mas é Bismarck quem governa. E ele comandaria toda a Nova Europa se pudesse. Em outras circunstâncias, ele não ousaria sonhar tão alto; as forças de todos os Impérios teriam sido colocadas contra ele. Mas os Unseelie deixam-no confiante, descuidado até. Com as Fortalezas Móveis, ele se acha invencível: um novo Napoleão rodeado pelas águias dos príncipes de Hohenzollern.”

“Sua Majestade está certo,” eu disse firmemente. “Se Bismarck for bem sucedido em seu plano mestre, teremos uma ditadura vaporpunk aí pelo final do século. E pior de tudo, como o Exército Unseelie terá controle completo sobre o senhor desse novo Império, eles serão capazes de fazer o que quiserem à Humanidade sem usar nenhuma munição élfica.” De repente, tudo fez sentido; tudo passou a fazer sentido como quando se completa um quebra cabeças, mas este era horrível nos detalhes.

“Mas cedo ou tarde, mesmo a conquista da Nova Europa não será suficiente; os Unseelie levarão Bismarck a acreditar que até mesmo os ingleses são uma ameaça. Com isso, serão construídos navios de guerra e a batalha chegará ao Canal. E se o Império Britânico cair, haverá os amercianos para conquistar, e depois os reinos dragontinos do Oriente; cada um por sua vez até o Império de Bismarck tomar conta do mundo.”

“Então temos de detê-lo agora,” disse Luís com calma e fria determinação. “Já decidimos que devemos nos opor a ele. Tudo o que precisamos agora são os meios — os meios e o exército para lutar contra ele!”

“Proponho uma nova aliança, amigos,” a voz do Rei soou. “Uma aliança daqueles que também escolherão pegar em armas contra nosso inimigo comum e seus aliados Sinistros. Devemos sair pelo mundo e trazê-los até Falkenstein, para podermos nos preparar para a batalha que virá. Os senhores estão comigo?”

Um a um, todos assentimos. E assim a sorte estava lançada.

Para Ter um Dragão Como Aliado

Vamos nos unir à sua Aliança quando você conseguir me dizer por que está aqui, Homem de Outra Época,” disse o Rei Dragão Verithrax Draconis, apontando diretamente para mim, e depois mandando nossa comitiva embora com um aceno de sua garra.

Morrolan e eu caminhamos de volta para nosso acampamento no bosque! A grande e severa voz ainda ecoava em minha cabeça. O que é que o Dragão queria dizer? pensei, fixando o olhar nas estrelas frias e frágeis à medida que elas apareciam vagarosamente. Elas pareciam tão distantes.

“Em meu mundo, em algum ponto, nós cometemos um grande erro, Morrolan,” eu disse finalmente enquanto nos sentávamos em volta do fogo. “Escolhemos a habilidade de fazer coisas impossíveis: ir à lua, curar doenças, mandar fotos pelo mundo todo. Mas perdemos alguma coisa: uma certa graça, uma certa elegância de viver. Agora, dirigimos automóveis que parecem caixas de lata até o serviço, e trabalhamos em caixas ainda maiores, a maior parte do tempo de olho fixo em caixas minúsculas que nos dizem o que fazer.”

“Você fica olhando para uma caixa?” perguntou Morrolan curioso.

“Nós as chamamos de computadores,” expliquei. “Parecem-se com máquinas Babbage, mas sem todos os acessórios e engrenagens de bronze.”

“Hum, difícil de imaginar,” refletiu Morrolan. “Devo admitir que eu gosto bastante do latão e do toque dos Anões.”

“É. Eu também. E gosto de ter tempo para almoçar sem ser interrompido, ou de trabalhar em alguma coisa na qual eu possa ver os resultados; gosto do fato de que aqui os automóveis são todos diferentes pois são feitos artesanalmente.”

Ele anuiu. “Quando faz algo com as próprias mãos, você põe algo de si naquilo, meu caro,” finalizou o feiticeiro, como se estivesse dizendo a coisa mais óbvia do mundo.

Comecei a carregar a pesada pistola devagar. “Por isso aquele Dragão me pôs a pensar, Morrolan,” eu disse. “O que ele disse fez sentido. Precisamos lutar para preservar o que temos aqui, para assegurar que não achamos que tudo está garantido, para proteger essas coisas das distorções dos Unseelie e das pessoas que não são capazes de ver além do agora.”

“Alguém, acho que foi Churchill” recomecei.

“Lordê Randolph?” disse Morrolan.

“Não, seu filho Winston. Ele disse: ‘As lâmpadas se apagarão por toda a Europa. Talvez não as vejamos acenderem novamente em nosso tempo’. É isso que quero impedir, o fim desta Era de Ouro, o fim da honra, da decência e do tratamento imparcial; de todas as coisas que este tempo traz consigo.”

“Ah!” disse finalmente Morrolan. “Você quer dizer que precisamos de um Novo Compacto.”

“Hein?”

“Um Novo Compacto. Unindo os magos, as Fadas, os Dragões e os Anões: todos os que têm interesse em manter esta Era de Ouro viva.”

Virei-me e olhei para ele, esquecido da pistola. “Então,” perguntei, “houve alguma vez um Velho Compacto?”

Ele sorriu. “Sim, meu velho, houve, e ainda há, um Compacto. É o que impede os Unseelie de nos varrerem da face da terra, ou nós de destruí-los.” E então, ele me contou sobre o Primeiro Compacto, de como Auberon das Fadas, usando sabedoria e presciência, levou o Lorde Sinistro dos Unseelie, seu cruel Adversário, a assinar um acordo de Paz Eterna com a Humanidade; um acordo que impediria a guerra, que havia se mantido firme contra as forças da destruição de ambos os lados até aquele dia. Era meia-noite quando ele terminou sua história, e eu me levantei sabendo a resposta do Dragão.

...

“Draconis!” chamei à entrada da caverna. “Verithrax Draconis!” Vagarosamente, um olho cor de âmbar abriu-se na escuridão e me olhou gravemente. Por fim, houve uma grande expiração e Draconis trovejou: “Então, você tem uma resposta?”

Sentei-me à entrada da caverna, aquecido por seu hálito. “Sim, tenho,” respondi, sentindo as estrelas frias às minhas costas. Tomei uma golfada de ar e estiquei as mãos. “Deixe-me contar uma história, senhor,” comecei. “Deixe-me contar-lhe sobre o lugar de onde venho e porque estou aqui.”

— Tom Olam. “Um Artista Americano na Corte da Rainha Vitória”

Lâminas faiscantes e revólveres chamejantes — minha impressão da primeira batalha da qual participei. Fomos emboscados na estrada para a Capital pelos agentes do Regente; como você pode ver, contei mais com minha pontaria do que com minhas habilidades com a espada!



As Espadas do Compacto

Chamamos nosso recém nascido bando de rebeldes de Segundo Compacto. O Rei Luís tornou-se nosso líder; o papel de um bravo e enigmático chefe nominal lhe caiu muito bem. Ele também mostrou uma surpreendente quantidade de conhecimento sobre a política nova-europeia e uma grande habilidade nos trejeitos diplomáticos. Além disso, estávamos nos reunindo em seu Castelo Feérico.

Morrolan concordou em trabalhar com os Feiticeiros; ele tinha os contatos e sabia o que uma boa magia no lugar certo era capaz de realizar. Tarlenheim cuidaria da parte militar; organizaria rapidamente as tropas que conseguíssemos reunir e planejaria nossas estratégias para o campo de batalha. E Auberon era, é claro, sua alteza da Corte Seelie; através de seus súditos, teríamos olhos e ouvidos em ambos os reinos, o Mortal e o Unseelie.

Meu trabalho? Eu tinha informações. Embora não tivesse uma memória enciclopédica, eu sabia um bocado da história que havia aprendido no ginásio e era capaz de fazer estimativas acuradas sobre o resultado de alguns eventos futuros. Eu também era bastante bom na identificação de anacronismos inspirados pelos Unseelie e na avaliação do que poderia funcionar contra eles. Tendo Marianne como parceira, eu me tornei uma espécie de localizador e reparador de problemas ambulante, trabalhando junto aos agentes do Serviço Secreto do Coronel Tarlenheim com o objetivo de frustrar complôs antes deles se tornarem perigosos.

Concordou-se numa clara noite de verão que todos se reuniriam no Castelo Falkenstein para assinar um novo Compacto, no qual todos entrariam de bom grado, sem nenhum dos truques ou armadilhas de Auberon. Uma espécie de OTAN de mágicos, Fadas e humanos, uma nova tentativa de manter a paz.

Eles vieram de todas as nações da Nova Europa: das terras ermas da Escandinávia, das colinas ensolaradas do Mediterrâneo, e dos penhascos mais elevados dos Alpes.

Fadas, Brownies, Selkies, Banshees, Pixies, Ninfas; todas as Raças Feéricas. E também, Magistas Templários, Franco-Maçons e a Irmandade Iluminada. Vieram até alguns humanos importantes: Lorde Kelvin representando um grupo independente de Cientistas Preocupados, o Ministro Júlio Verne representando o Segundo Império,

Sir Richard Burton falando em nome de um grupo de britânicos que se opunha ao comando dos Lordes do Vapor, e o Capitão Nemo representando os humanos que se opunham à guerra que Bismarck estava promovendo. E nossa comitiva que havia visitado o Rei Dragão havia convencido os esquivos saúrios que valia a pena envolver-se nas desavenças humanas, de forma que até eles enviaram representantes. Só os Anões ficaram de fora, recusando-se teimosamente a participar do partidarismo inter-Cortes que eles haviam tentado evitar renunciando a seus poderes feéricos.

Nosso símbolo era o cisne, originalmente o emblema pessoal do Rei Luís. Lindo e poderoso, um cisne é também uma ave desagradável quando fica zangada. Existe até uma protetora feérica da floresta chamada "cisne de maio", que pode se transformar de mulher em cisne, de forma que a escolha parecia apropriada.

No final daquela noite, o plano havia sido traçado. Atacamos antes de uma semana, com um grupo de Kobolds que sabotaram as fábricas das Fortalezas Móveis em Dresden e ganharam o novo nome de Gremlins, devido à sua habilidade em Mecânica. Enquanto isso, os poderes combinados das Fadas da natureza e dos Magistas destruíram completamente os trilhos e impediram a construção de novas estradas de ferro em todo o continente. E no final daquele mês, trabalhando com o *Nautilus* de Nemo e um pequeno exército de Selkies, Sereias e Tritões, Marianne e eu conseguimos afundar uma frota de canhoneiras enviadas para criar uma base naval no Mar Interior entre a Prússia e a França. As forças do Chanceler de Ferro receberam um grande choque devido aos golpes múltiplos inesperados.

Mas estávamos ficando bons demais em nossa contra-Revolução Industrial. Estava na hora dos Unseelie revidarem.



O Segundo Compacto

Símbolo da Aliança entre Fadas, Humanos, Magos e Dragões que se opõe às forças dos Unseelie e seus aliados, o cisne é também o símbolo do Trono da Baviera. Usado pelos membros do Compacto em alfinetes de capas, anéis e medalhões, reflete a determinação da aliança em preservar a Era de Ouro da Nova Europa.



Membros do Segundo Compacto

O Segundo Compacto atraiu uma enorme variedade de membros de todos os lugares do mundo *Falkensteiniano*. Veremos a seguir alguns dos conspiradores e os motivos que os levaram a se unir:

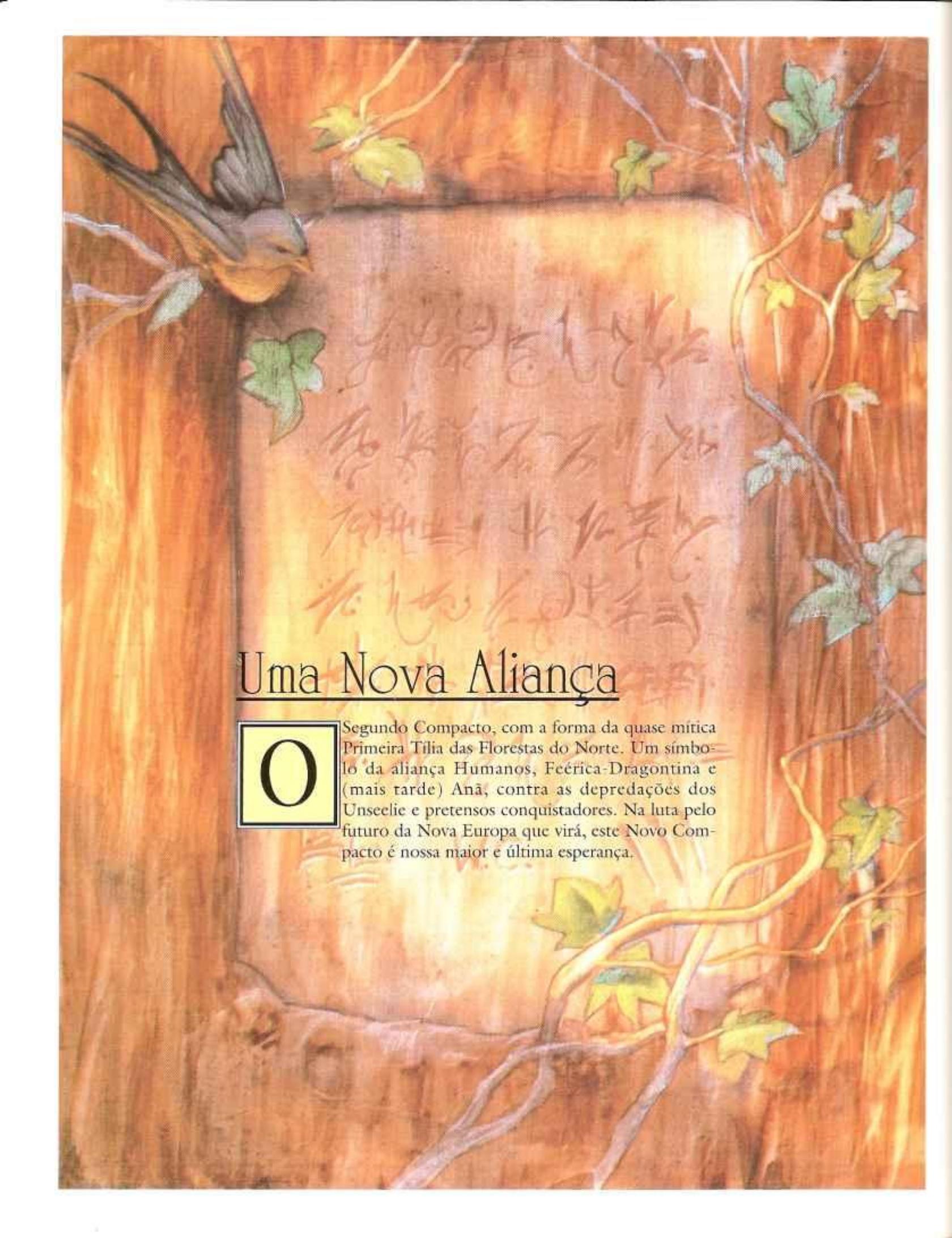
Alberto Eduardo, o Príncipe de Gales juntou-se ao Compacto para deter os Lordes do Vapor da Grã Bretanha. Ele tem o apoio de **Sir Richard Burton**, que é contra usar a Vaportécnica para aprofundar a expansão colonial, e **Lorde Kelvin**, que teme o mal uso de tecnologia.

Politicamente, a **Baviera**, a **França** e a **Austria** são aliadas do Segundo Compacto; elas seriam as primeiras nações a serem invadidas se Bismarck conseguir o que deseja. Os franceses são representados pelo **Ministro da Ciência Júlio Verne**, e a Baviera pelo **Rei Luís**.

No lado feiticheiro, os **Templários** e os **Franco-Maçons** se opõem aos Unseelie e seus planos de destruir a Humanidade; também não ajuda o fato de o aumento no uso de aço nas estradas de ferro ter um efeito refrigerador sobre a Feitiçaria. A **Irmandade Iluminada** opõe-se a governos tirânicos por princípio, e como bávaros leais que são, lutariam contra von Bismarck de qualquer forma.

Obviamente, a **Corte Seelie** se opõe a seus inimigos tradicionais, os Unseelie, e são liderados por **Lorde Auberon**. E os **Dragões** se associaram principalmente porque muitos deles têm linhagens meio-humanas e a família é importante para eles.

Pelo fato de não terem assinado o Primeiro Compacto, os **Anões** não estão sob sua proteção, e tanto **Bismarck** quanto os **Unseelie** tiraram vantagem disso para escravizar algumas Fortalezas dos Anões ao Norte. Embora sejam normalmente neutros, os recentes acontecimentos aumentaram as chances dos Anões aderirem.



Uma Nova Aliança

O

Segundo Compacto, com a forma da quase mítica Primeira Tília das Florestas do Norte. Um símbolo da aliança Humanos, Feérica-Dragontina e (mais tarde) Anã, contra as depredações dos Unseelie e pretensos conquistadores. Na luta pelo futuro da Nova Europa que virá, este Novo Compacto é nossa maior e última esperança.

O Segundo Compacto

Porque Temos um Segundo Compacto

Quando as Fadas chegaram à Nova Europa há milhares de anos, Auberon logo percebeu que os Unseelie conquistariam facilmente os humanos primitivos do local. Por isso, com sua típica tortuosidade, ele pôs em ação uma elaborada reunião com o líder do mais poderoso grupo de humanos para propor um pacto de auxílio mútuo, deixando então escapar às Cortes que a verdadeira natureza de tal pacto comprometeria os mortais para sempre como aliados da Corte Seelie.

O Adversário soube disso, e arrumou um jeito de tomar o lugar de Auberon durante a assinatura, com uma inteligente mudança de forma. Mas na pressa, ele dispersou o glamour do encantamento que disfarçava o texto verdadeiro do documento como parte do plano de Auberon para enganar os humanos. Foi só quando ele já havia assinado que a verdade foi revelada: os signatários do Compacto estavam comprometidos para sempre a não guerrear uns contra os outros.

Desnecessário dizer que isso apenas deixou o Adversário mais determinado do que nunca a achar um jeito de contornar a promessa e devolver a seu velho inimigo o mal que lhe fora feito. Seu método é acelerar a tecnologia humana até sermos obrigados a romper o compacto.

Uma Revolução Industrial deveria ser um processo evolutivo gradual, no qual as pessoas descobririam tecnologias num ritmo que lhes permitiria assimilar seu impacto. Tome, por exemplo, a clássica situação Ludita: as tecelagens da Inglaterra. O que deveria ter acontecido é os donos das fábricas trabalharem com os sindicatos de tecelões para treinar novas pessoas para trabalhar nas fábricas. Em tempo, alguém poderia parar e perguntar onde eles iriam, abrigar todos os novos trabalhadores que afluiam em grande quantidade, e poderiam parar para construir mais casas. Sistemas de esgoto apropriados seriam introduzidos, escolas instaladas, condições de trabalho negociadas. Se tudo isso tivesse acontecido num ritmo mais lento, as horríveis favelas e as cidades industrializadas de nossa Era Vitoriana jamais teriam existido.

Reforma versus Tecnologia

Pessoas como Richard Owen, o grande reformador vitoriano, tentaram fazer coisas desse tipo. Owen estabeleceu jornadas de trabalho razoáveis de dez horas, eliminou o castigo corporal e começou a montar escolas. Ele arranhou para que chalés fossem construídos para abrigar os novos trabalhadores. Mas Owen é só um. Comparado com as centenas que abrirão uma fábrica, ganharão uma fortuna rapidamente e deixarão os inúteis fazer onde puderem, ele é menos que nada.

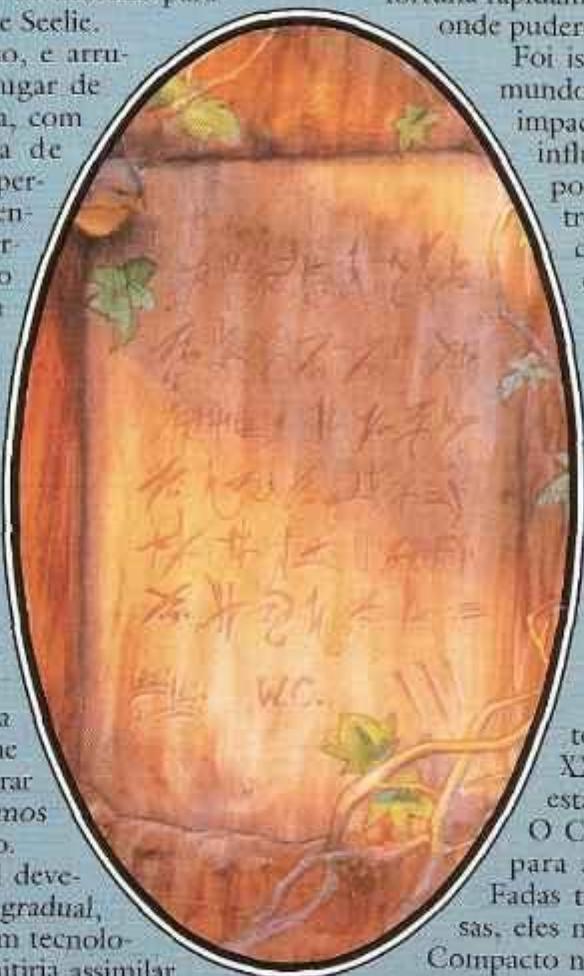
Foi isso o que aconteceu em nosso mundo. Mas aqui na Nova Europa, o impacto é bem maior por causa da influência dos Unseelie. Imagine por um instante máquinas controladas por computador, aviões de passageiros, mísseis balísticos intercontinentais, robótica — tudo acontecendo cem anos mais cedo. É isso o que está ocorrendo na Nova Europa, e essa é uma das razões da existência do Segundo Compacto: não apenas para deter Bismarck, mas também para diminuir a marcha da Era Industrial até uma velocidade adequada.

Planos Diabólicos

Com o discernimento que tenho por pertencer ao século XX, eu sei porque os Unseelie estão se intrometendo conosco. O Compacto os impede de partir para a guerra aberta, e como as Fadas têm de cumprir suas promessas, eles não podem nos atacar. Mas o Compacto não os impede de nos ajudar a nos escravizarmos. Nós não vamos parar para olhar o que perdemos cada vez que ganhamos um novo brinquedo tecnológico. Não podemos saber em 1870 que a fumaça das fornalhas alimentadas com carvão serão a chuva ácida daqui a cem anos. Não sabemos que a metralhadora Gatling de hoje levará à guerra de trincheiras da próxima guerra mundial.

Mas trabalhando *juntos*, humanos, Anões e Fadas, somos capazes de deter os Unseelie e suas nações fantoches. Só precisamos de tempo para desacelerar e pensar no que estamos fazendo.

O Segundo Compacto está nos dando esse tempo.



Ataque das Fadas

Eu deveria ter ficado envaidecido, eles vieram atrás de mim primeiro.

Uma noite, já bem tarde, eu estava em meus aposentos no *Castelo Falkenstein*, depois de uma longa sessão de discussões de estratégia com a liderança do Compacto. Acordei com o cheiro de fumaça na garganta. Tossindo, abri meus olhos e voltei lentamente à consciência.

Um sol em miniatura estava se erguendo ao pé da minha cama.

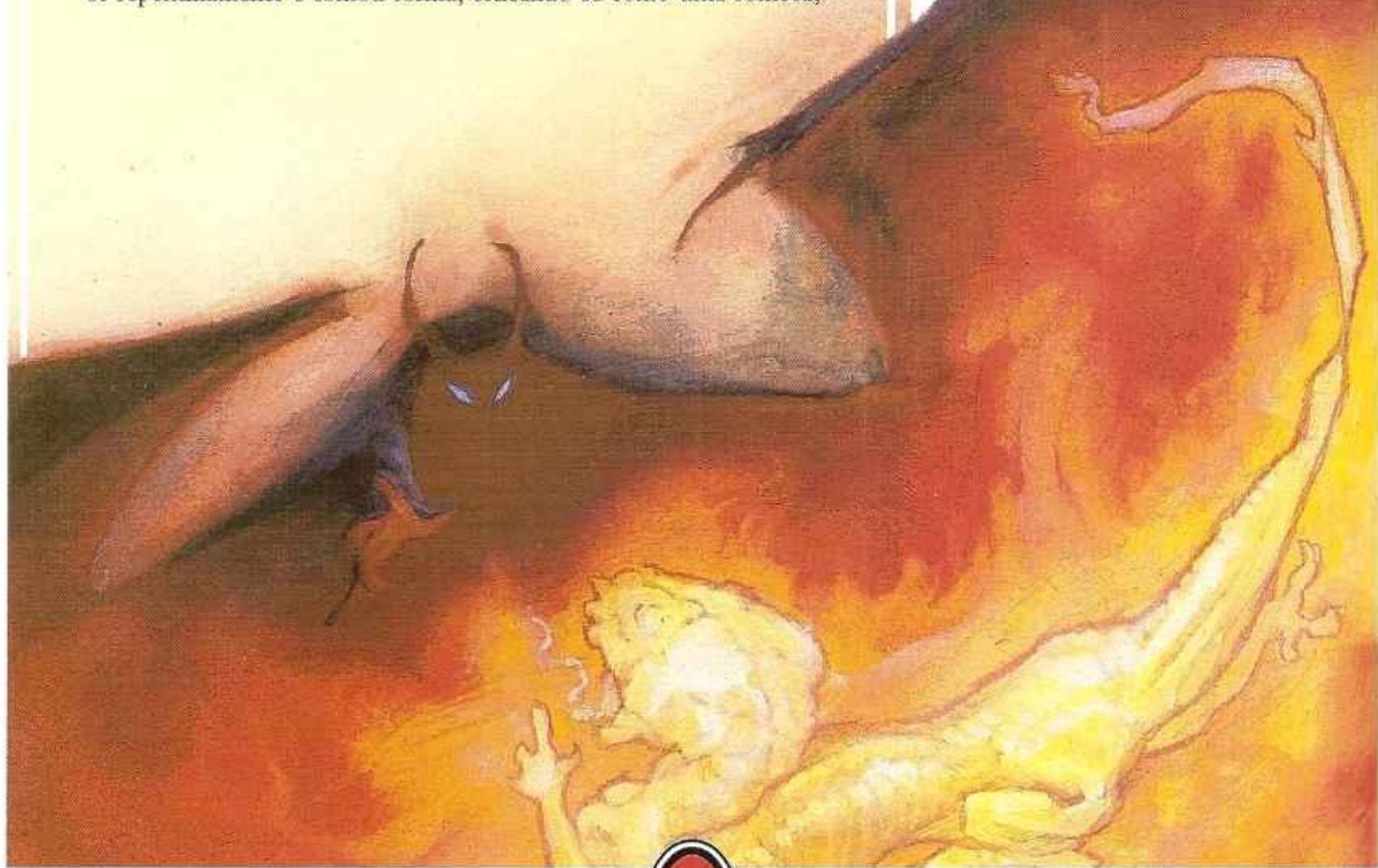
A luz branca brilhante iluminava o quarto todo e ofuscava meus olhos. Labaredas chamuscavam o papel de parede e crestavam o teto, criando a fumaça sufocante que me fez acordar. E bem no centro daquele inferno esférico acocorava-se uma forma anfíbia distorcida e incandescente, um tritão gigantesco criado nas próprias forjas do inferno. Seus pés com garras crestavam o chão debaixo dele, e verniz borbulhante evaporava e crepitava como lava enquanto derretia.

Salamandra.

Seus olhos cegos perscrutaram o quarto à minha procura enquanto eu me acocorava aterrorizado. Sua mandíbula abriu-se num bocejo e sibilou meu nome, depois ele juntou as garras embaixo de seu corpo.

Mas Auberon havia previsto que os Unseelie viriam atrás de mim, e havia se preparado para isso. Enquanto me preparava para uma morte flamejante, a escuridão no canto do quarto intensificou-se repentinamente e tomou forma; esticando-se como uma sombra,

*A luta em meu quarto.
O cara grande e escuro
é o Phooka; o lagarto
dourado é a Salamandra.*



fluindo como óleo derramado, ela foi assumindo uma forma humana imensa. Asas de morcego enormes brotaram de seus ombros musculosos; aberturas de olhos brancas incandescentes descerraram-se e se fixaram na aparição em chamas que me ameaçava.

Os dois se encontraram e entraram em combate bem em cima da minha cama.

Atirei-me para trás quando a onda de choque sacudiu o quarto, inchando as paredes como se elas fossem feitas de papel barato. O estuque pingava do teto, entrando em ignição à medida que caía. Enquanto eu procurava abrigo, as duas grandes formas se engalinhavam e rolavam, se estraçalhavam e gritavam, mandíbulas incandescente às garras escuras enovoadas. A luz ardia através do escuro, a escuridão encobria o sol enquanto as formas demoníacas lutavam. Então, a grande criatura umbrosa agarrou seu oponente e conforme o calor abrasador destroçava sua carne, entortou para trás o lagarto sibilante e clamante até que houve um som de pau se quebrando.

A Salamandra havia desaparecido.

A sombra voltou-se vagarosamente para me encarar. Disse uma palavra, numa voz que soou como um vento fantasmático soprando através dos galhos de uma árvore morta. Uma palavra, um nome: *Phooka*.

Ele disse isso com uma certa satisfação, como se tivesse acabado de fazer um trabalho bem feito. Daí virou-se em direção ao canto do quarto, até se tornar novamente apenas uma sombra um pouco mais escura. Logo depois, mesmo isso havia desaparecido, seu dever para com o Lorde das Fadas estava cumprido.

Este foi o primeiro atentado contra nossas vidas pelas forças dos Unseelie. Haveria muitos mais nos dias que se seguiriam.



Criaturas Feéricas

Se as Fadas às vezes, significam má notícia, a idéia que elas fazem de animais de estimação é ainda pior. Imagine por um momento, o que uma raça capaz de abarcar o multiverso inteiro, com poderes imensos de controle mental e ilusão consideraria como um bicho de estimação divertido. Desde o incidente com a Salamandra (um dos bichos de estimação favoritos do Unseelie), adotei como hobby o estudo do gosto insólito das Fadas por "animais de companhia". Afinal de contas, qualquer animal pode ser usado como uma arma, supondo-se que ele tenha o equipamento e a inclinação necessários. Os bichos de estimação das Fadas normalmente têm ambos.

Criaturas Mitológicas

Algumas das criaturas que as Fadas mais gostam de tomar como bichos de estimação são as que normalmente seriam imaginadas como mitológicas em qualquer outro lugar fora de Nova Europa. Aqui, as Fadas domesticaram todos os tipos de criaturas do reino da fantasia, entre elas:

- **Mantícora:** Guardiões favoritos dos círculos, cavernas e castelos Feéricos;
- **Unicórnios:** Geralmente usados pelas Damas Feéricas como animais de montaria;
- **Dragonetes:** São excelentes bichos de estimação para carregar nos ombros e guardas pessoais;
- **Basiliscos:** Mais guardiões;
- **Esfinges:** Mais aliados do que bichos de estimação, são inteligentes e letais;
- **Hidras:** Doze cabeças de morte, rápidas no ataque;
- **Salamandras:** Você já ouviu falar sobre elas. Más notícias.

Essas são apenas algumas das criaturas míticas das Fadas; a lista completa preencheria mais páginas do que as que existem nos livros de monstros dos RPGs de fantasia! Espere de tudo.

Criaturas Desagradáveis

Não sei como fazem isso, mas as Fadas conseguem também aparecer com um monte de versões em tamanho gigante de criaturas cotidianas. Encontrei insetos gigantes, morcegos gigantes, peixes gigantes e até mesmo minhocas gigantes, todos aumentados até terem tamanhos monstruosos e usados para guardar os montículos das Fadas ou cometer eventuais assassinatos. Como regra geral, se é feio e perigoso, as chances são de que algum Lorde Feérico tenha conseguido torná-lo ainda maior e mais perigoso.

Criaturas Alienígenas

Certa vez Auberón se gabou que as Fadas tinham acesso a mundos com computadores, alto-falantes e até mesmo viagem espacial. Na época, fiquei convenientemente impressionado, até que mais tarde Morrolan me disse que esse acesso era extremamente limitado e que apenas algumas Fadas (como o Adversário e Auberón) eram realmente capazes de chegar a esses mundos. Entretanto, durante algumas de suas estadas, muitas Fadas recolheram algumas coisas bem desagradáveis pelo caminho. Juro que uma vez espiei uma criatura num círculo Feérico que era o irmão gêmeo do monstro do filme *Alien, o oitavo passageiro*, e Morrolan diz que já viu coisa pior. Felizmente, bichos de estimação multi-dimensionais Feéricos como esse são relativamente raros; caso contrário, estaríamos numa encrenca dos diabos.

Todas as coisas que trouxe
comigo de nosso mundo...
Você é capaz de ver
a Arma Secreta?

A Arma Secreta

Naquele mês eles tentaram nos matar pelo menos quatro vezes. Assassinos. Bombas. Um unicórnio que tentou atropelar Marianne na estrada para a Velha Munique (ela o achou fascinante!) Uma aranha mecânica com uma agulha envenenada habilmente escondida nos aposentos do Coronel Tarlenheim.

O Adversário e Bismarck também intensificaram suas operações. Eles recrutaram os Lordes do Vapor que enviaram capangas armados com reciprocadores para guardar as fábricas de Fortalezas Móveis. O Unseelie colocou espões na Corte Seelie para descobrir os agentes do Compacto. E os exércitos da Prússia e seus aliados não-humanos treinaram e se mobilizaram para um ataque final total. A corda está no fim, estamos correndo contra o tempo.

Foi só então que eu finalmente descobri porque a Magia havia me convocado ao *Castelo Falkenstein*. E não era *nada* do que eu suspeitava.

Antes mesmo de eu ir à Alemanha e ser arrebatado dos corredores de Neuschwanstein, eu havia feito uma excursão relativamente longa ao continente europeu. Um dos lugares em que fiquei foi Florença, na Itália. Eu havia planejado originalmente, dar uma passada na Via Veneto, comer um gelato e conhecer umas garotas. Entrei numa excursão pela grande Galeria Uffizi para ver a magnífica coleção de arte enquanto estava por ali. Na loja de presentes da galeria comprei um livro — para ser exato, uma cópia do recém encontrado *Codex Pacifica*, que havia estado perdido e só recentemente fora redescoberto: o Sexto Livro de Anotações do grande artista e inventor Leonardo da Vinci.

O *Codex Pacifica* é um achado incompreensível para qualquer estudioso do Velho Mestre. Ele contém uma série complexa de desenhos do que pareciam ser máquinas de feitiçaria, dispositivos que usavam o poder do arcano para manipular a realidade. Como não existia magia, os especialistas em Da Vinci não fizeram conta de seu texto como se ele não passasse de divagações renascentistas mais relacionadas com o filogiston do que com a ciência real dos livros de anotações anteriores do Mestre.

Mas na Nova Europa, a magia é real. E no mundo do *Castelo Falkenstein*, um Leonardo da Vinci alternativo havia escrito um *Codex idêntico*. Que funcionava.

Todas as cópias haviam sido destruídas por ordem de um sábio Papa que temia o poder que ele continha. Mas em algum lugar do porão do Castelo Falkenstein, um solitário Cientista Louco

Anão debruçou-se sobre o livro grosso que ele havia “roubado” de minha mochila enquanto ela jazia negligenciada no centro do pentagrama de convocação de Morrolan e do Lorde Féérico. Seu italiano estava enferrujado, e além do mais, ler um texto especular é jogo duro.

Distraidamente pegando suas ferramentas, ele começou a bater ...

O Livro de Anotações Perdido de Leonardo

Os conceitos originais do *Codex Pacifica* são derivados do *Tratado sobre a Cosmologia Paranatural* de Aristóteles, um trabalho seminal que descrevia a natureza das “forças de ligação” e sua consequência natural, a alta magia. Aristóteles tinha mais que um vestígio do Dom, e era um adepto da leitura das formas dos “nós” mágicos das coisas vivas (embora fosse um filósofo, não um feitiçeiro praticante).

O Tratado de Aristóteles

No *Tratado*, Aristóteles propunha que o universo era feito de uma vasta teia de energia, invisível, intangível e onipresente. Todas as coisas materiais eram criadas aglutinando-se essa energia e transformando-a em realidade através de uma série de construções complexas ou “nós”. Os seres vivos eram “nós” ainda mais complexos, e a morte era o resultado da tensão natural de todos esses nós puxando uns aos outros, até um ou mais se desfazer. Aqueles que têm a habilidade de ver estes nós seriam capazes de compreender a tessitura do universo e reunir poder para remodelar o mundo como desejassem. A grande desvantagem é que essas alterações são apenas temporárias, a tensão natural da realidade desfaz os “nós,” e quanto maior o nó, mais rapidamente ele se desfaz.

Copiado por outros filósofos, o *Tratado* tornou-se a base do ritual e prática atual da Arte, uma obra que é tão complexa que grupos de magistas acabaram se transformando em “Lojas”, “Irmandades” e “Ordens”, cada uma delas estudando uma forma específica de construção. Sua pesquisa reunida logo passou a ser codificada em livros doutrinários e tradição verbal, defendidos com unhas e dentes contra ordens rivais por todos os ramos da arte mágica no que é agora conhecido como a tradição escolástica da alta magia.

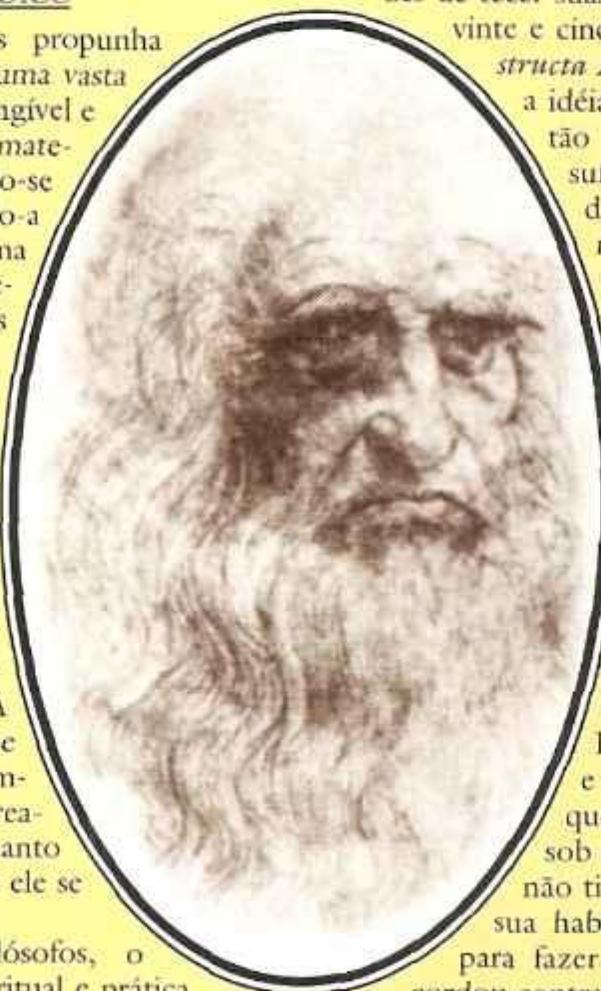
O Codex Pacifica

Mais ou menos em 1495, Leonardo da Vinci ganhou uma cópia do *Tratado* de um filósofo seu

conhecido. Da Vinci ficou intrigado pelos conceitos envolvidos, e por ter um pouco do Dom ele próprio e começou a estudar os princípios. Por ser engenheiro, no entanto, os pensamentos de Leonardo logo se voltaram em direção à idéia de um “nó” inerente envolvido nas ações das máquinas, um nó que fosse capaz de reproduzir outros nós de uma forma automática. Por volta de 1500, ele havia desenhado uma série de pequenos dispositivos teóricos: máquinas mágicas que eram capazes de tecer suas próprias mágicas. Ele publicou vinte e cinco cópias de seu *Codex on Constructa Automata* no ano seguinte, com a idéia de construir um modelo físico tão logo uma ciência metalúrgica suficientemente avançada fosse desenvolvida. Leonardo não queria conversa com os anões, que ele considerava exclusivistas e enfadonhos.

Quando foi publicado, o *Codex* causou uma tremenda comoção na Igreja — não foi preciso muito para imaginar os efeitos que uma revolução industrial magicamente dirigida causaria na Renascença da Nova Europa. O Papa mandou recolher e queimar todas as cópias do *Codex*, prender Leonardo acusado de heresia, e arrancar-lhe a promessa de que ele iria parar suas pesquisas sob pena de morte. Leonardo, que não tinha tido sorte em desenvolver sua habilidade a um nível necessário para fazer um modelo funcionar, concordou contra a vontade e continuou inventando apetrechos mais mundanos, como o submarino, o helicóptero e o tanque.

Porém, uma mágica inesperada e os princípios de ressonância mágica reconstruíram mais uma vez o livro de anotações há muito perdido, e os conceitos de Magia Mecânica são agora o maior segredo de estado do Reino da Baviera. Até agora, somente três pessoas (Rhyme, Morrolan e eu) sabem como reconstruir os “nós” da Magia Mecânica. Mas nosso segredo poderia mudar o destino de toda a Nova Europa.



Para mais informações sobre a Magia Mecânica, v. a pág. 215.



Os Mecanismos da Feitiçaria



O primeiro sinal que tivemos de que Rhyme estava tramando alguma coisa foi quando ele explodiu a parede oeste do Castelo com um barulho muito maior do que o normal.

Todo o edifício da Torre Principal tremeu como se uma bomba o tivesse atingido. Levantei-me do chão da Sala do Trono (onde o Rei, Morrolan, Tarlenheim e eu estávamos debruçados sobre relatórios de nossos espões em Berlim) e olhei para Luís, que disse enquanto se levantava e espanava a poeira de seu colete:

“Reccio que desta vez Mestre Rhyme foi longe demais.”

“Este não foi seu tipo de explosão costumeiro, senhor,” Tarlenheim sacudiu a cabeça e respondeu preocupado. “Desconfio que possamos estar sendo atacados.”

“Não,” objetou Morrolan como que encerrando o assunto. “Isto não foi uma explosão infernal. Foi feitiçaria — posso sentir em meus ossos.” Ele se precipitou para fora da sala a toda velocidade, seu rosto desfigurado pelos sinais de alarme.

“Ou,” lembro de ter dito enquanto corria para me juntar a ele, “ele finalmente desvendou o segredo da fusão pura.” E nos precipitamos escada abaixo a toda velocidade na direção de um som agudo e penetrante.

Acabou sendo quase tão ruim quanto parecia.

No meio da oficina entulhada de Rhyme havia uma extraordinária fonte de luz multicolor. No fundo do redemoinho havia um pequeno peão mecânico de formato esférico espalhando alegremente o caos mágico e efeitos especiais ensurdecedores.

Rhyme estava agachado num canto, seus olhos fechados com força e sua cabeça protegida por um grande livro de capa dura.

“Ei, esse livro é meu!” objetei, puxando-o de suas mãos e olhando para a capa levemente chамuscada.

Morrolan inclinou-se sobre a fonte de energia mágica e fez alguns passes rápidos com as mãos.

“Não acredito nisso,” ele disse maravilhado. “Ele criou uma mágica Ilusão auto-sustentada! Um pouco descuidada, com muitas harmônicas materiais, mas mesmo assim ...”

“Ele fez aquilo com isto,” eu disse segurando o livro aberto na página coberta de impressões digitais enferrujadas e balançando-o debaixo do nariz do feitiçeiro.

Seus olhos seguiram o livro distraidamente, e depois se fixaram. Com um arquejo, ele arrancou o livro de minhas mãos.

“Por Deus,” ele exclamou horrorizado e incrédulo enquanto folheava o livro. “É ... é o Sexto Codex!”

“Em capa dura,” acrescentei. “Custou-me sessenta mil liras ...”

“Thomas, por favor, cale a boca.”

Vagarosamente e com muito cuidado, Morrolan tocou na nódoa de fogos de artifício mágicos e empurrou a alavanca que controlava o “mecanismo” mágico. O barulho intenso cessou abruptamente e a sala voltou a ficar silenciosa, iluminada apenas por alguns lampiões sujos.

Depois ele se sentou no chão com o livro no colo, e começou cuidadosa e metodicamente a nos explicar o que Rhyme havia acabado de fazer, e o que o *Codex Pacifica* realmente significava.

Por fim, tínhamos uma *Arma Secreta*, se conseguíssemos descobrir como usá-la.

No decorrer das próximas horas, Morrolan leu o *Codex* de capa a capa (seu italiano era bem melhor que o meu ou o de Rhyme).

“Existem mais de vinte tipos de instrumentos diferentes que Leonardo imaginou neste manuscrito,” explicou-me Morrolan enquanto folheava rapidamente as páginas e tomava notas. “Todos eles são meios de criar um nó mágico através de meios mecânicos.”

Depois ele prosseguiu acrescentando que infelizmente a intensidade da mágica criada pelo instrumento (que ele denominou um Mecanismo Mágico ou Autômato Mágico) estava diretamente relacionada a seu tamanho; quanto maior o mecanismo, mais poderosa a mágica.

Sozinho, Rhyme só era capaz de construir pequenos Mecanismos Mágicos. O que precisávamos era algo grande o suficiente para afetar um exército inteiro, mais especificamente, o exército que Bismarck e o Unseelie iam provavelmente enviar contra nós em questão de semanas. Para fazer isso, seria necessário um exército de Rhymes. Ou uma cidade cheia de Anões.

Autômatos Mágicos

No decurso das primeiras e estonteantes horas após a descoberta do *Codex Pacifica*, Morrolan e eu escrevemos quase tudo que podíamos sobre as Máquinas maravilhosas de Leonardo. A primeira coisa que percebemos foi que, via de regra, os Autômatos Mágicos (como o Velho Mestre os chamava) são bons apenas para fazer uma mágica, e mesmo assim simples. Mas eles o fazem muito bem, e não param de fazê-lo até que a energia propulsora que comanda o motor (mecânica, aquática, aérea ou a vapor) termine. Por falar nisso, Leonardo jamais descobriu um jeito de criar um dispositivo impulsionado magicamente; parece que mesmo com magia, as Leis de Conservação da Energia ainda proíbem as Máquinas de Moto Contínuo.

Também não sabemos quantos desses mecanismos realmente funcionam. Devido a alguma estranha peculiaridade pessoal, Leonardo nunca quis conversar com Anões, e por isso, nunca foi capaz de construir seus instrumentos. Assim, Morrolan, Rhyme e eu fomos forçados a construir pequenos modelos funcionais de cada um dos desenhos do *Codex*, uma tarefa perigosa, visto que nem Da Vinci nem nós tínhamos qualquer idéia do que poderia exatamente acontecer quando ligássemos o interruptor. A Feitiçaria não é nem nunca será uma ciência exata, isto é o mais próximo que se pode chegar. Outro problema é que apesar de serem capazes de construí-los, os Anões são magicamente cegos e por isso não conseguem calibrá-los; isso significa que é preciso ter um mago por perto para ajustá-los. Mais uma vez, um longo e árduo processo de tentativa e erro.

Mas construímos alguns Mecanismos, entre os quais:

Máquina de Ilusão: O que Rhyme construiu em sua primeira tentativa. O projeto produz uma ilusão, mas o que é a ilusão varia loucamente. Tem-se que lidar com todas as minúsculas partes enquanto um feitiçeiro lhe diz o que fazer para obter o resultado desejado. Um divertido brinquedo de salão, mas estamos trabalhando nele.

Motor Magnético: a maior parte das pessoas acha que usamos um motor de levitação para movimentar os dirigíveis gigantescos movidos a vapor da Armada celeste Bávara. Estão erradas. Um Motor de Levitação seria muito arriscado; se você ficasse sem ele, o dirigível se espatifaria. Em vez disso, uma bolsa de hélio tecido com linhas metálicas dos Anões mantém o dirigível suspenso. O Mecanismo navega sobre as linhas de força magnética que irradiam naturalmente da Terra, e puxa ou empurra o dirigível ao longo delas. Se quiser mais informações sobre este assunto, dê uma olhada em minhas anotações sobre a *Armada celeste Bávara* (na página 128).

Mecanismo de Calor: Gera um poderoso globo de calor numa área específica (e você precisa de um feitiçeiro para ajudar a ajustá-lo ou pode transformar uma cidade em cinzas). Utilizamos este mecanismo para aquecer caldeiras e usinas a vapor; o problema é que você tem de entrar dentro da caldeira para dar corda de novo no Mecanismo.

Motor de Levitação: Gera um campo de peso nulo ao redor do motor e de qualquer coisa ligada a ele. Neste momento, eles são muito raros, porque você tem de ter uma fonte de energia confiável para mantê-los em movimento.



Para mais informações sobre Autômatos Mágicos, v. a pág. 215.



Marca da Corte Unseelie

Temidos por todos, mas bem conhecidos por apenas alguns, o círculo interno da Corte Unseelie também tem seu próprio símbolo de autoridade.

Baseado em uma versão distorcida do tradicional *Círculo de Convocação* dos Magistas, a Marca da Corte combina esses elementos arcanos com os grifos por ter trazido a Caçada Selvagem à vida (as três criaturas monstruosas nos pontos médios dos lados do triângulo) e a marca pessoal do próprio Adversário (uma serpente enroscada num cálice de veneno).



Caçados!



Voltamos para a oficina de Rhyme, onde ele ainda estava martelando em sua Máquina de Ilusão a corda. Com um pouco de ajuda de Morrolan, ele a ajustou de modo a ser capaz de projetar uma imagem razoável de uma garota bonita. Ele o estava adaptando para eliminar a roupa quando batemos na grande porta de ferro. Morrolan foi direto ao ponto: precisávamos viajar até a cidade Anã mais próxima, uma fortaleza Anã, e convencer seu Rei a nos ajudar a construir um grande Mecanismo Mágico. Rhyme estaria disposto a nos guiar e nos ajudar a negociar com seu povo?

Não fiquei muito surpreso quando Rhyme se recusou terminantemente.

“Tenho minhas razões,” ele reclamou azedo. Foram necessárias mais três horas de papariação, suborno e no fim uma ameaça indireta de Morrolan de transformar o recalcitrante Anão em alguma coisa pequena e pegajosa para Rhyme ceder. “Mas vocês terão que me proteger,” ele avisou. “E também não arcarei com as consequências.”

Além do mais, como apontou Morrolan sob um ponto de vista prático, controlar a habilidade de criar máquinas mágicas podia ser o único jeito de forjar uma aliança com os relutantes Reis dos Anões.

Assim foi combinado: Morrolan, Rhyme, Marianne e eu viajaríamos a cavalo até a fortaleza Anã mais próxima, um lugar chamado *Kazak Corom* que ficava nos promontórios mais elevados dos Alpes. Enquanto isso, o Coronel Tarlenheim, Auberon e o Rei continuariam a reunir as forças do Compacto e se preparariam para enfrentar Bismarek e o Unseelie. Na manhã seguinte, partimos em direção as montanhas.

Os primeiros dias de viagem passaram rapidamente; nossos cavalos estavam descansados e a trilha aberta. Não vimos muitos sinais de pessoas, humanos ou não; um bom sinal, pois estávamos preocupados que Bismarek ou seus aliados do Unseelie pudessem estar nos seguindo. O terreno se elevou uniformemente à medida que nos aproximávamos dos Alpes; árvores de folhas grossas dando lugar as altas coníferas das florestas das montanhas, e logo deixamos para trás os últimos vestígios de habitação humana enquanto atingíamos os rochedos e prados dos picos elevados.

Até aí, tudo bem.

Então chegou a sexta noite, a princípio sem lua e escura como breu, o caminho foi ficando difícil; a trilha pouco usada estava entulhada de pedras e fomos forçados a tatear nosso caminho através da floresta escura e silenciosa, movendo-nos devagar e cuidadosamente para não ferir nossas montarias. Finalmente, depois de uma hora abrindo caminho laboriosamente, chegamos a uma clareira aberta no instante em que a lua se elevava. A distância, não mais que uns poucos quilômetros adiante, pudemos finalmente entrever o topo da agulha que abrigava *Kazak Corom*.

Então ouvimos o som. Um uivo distante e aterrizador, como se todas as bestas caçadoras do inferno estivessem correndo em nossa direção. E acima disso, uma nota profunda e arrepiante de uma corneta fantasmática reunindo as legiões dos condenados.

O Adversário e seus amigos haviam nos descoberto.

A Caçada Selvagem estava começando.





A Caçada Selvagem

Existem renegados no meio das Fadas; malignos.

Embora o Compacto proíba as Fadas de qualquer uma das duas Cortes de guerrear contra a Humanidade (e vice versa), ele não proíbe os ataques assassinos aleatórios contra indivíduos solitários. Esses atos renegados são permitidos pelo Compacto para ambos os lados: um troll com fome de carne trucidou um caçador numa estrada deserta, ou um mineiro de mau humor esmagou um Knocker sob suas botas ferradas; sem essas exceções, ambos os lados teriam sido forçados a um conflito genocida há muito tempo. É assim que ambos os lados tratam os perpetradores desses incidentes, não como guerreiros, mas como assassinos, a serem levados à justiça ou destruídos por uma das duas Cortes ou pela Humanidade (se possível). E a paz do Compacto foi mantida — até agora.

Mas existem alguns grupos que agem fora do Compacto, renegados perigosos demais para arrebatar, poderosos demais para destruir. A Caçada Selvagem são esses renegados, terroristas feéricos que emergem da noite escura para atacar, torturar e chacinar vítimas desafortunadas. Por serem renegados, eles estão fora do alcance do Compacto. E por serem tão perigosos, é quase impossível erradicar a Caçada Selvagem, mesmo com os poderes da Feitiçaria e da Tecnologia.

A Caçada Convocada

A Caçada só cavalga à noite, assumindo as formas mais variadas a seu bel-prazer. Aparece mais frequentemente como uma massa de cavaleiros negros e deformados, montados em garanhões de olhos candentes, preferidos pelas Altas Fadas; outras vezes, aparece como uma massa rodopiante e chilreante de formas horrendas. Às vezes, assume a forma de um bando de cães fantasmáticos com bocas e olhos flamejantes, liderados por um Caçador enorme com chifres; todas essas formas podem voar se desejarem. A própria natureza da troca de forma da Caçada oculta aqueles que dela participam, tornando quase impossível puni-los depois que a Caçada se dispersa.

A Caçada é mais um estado mental do que uma coisa, uma aliança de Fadas voltadas para o Mal. Uma Caçada se desenvolve em uma questão de

horas ou dias, enquanto uma ou mais Fadas poderosas a convocam juntas; os membros começam a se reunir vagarosamente e a esmo num único portal entre o reino das Fadas e o mortal, no que é chamado uma Hoste. Quando a Fada mais poderosa chega, sua vontade dá à Hoste sua forma de Caçada; o Líder sempre assume a forma de um Homem com Chifres ou um Cervo Demoníaco, e comanda a Caçada em suas incursões etéreas. Os Unselic, que odeiam todos os mortais e seus aliados, são quem geralmente convocam a Caçada, mas isso tem sido feito também por Seelic poderosos resolvidos a se vingar ou destruir seus inimigos. Até os pacíficos Seelic podem ser ocasionalmente levados a uma Caçada, apanhados pela sede de sangue e fúria que ela provoca; essa é uma das razões pelas quais a Corte Seelic está pouco inclinada a se aprofundar demais na constituição de uma Caçada depois que esta ocorre.

A Caçada dura apenas o período de uma noite, desde a escuridão total até o amanhecer, e é raramente convocada mais do que uma noite seguida. Ela pode ser convocada para perseguir uma única vítima ou simplesmente espalhar a desordem no mundo mortal. Pode ser convocada até para chacinar outras Fadas, mas apenas se um mortal puder ser persuadido a cavalgar junto com a Caçada, disposto a criar um estado de Morte Verdadeira para a vítima.



Caçado

Quando a Caçada está atrás de você, o jeito é correr. Até mesmo os Dragões pensam duas vezes antes de enfrentá-la; quando convocados, os membros da Caçada ganham a habilidade de voar tão rápido quanto o vento, e as tradicionais presas envenenadas e/ou munição élfica dos Caçadores. Só os Anões são capazes de enfrentar a Caçada; praticamente impermeáveis à magia e às cruéis armas venenosas dos Caçadores, eles os atacam prontamente com Ferro Frio quando surge uma oportunidade. Os Humanos também são capazes de trucidar Caçadores isolados com o Ferro Frio, mas com certeza serão vencidos pelo número e serão despedaçados. Isto é, se tiverem sorte.

Para mais informações sobre a Caçada, v. a pág. 175.

Um Resgate Anão

Eles vieram numa horda de ganhões voadores que soltavam fogo pelas ventas. Seu líder assumira a forma tradicional do Homem com Chifres, uma figura titânica cheia de músculos e a pele oleosa e pegajosa de um cadáver morto há muito tempo. Com ele, cavalgava sua monstruosa e distorcida gangue, armada com cravos e garras, gotejando veneno de suas armas serrilhadas e arcos estranhamente ornamentados. Em seus calcanhares, espumava um bando de cães do inferno de olhos brilhantes, que atravessou as nuvens zunindo como se estivesse numa auto-estrada.

Cavalgamos na direção deles.

Projéteis élficos envenenados *vouavam* à nossa volta, atingindo árvores e pedras soltando chispas faiscantes. Inclinei-me sobre meu cavalo e cravei as esporas; lado a lado, nós quatro disparamos como um raio por entre as árvores, de volta à floresta. Podíamos ouvir atrás de nós, o som de cavalos demoníacos relinchando e os uivos de seus horrendos cavaleiros momentaneamente atrapalhados pela vegetação densa.

Então nós cruzamos a última fileira de árvores do bosque, e tínhamos apenas a encosta nua da montanha à nossa frente. Enquanto galopávamos pela rocha íngreme com todos os demônios do inferno atrás de nós, podíamos ver duas portas enormes de metal profundamente encravadas na encosta do pico. Runas entalhadas decoravam os arcos que as circundavam, e dois obeliscos de pedra marcavam o fim da estrada. Alcançamos a porta pouco antes da Caçada.

Rhyme apeou frente à arcada, correu até uma alavanca colocada entre os dois portais e puxou-a para cima e para baixo furiosamente. De algum lugar nas profundezas da montanha, podíamos ouvir um tom grave. Os segundos passavam tensamente à medida que a Caçada nos cercava. Eles brandiram suas armas horríveis enquanto o Mestre da Caçada deixava escapar um sorriso horroroso sem dentes.

Então, as grandes portas de bronze abriram-se para trás com um pesado estrondo. E cerca de duzentos Anões saíram bravateando para enfrentar o Lorde dos Unseelie.

Enquanto ofegávamos, o líder dos Anões adiantou-se em largas passadas e se posicionou entre nós e o Mestre da Caçada, espalmando negligentemente o cabo de seu martelo de ferro. A aparição Unseelie cavalgou para mais perto e sibilou algo com uma voz ameaçadora. O Rei dos Anões deu mais um passo à frente, erguendo o grande martelo. Eu podia ver sob a luz do luar que seu metal tinha uma qualidade peculiar; preto e liso, entalhado com pesadas runas, ele parecia exalar poder.

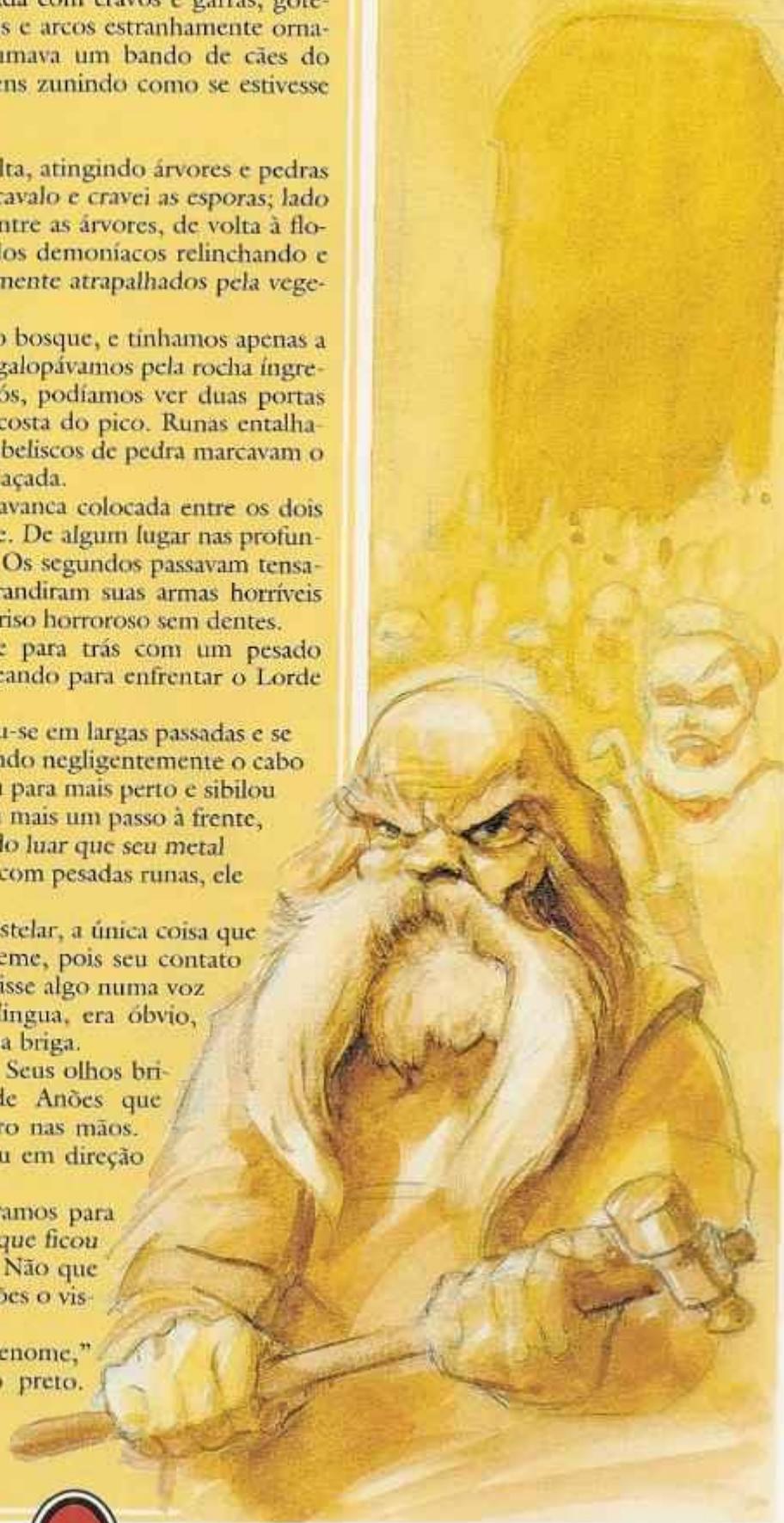
O poder do *Ferro Frio*. O metal estelar: o Ferro Estelar, a única coisa que qualquer Fada, até mesmo o Lorde Unseelie mais teme, pois seu contato pode causar a *Morte Verdadeira*. O Rei dos Anões disse algo numa voz divertida e perigosa, e mesmo não entendendo a língua, era óbvio, mesmo para mim, que esse Anão estava louco por uma briga.

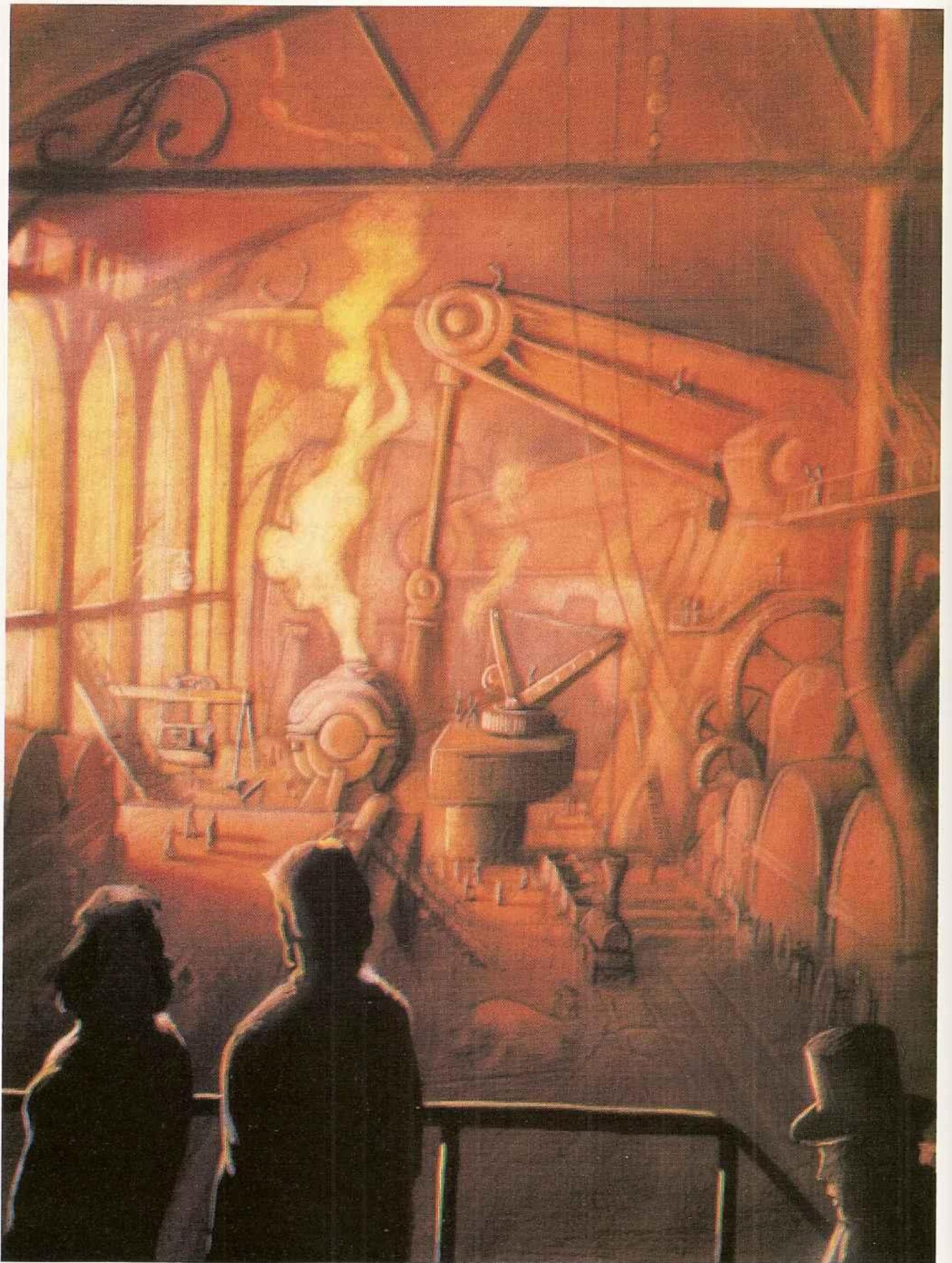
Isso também era óbvio para o Mestre da Caçada. Seus olhos brilhantes examinaram cuidadosamente o exército de Anões que balançava chaves inglesas imensas e alavancas de ferro nas mãos. Com um rosnado, ele girou seu ganhão e disparou em direção ao céu, com o resto de sua Hoste atrás.

Deixamos escapar um suspiro de alívio e nos viramos para agradecer a nossos salvadores. Todos exceto Rhyme, que ficou para trás, sua cabeça oculta pelo chapéu de trabalho. Não que isso o tenha ajudado: o olhar de águia do Rei dos Anões o vislumbrou na multidão e nele se fixou furiosamente.

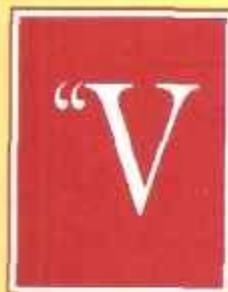
“Você ainda não está fora disto, Rhyme Sem Sobrenome,” ele trovejou enquanto erguia seu enorme martelo preto. “Você ainda é responsável por minha filha.”

*O Rei Anão e seus aliados.
Eles não são pessoas com as
quais se deva criar confusão*





Uma Negociação Delicada



iram só?” queixou-se Rhyme apologeticamente, enquanto nossos salvadores nos cercavam carregando uma grande quantidade de armas enormes, “eu lhes disse que não podia responder pelas conseqüências.”

“Você também não nos contou que tinha engravidado a filha do Rei Anão,” falei entre os dentes. Ele fez uma careta.

Descemos por uma longa escada em espiral profundamente cravada no coração da montanha. Depois de algum tempo, irrompemos numa vasta galeria subterrânea, lotada de máquinas gigantescas, caldeiras ferventes e aproximadamente mil Anões. Arcadas enormes abertas emolduravam um lado da caverna. Do outro lado, um rio de lava brilhante e sinuoso serpenteava pelo chão da fábrica. Trabalhadores colhiam o metal derretido com enormes pás movidas a vapor, e o deitavam em moldes preparados; outros Anões operavam linhas de carros de minérios e minúsculas locomotivas que circulavam em uma complexa rede de trilhos.

Os Anões nos conduziram através do caos da área de trabalho até passarmos por uma das arcadas ao lado da lava. Uma estreita ponte de pedras curvava-se sobre o rio borbulhante e terminava em uma agulha de pedra muito alta no meio do fluxo. No topo existia uma plataforma plana e um trono enorme profundamente esculpido na pedra. Próximo ao trono havia uma Fada do sexo feminino espantosamente bela, ladeada por dois Anões muito jovens. Olhando para ela, eu não conseguia culpá-lo. Mesmo não podendo perceber exatamente o que uma beleza loira como aquela, de cabelos até o chão e traços perfeitos, poderia ter visto num Anão atarracado, era impossível deixar de reconhecer as feições de Rhyme nos gêmeos pequenos e resmungões que se escondiam em suas saias.

O Rei Anão subiu os degraus para olhar com ar ameaçador do alto de seu trono. “Dê-me uma boa razão para eu não partir sua cabeça ao meio, seu desordeiro Sem Sobrenome,” ele trovejou. Rhyme podia ser resmungão, mas não era um covarde. Ele se adiantou e embicou suas botas inundas com as do Rei.

“Eu teria me casado com ela, seu tirano cabeludo,” ele devolveu. “Foi você que se recusou a ter um engenheiro Sem Sobrenome como parente!”

Morrolan posicionou-se calmamente entre eles. “Senhor,” ele disse com um leve sorriso amarelo. “Acho que tenho uma solução para sua... como direi... desavença doméstica.” Os olhos do Rei Anão se estreitaram: “Magista, como é que você pode corrigir o mal que ele causou? Não existe reparação.”

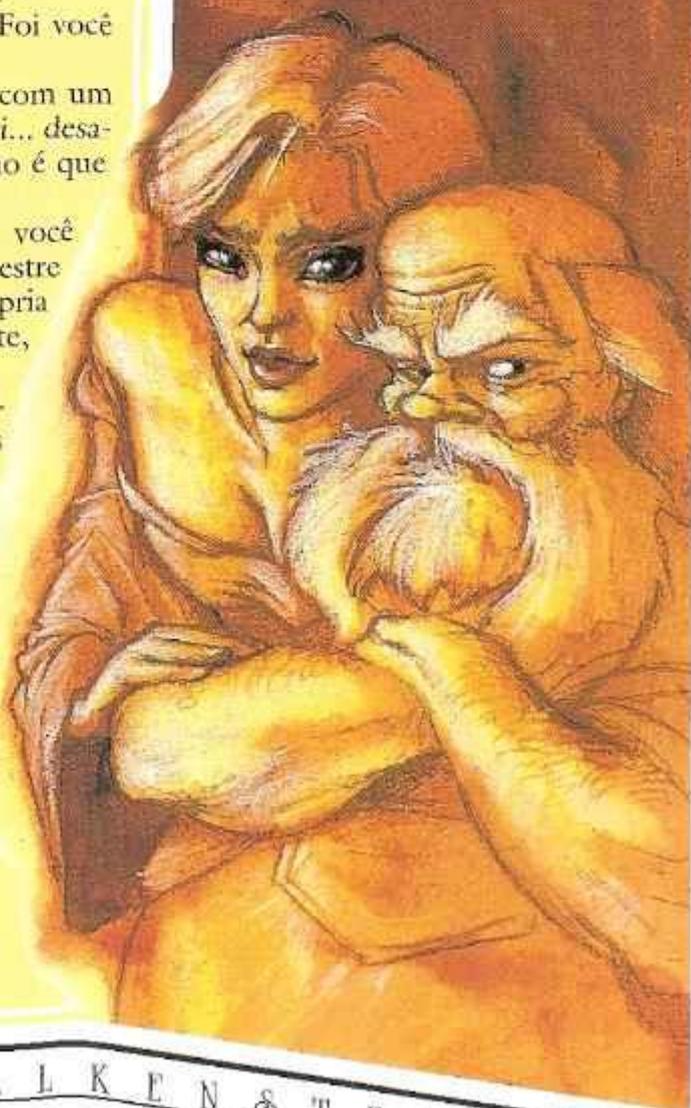
“Exatamente,” prosseguiu Morrolan calmamente. “Mas imagine se você tivesse um genro com um *Sobrenome*, o Sobrenome de um Grande Mestre Anão. Na verdade, o primeiro mestre a dominar o poder da própria Feitiçaria.” Ele se voltou para onde Rhyme se encontrava desafiadoramente, com as mãos nos quadris. “Mostre a ele, Rhyme... *Mestre de Máquinas*.”

O Anão alcançou sua caixa de ferramentas e retirou o minúsculo dispositivo cintilante. Deu corda cuidadosamente e colocou-o sobre as pedras à sua frente. Um zumbido leve encheu o ar, e a diminuta imagem de uma forma feminina dançando e rodopiando encheu o ar acima da Máquina que vibrava. Dessa vez, reconheci instantaneamente a filha do Rei Anão.

Um vasto silêncio parecia preencher a caverna à medida que as implicações calavam no espírito de todos. Finalmente, o Rei Anão acenou a cabeça. “Certo, Feiticeiro,” ele grunhiu. “Isto é digno do pescoço dele.” Seus olhos então reluziram enquanto ele recolhia o pequeno Mecanismo. “Mas você não desafiou a Caçada só para acertar os negócios de Rhyme Mestre de Máquinas,” ele disse desconfiado. “Por que você está aqui?”

“Senhor,” comecei com jeito, “gostaríamos de fazer um acordo ...”

O Rei Anão e sua filha.
Agora eu sei porque
Rhyme estava tão disposto
a arriscar seu pescoço.



As Fortalezas dos Anões

As fortalezas dos Anões são normalmente cidades de Anões, mas nem sempre debaixo de uma montanha, onde milhares de Anões vivem, trabalham e de vez em quando brincam. As fortalezas são sempre subterrâneas, com apenas poucas aberturas na superfície, sejam em orifícios vulcânicos ou nas entradas das mesmas. Pode apostar que se você encontrar uma fenda fumegante num lugar onde não tem havido atividade vulcânica há séculos, está olhando para a abertura de uma caverna de Anões. Sendo estes quase invulneráveis ao fogo, eles gostam particularmente de posicionar suas cavernas próximas a pilhas de rochas reluzentes ou gêisers. "As Cavernas vulcânicas são melhor iluminadas," os Anões gostam de dizer, dando um significado inteiramente novo ao termo luz de lava.

Nos Bons Tempos, uma fortaleza de Anões *digna de respeito* era cheia de oficinas e bancadas, fornalhas barulhentas e centenas de artesões agitados e ocupados trabalhando com afinco. Desde tempos imemoriais, as cavernas dos Anões são as fontes das jóias mais maravilhosas, grandes espadas e artefatos inteligentes para o rei milionário mais próximo. Então a Revolução Industrial atingiu os Anões. Foi amor à primeira vista. Anões e propulsão a vapor combinam como goiabada com queijo. Eles adoram metais, e que melhor forma de aproveitar sua coisa favorita do que dar-lhe forma através de aparatos enormes, pistões que bombeiam e caldeiras maciças? Um Anão com uma grande máquina é um anão feliz, é isso que posso dizer.

Fortalezas Modernas de Anões

Uma fortaleza moderna é como uma minúscula Revolução Industrial. O chão da caverna, que antes era rocha nua, agora está coberto de estradas de ferro bem cuidadas, nas quais pequenos trens a vapor vêm e vão com seus carregamentos de metal e carvão. Suas minúsculas bancadas de trabalho estão sempre entulhadas com tornos-mecânicos, moldes, balancins e furadeiras. Galerias enormes cortam profundamente as paredes da caverna central e grandes janelas de ferro abrem-se para o exterior da montanha para ventilação e iluminação. Chaminés erguem-se dos topos dos picos mais ele-

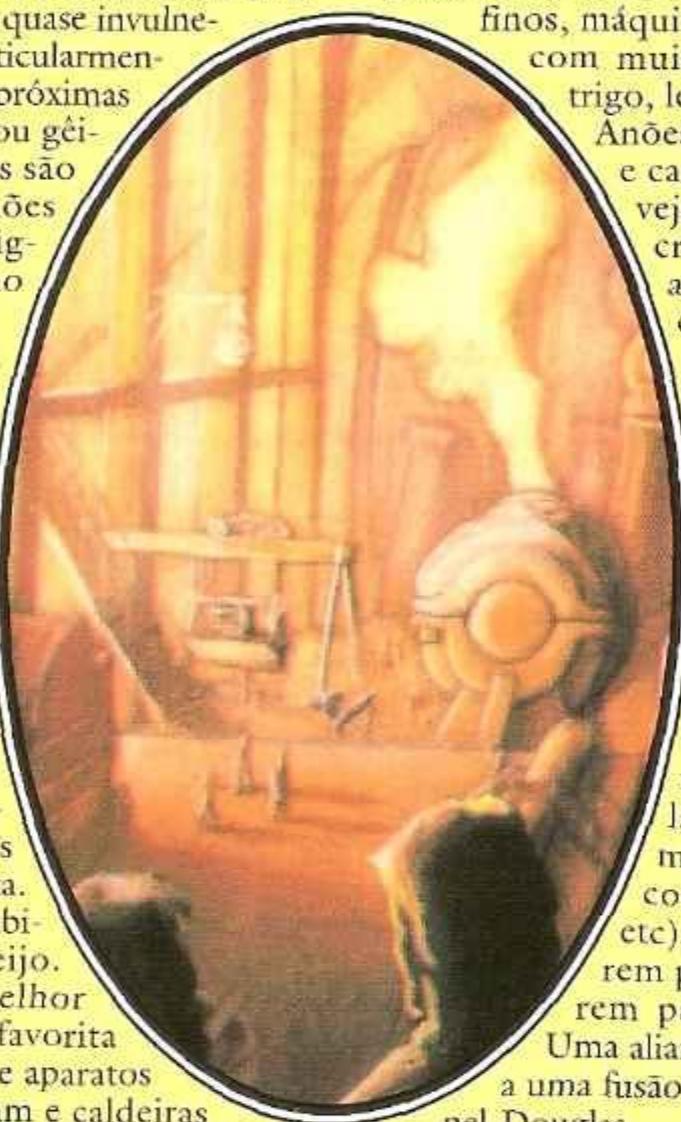
vados, expelindo fumaça e vapor numa imitação passável de um vulcão ativo. Na verdade, as cavernas de lava espaçosas e o grande e conveniente orifício no centro é uma das razões pelas quais as crateras dormentes são o equivalente Anão das propriedades mais valiosas.

Os Anões têm feito comércio com humanos desde os tempos da Mesopotâmia, e isso os marcou; a maior parte das coisas que eles fazem é destinada a ser útil aos humanos: objetos mecânicos finos, máquinas, metais raros e jóias feitas com muita arte. Eles os trocam por trigo, legumes, animais para corte (os Anões adoram costeletas de porco) e carregamentos enormes de cerveja, todos eles muito difíceis de criar numa caverna. Seria fácil adivinhar a partir da feliz coincidência de existir cerveja e linguiça num mesmo lugar, que as Alemanhas (e a Baviera em particular) seriam um lar natural para a maioria dos Anões no mundo do *Castelo Falkenstein*.

Trocas entre as fortalezas acontecem sob a forma de perícias ou matéria prima. Como a maioria das fortalezas se especializa em uma ou mais áreas de trabalho (instalação e manutenção de sistemas de vapor, objetos mecânicos, brinquedos, metalurgia, etc), é comum as fortalezas trocarem perícias entre si, ou se juntarem para completar um projeto. Uma aliança de fortalezas é equivalente a uma fusão da U.S. Steel com a McDonnell-Douglas.

A Sociedade nas Fortalezas dos Anões

A sociedade anã também é diferente das de outros membros do Povo Feérico. Enquanto o resto das Fadas vive numa anarquia meio vaga com um rei escolhido dentre os mais poderosos, as fortalezas dos Anões têm Reis cujas posições são mais parecidas com as do patrão de uma fábrica. Na verdade, as Fortalezas dos Anões são mais parecidas com uma imensa corporação manufatureira, em que cada membro se especializa em um determinado tipo de trabalho, com uma recepção e uma diretoria, de acordo com habilidade e tempo de serviço. Um Rei é Rei só porque ele conseguiu convencer um bando de outros Anões que sua habilidade e sagacidade nos negócios seria capaz



de levá-los a um sucesso nos empreendimentos. Suspeito que Ted Turner poderia ter sido um grande Rei dos Anões.

A verdadeira medida de hierarquia para os Anões é o fato de ter inventado ou descoberto um processo que nenhum outro Anão havia conseguido antes. Conseguir isto significa que você ganhou um Sobrenome que é um reflexo de seu feito; Rhyme ganhou o Sobrenome de *Mestre das Máquinas* por ter criado o primeiro mecanismo mágico. O novo nome segue seu nome de batismo, que lhe foi dado por sua mãe. Como as mães Anãs são sempre Altas Fadas excêntricas, isso muitas vezes leva a Anões engenheiros rudes e durões com primeiros nomes do tipo *RochaEsplendorosa* ou *RaiodaLua*. Quando se tem um primeiro

nome como esse, um bom Sobrenome se torna *duplamente* importante. Além do que, ganhar um Sobrenome é a melhor forma de se tornar um Rei Anão e começar sua própria fortaleza.

Como as Fortalezas Anãs são depósitos de metais e gemas raras e trabalho artesanal, não é por acaso que os Dragões saqueiem as cidades de Anões. São conhecidas histórias de Dragões que seguem as carreiras de artífices anões excepcionais, colecionando seu trabalho (e às vezes também os artesãos) da mesma forma que nós colecionamos porcelana rara. Existe pouco amor entre as duas raças, e um Dragão é uma das poucas coisas que fará com que uma fortaleza inteira pegue em armas e se prepare para o caos.

Isso, ou engravidar a filha do Rei.



A Ameaça de Guerra



o exato momento em que eu barganhava o apoio do Rei Anão, uma reunião desesperada do Compacto havia sido convocada para discutir um comunicado secreto do Chanceler de Ferro que havia chegado ao Castelo Falkenstein naquela mesma noite. À típica moda Bismarckiana, ele ia direta e brutalmente ao ponto:

“Ao Rei Ludwig da Baviera e aos Membros do auto-denominado Segundo Compacto. Vocês já atrapalharam meus planos por tempo suficiente. Parem de interferir ou terão que enfrentar meus exércitos e minha vingança.

— Bismarck”

“Ora, isso está suficientemente claro,” comentou Tarlenheim carrancudamente enquanto passava os olhos pelo ultimato. “Com isso e os exércitos que nossos espões nos informam estarem se reunindo em massa nas fronteiras, seria óbvio para todo mundo que o Chanceler de Ferro planeja eliminar o Compacto e suas nações aliadas de uma vez por todas.”

“Realmente,” murmurou suavemente o Rei, como se falasse para si mesmo. “Faz sentido. Para atingir seus objetivos, Bismarck e os Unseelie têm, com certeza, de eliminar quaisquer outros adversários que possam se alinhar contra eles: os Dragões, pois os Unseelie não serão capazes de controlá-los; os Anões, a quem pretendem, se possível, escravizar, ou destruir se for possível; os únicos feiticeiros que Bismarck permitirá serão aqueles dispostos a trabalhar para ele. No final, o Adversário terá reunido poder suficiente para provocar sua própria guerra, desta vez contra a Corte Seelie. E não lhe importará se toda a humanidade tiver de ser aniquilada no processo, se ao menos isso for capaz de derrotar seu odiado inimigo Lorde Auberon também.”

“Logo, desafiando-nos cara a cara, somos forçados a enfrentá-lo, ou a sermos vistos como covardes perante nossos aliados. E ainda, se falharmos, se Bismarck nos derrotar, o resto do continente também cairá, passo a passo, até que o Chanceler e seus sinistros aliados governem a Terra, mesmo que Tom Olam tenha dito...”

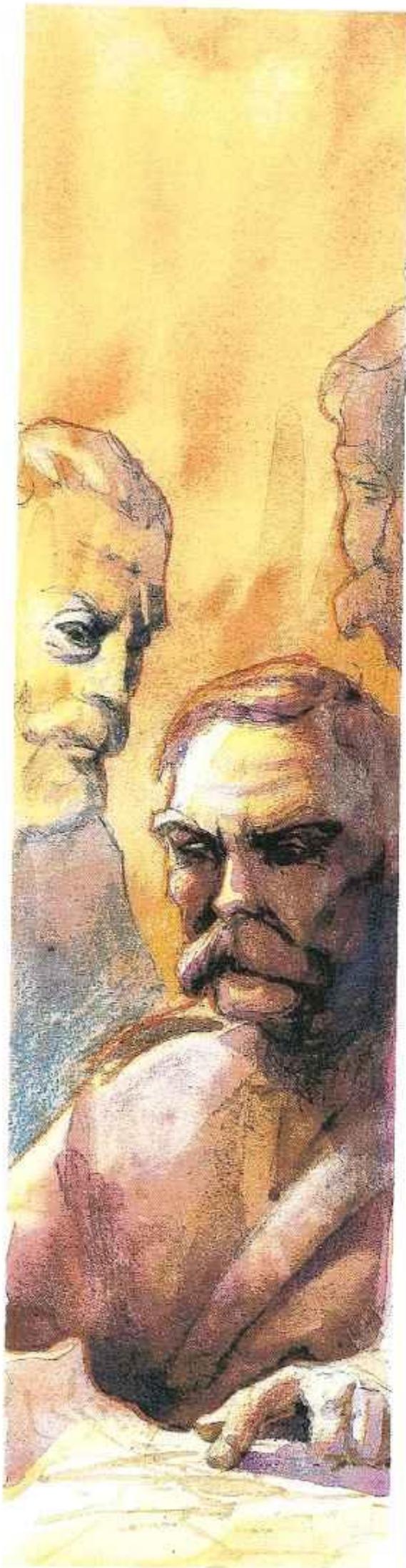
“Então vamos nos levantar contra ele,” finalizou Rei Ludwig, voltando-se para Tarlenheim. “Coronel,” perguntou. “Se nosso serviço secreto está correto, qual é o lugar mais provável para o Chanceler de Ferro posicionar suas forças?”

“Do que podemos avaliar, Vossa Majestade,” replicou o Coronel, à medida que desenrolava um pesado mapa de batalha, “Bismarck não teme nem aos austríacos nem a nós. Confiante em suas forças superiores, ele certamente tentará atacar num ponto onde possa começar a lutar contra ambos de uma só vez e nos derrotar completamente.” Tarlenheim apontou com mão enluyada no mapa: “Aqui,” ele disse finalmente. “Nas planícies da Saxônia, perto de Dresden. Ou, se não tivermos sorte, possivelmente na Boêmia.”

“Então está resolvido,” afirmou o Rei. “Nós os enfrentaremos como soldados, no campo de batalha. Preparemo-nos, pois.”

O problema é que ninguém mais estaria pronto para a luta. Os austríacos ainda estavam usando mosquetes antiquados e praticando cargas de cavalaria que seriam suicidas contra as Fortalezas Móveis prussianas. Os franceses não foram capazes sequer de manter o México, muito menos lutar uma guerra tecnologicamente avançada em duas frentes. Os russos isolaram-se, ainda ressentidos pelas derrotas na Criméia e recusando-se a se aliar com quem quer que fosse. E os Lordes do Vapor no Parlamento poderiam facilmente bloquear qualquer chance de intervenção britânica a nosso favor.

Enquanto isso, Bismarck estava se preparando para inventar a *blitzkrieg*. E a Baviera e o Segundo Compacto iriam virar farelo no processo.



Soldados da Era do Vapor

Os Exércitos da Era do Vapor devem muito de sua organização e estilo às guerras napoleônicas da primeira metade do século, com raízes na cavalaria medieval. A maioria dos aristocratas da Era do Vapor têm uma história de serviço militar para se orgulhar; na verdade, para alguns, se você não serviu, é considerado um covarde, um desertor ou coisa pior.

A moderna (para 1870) estrutura do exército é uma companhia de 100 homens comandada por um capitão, seu segundo-em-comando (normalmente um tenente) e pelo menos um sargento. Oito a dez companhias juntas formam um **regimento**, a espinha dorsal de um exército, comandado por um coronel, com um tenente-coronel abaixo dele. Um conjunto de regimentos forma uma **brigada** (a famosa Brigada-Ligeira era formada por quatro regimentos de cavaleiros, lanceiros e cavalarianos), comandados por um brigadeiro general. Você pode combinar diversas brigadas para formar uma **divisão** (comandada por um general-de-divisão), várias divisões para formar uma **unidade** (chefiados por um comandante-em-chefe), ou diversas unidades para criar um **exército** (normalmente comandado pelo Rei, Imperador ou um general escolhido a dedo). Essas combinações raramente duram mais que uma campanha.

Regimentos

Seria impossível relacionar *todos* os regimentos de Nova Europa; a maioria é apenas um número afixado numa ocupação regimental, como o 11º de *Husardos* ou o 22º *Lanceiros*. Os regimentos de maior prestígio são sempre os **do Rei (ou da Rainha)**, que historicamente guardam o trono. Estes regimentos, todos de cavalaria, são formados por aristocratas e nobres. Os próximos na hierarquia são a **Cavalaria Regular**, formada por cavaleiros (escaramuçadores ligeiros com uniformes espalhafatosos), cavalarianos (fuzileiros montados que apeam para atirar), **couraceiros** (que usam peitorais de metal) e os **lanceiros** (que usam lanças em cargas de

cavalaria). A cavalaria é a menina dos olhos do Exército; eles não mourejam na lama como a infantaria; usam os melhores uniformes e devem ser competentes com a espada, equitação, lança e armas de fogo. Os oficiais de cavalaria treinam constantemente com seus longos sabres, tornando-se invariavelmente muito bons em duelos e luta corpo-a-corpo. Com suas cargas inconseqüentes, lâminas cintilantes, uniformes glamorosos e ostentação fanfarrona, a cavalaria é onde todos querem

estar, que é a razão porque tem-se que ser um oficial para estar num regimento de cavalaria e um nobre para ingressar nas unidades mais famosas.

Os próximos regimentos mais importantes são a **artilharia**, que maneja canhões e morteiros. Como um aparte, os prussianos contam com seus regimentos de Fortalezas *Landwehr fortress* em sua artilharia; cada Fortaleza Móvel precisa de pelo menos cinquenta homens para ser dirigida, alimentada e disparada, mais outros cinquenta para manutenção. Eles os batizaram, com extraordinária paciência de *Landwehr Pan-tecorps*.

Abaixo da artilharia encontra-se a **infantaria de batalha**, composta de granadeiros (que devem ser altos para poderem atirar as granadas mais longe), os **fuzileiros** (mosqueteiros ligeiros que estão sendo rapidamente substituídos pelos **carabineiros**, com seus **fuzis leves**) e as companhias de **fuzis regulares** (que como diz o nome, usam **fuzis regulares**). Seguindo-os de perto vem o **corpo de suprimentos**, que garante que o Exército tenha alguma coisa no estômago para seguir viagem e os **engenheiros** (que se especializam em explodir coisas).

Soldados Não-Humanos

Existe também um número surpreendente de regimentos não-humanos. As Altas Fadas têm uma cultura orgulhosa e belicosa e sentem grande prazer em participar de conflitos humanos. Também gostam da idéia de usar uniformes espalhafatosos e galopar em cavalos; como o *Guia de Burke* considera todas as Fadas como socialmente equivalentes à alta nobreza, elas são quase sempre estacionadas na



Soldados da Era do Vapor

cavalaria ou nos regimentos de couraceiros. Companhias de lordes duendes empoados, usando uniformes reluzentes que combinam o que há de melhor entre Fadas e cavaleiros, não são mais raras nas ruas das grandes cidades. Além de serem o objeto de entusiasmo de muitas jovens humanas, eles também são temidos como combatentes cruéis e implacáveis. Existem Altas Fadas soldados em quase todos os Exércitos: a única exceção é o prussiano, com sua

mentalidade chauvinista de “só humanos germânicos”.

Apesar das Altas Fadas participarem frequentemente de regimentos humanos, elas são mais comumente encontradas em unidades especiais de cavaleiros ou lanceiros aéreos exclusivamente feéricas (eles têm de fornecer seus próprios cavalos voadores). Este tipo de regimento tornou-se tão comum que ganhou sua própria designação militar de “Esquadrão Voador”.

Os Anões também participam dos Exércitos dos Impérios, principalmente como artilheiros (os Anões possuem uma aptidão natural para atirar grandes pedaços de metal no ar e fazê-los pousar exatamente na cabeça dos inimigos) e como engenheiros. Os Anões também gostam de lidar com dispositivos mecânicos, de forma que não surpreende que muitos deles assumam postos na Marinha ou na Armada Celeste bávaras (pág. 120).

Vida na Caserna

A vida de oficial dos exércitos da Era do Vapor é como fazer parte de um clube de cavaleiros

desordeiros. Oficiais solteiros são alojados em quartéis, geralmente velhos hotéis ou propriedades modificados. Os dias dos soldados são preenchidos com treinamento de sabre e exercícios de montaria e revistas de tropas, e as noites, com apostas nos quartéis, duelos, visitas a prostitutas nos bordéis locais e muita bagunça. Oficiais casados normalmente voltam para casa e para suas esposas pacientes, que tentam se virar com o estipêndio miserável

pago aos comandantes.

Não é de estranhar

que a maioria dos oficiais de alta patente pertença também à nobreza; ninguém mais seria capaz de manter uma família com os baixos soldos pagos aos oficiais superiores.

Também espera-se que os oficiais forneçam seus próprios suprlmentos em tempos de guerra, e

ainda por cima, forneçam seus próprios uniformes.

Mas não tema, a ação esquenta quando a guerra está próxima — regimentos se reúnem e se preparam, batedores são destacados para se infiltrarem nas posições inimigas, cavaleiros e cavalarianos comandam escaramuças arriscadas, e lanceiros arrojados atacam bravamente posições fortificadas. (Graças a Deus, a artilharia da Nova Europa é abençoadamente imprecisa). Essa é a hora em que um militar pode distinguir-se em missões secretas, feitos impossíveis de intrepidez e histórias de heroísmo que impressionarão as damas — depois que ele tiver voltado a salvo para a sociedade!

Regimentos Seleccionados de Nova Europa

Nome	País	Serviço	Restrições
Guardas pessoais	Grã Bretanha	Variado	Só nobres
Guardas Reais	Grã Bretanha	Cavalaria	Só nobres
16º Lanceiros	Grã Bretanha	Cavalaria	Nenhuma
Lanceiros Irlandeses Reais	Grã Bretanha	Cavalaria	Só irlandeses
Escoceses Reais Cinzas	Grã Bretanha	Cavalaria	Só escoceses
Guardas de Coldstream	Grã Bretanha	Infantaria	Pequena nobreza
Escoceses Reais	Grã Bretanha	Infantaria	Só escoceses
10º Lanceiros de Bengala	Grã Bretanha	Cavalaria	Serviú na Índia
7º Lanceiros Irlandeses	Grã Bretanha	Cavalaria	Só para Fadas
Garde du Corps	Prússia	Cavalaria	Só nobres
Garde du Currassiers	Prússia	Cavalaria	Só nobres
3º Cavaleiros da Reserva	Prússia	Cavalaria	Nenhuma
Lanceiros do Rei Friedrich	Prússia	Infantaria	Nenhuma
Zuavos	França	Infantaria	Serviú em Argel
8º Cavaleiros	França	Cavalaria	Só nobres
Chasseurs d'Afrique	França	Cavalaria	Prestar serv. África
Guarda Imperial	França	Variado	Só nobres
Les Chasseurs de Faerie	França	Cavalaria	Só para Fadas
La Garde Nationale Mobile	França	Infantaria	Nenhuma
8º Infantaria	Baviera	Infantaria	Nenhuma
Guarda Real	Baviera	Cavalaria	Só nobres
1º Lanceiros Feéricos	Baviera	Cavalaria	Só para Fadas
Chevalier Guardes	Rússia	Cavalaria	Só nobres
Guardas de Pavlovski	Rússia	Granadeiros	Nenhuma
Guarda Arcana	Rússia	Cavalaria	Só para Fadas

Uniformizados

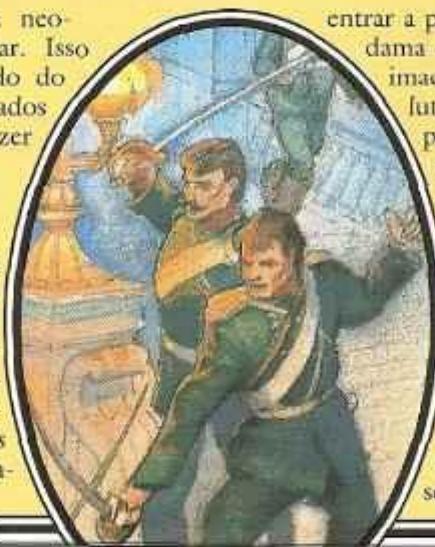
É no uniforme que um homem neo-europeu pode realmente brilhar. Isso porque os uniformes no mundo do *Castelo Falkenstein* não são desenhados para se lutar na guerra, e sim para fazer um lutador parecer o máximo.

Vestidos Para Matar

Dos culotes militares apertados com barrados vermelhos, dourados ou azuis, às túnicas brilhantes e multicoloridas enfeitadas com tranças, dragonas, aramelas, botões dourados e bordados intrincados nos punhos, os uniformes são o que faz os desmazelados homens vitorianos andarem empertigados. Além de toda essa elegância marcial, tem-se os acessórios. Medalhas com laços reluzentes, faixas com emblemas militares e Ordens. Capacetes brilhantes com cristas, pontas e floreados. Luvas longas para cavalgar e botas altas reluzentes com esporas ornamentadas. E sabres resplandescentes com cabos de jóias e filigranas de ouro implorando por um encontro de lâminas heróico. Encare da seguinte forma: você usa essa parafernália e não pode deixar de se sentir como Errol Flynn na *Carga da Brigada Ligeira*.

Estilo & Ostentação

Numa cultura em que a honra e a bravura são tudo, ninguém quer se esconder numa trincheira usando armês de camuflagem. Não, você quer é estar montado num cavalo de batalha negro salvando princesas. Ou



entrar a passos largos num grande baile com uma dama ofuscantemente pendurada em seu braço imaculadamente uniformizado. Se tem de lutar e morrer pelo Rei e pela pátria, você pode pelo menos fazer isso com o máximo de estilo e pompa.

Além do mais, parece que cada unidade no mundo tem seu próprio uniforme, e quanto mais escandaloso, melhor. Os prussianos usam capacetes altos de metal com pontas agressivas no topo. Os britânicos adoram aramelas ornamentadas e barretinas (uma espécie de chapéu) de pele de urso. Se a Infantaria francesa é conhecida por sua marca registrada as calças escarlates; seus Zuavos apostam mais em seus fêzes

em estilo marroquino e os sabres longos e recurvados.

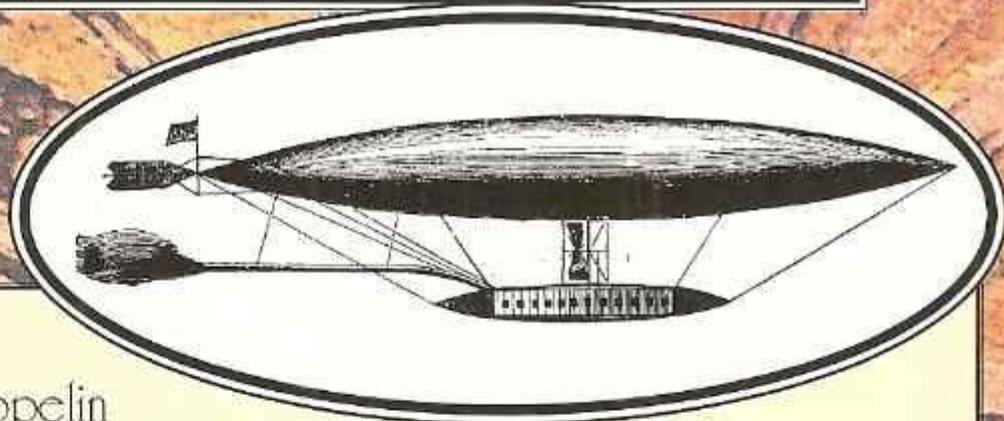
Os Reis trocam uniformes e admissões em grupos militares exclusivos como nós trocamos figurinhas de jogadores de futebol. Quando você ganha uma medalha por heroísmo aqui, ela é do tamanho de um pequeno adereço de boina, geralmente cheias de gemas e ouro e com uma fita. E você se sente como um herói, mesmo que ela seja um prêmio por cem por cento de comparecimento.

Pessoalmente, eu prefiro usar um uniforme a maior parte do tempo; é espalhafatoso, pode ser usado em praticamente qualquer ocasião social, incluindo a Corte, e me permite carregar um sabre sem que ninguém me critique. Com a ajuda de Marianne, fiz até algumas melhorias no corte, que tornaram um uniforme quase tão confortável quanto as roupas normais do dia a dia. Pode ser que eu nunca mais volte a usar jeans e tênis de novo.

Uniformes de Alguns Regimentos Selecionados

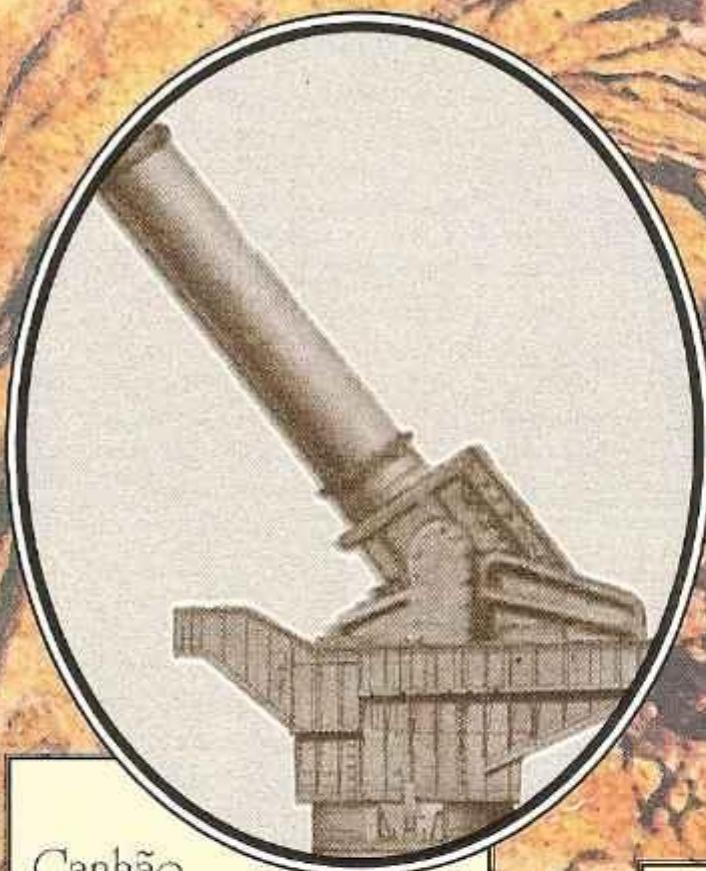
Nome	Descrição
Guardas pessoais	Casaco vermelho, calças azuis com listras vermelhas, capacete com plumas, botas
Guardas Reais	Túnica azul, calças brancas, dragonas, barretina de pele de urso
16º. Lanceiros	Túnica azul escura, calças, atavios brancos, dragonas douradas, barretina
Escoceses Reais	Túnica vermelha, saiote escocês verde/azul, meias, gorro escocês com borla
10º. Lanceiros de Bengala	Casaco azul, calças c/ atavios escarlates, faixa, botas, turbante ou capacete
7º. Lanceiros Irlandeses	Túnica cinza c/ aramelas prateadas, calças, botas altas, barretina
<i>Garde du Corps</i>	Casaco azul c/ colarinho vermelho, calças e capacete pontado pretos
<i>Garde du Cuirassiers</i>	Casaco azul com atavios dourados, dragonas, calças pretas
<i>Zuavos</i>	Túnica argelina azul curta, calças soltas vermelhas, polainas, faixa, fêz
8º. Cavaleiros	Túnica marrom c/ aramelas prateadas, calças vermelhas, barretina ou quepe, botas
<i>Chasseurs d'Afrique</i>	Túnica azul celeste, calças largas vermelhas c/ listras azuis, quepe vermelho
Guarda Imperial	Túnica verde com aramelas, calças vermelhas, barretina preta, botas
<i>Les Chasseurs de Faerie</i>	Túnica azul celeste com aramelas douradas, calças vermelhas e quepe
<i>La Garde Nationale</i>	Casaco azul c/ dragonas vermelhas, calças azuis, quepe
8º. Infantaria	Túnica verde, calças c/ botões prateados, botas altas, capacete
Guarda Real	Túnica azul, dragonas douradas, calças azul escuras e capacete
1ºs. Lanceiros Fadas	Túnica cinza azulada c/ atavios dourados, calças pretas, capacete cromado
Guardas de Pavlovski	Sobretudo marrom c/ atavios vermelhos, calças, capacete pontado preto
Guarda Arcana	Sobretudo preto c/ atavios prateados, calças pretas, quepe

Armas Secretas da Era do Vapor



Zeppelin
a Vapor

Um dirigível primitivo de raio de ação limitado, mas o bombardeiro mais avançado da Era do Vapor, com exceção dos dirigíveis da Armada Celeste Bávara.



Canhão
Verne

Capaz de disparar projéteis com várias toneladas a uma distância de milhares de quilômetros. É o Missil balístico Intercontinental de Nova Europa.

Fortalezas
Móveis
Prussianas

Uma fortaleza móvel, armada com obuses, canhões e blindagem muito pesada. O terror de Nova Europa.



Torpedeiros
Rápidos

Navios velozes com turbinas a vapor, armados com torpedos explosivos letais. Existe o francês *Valenté* (à esquerda) e o britânico *Achilles*. (à direita)



Dreadnought a Turbina

v. foto na próxima página

São os navios armados mais poderosos da face da terra, com a melhor blindagem existente e avançados canhões raiados instalados em torreões. São a espinha dorsal da Marinha Britânica e mestres incontestes dos Oito Mares.

Marinhas da Era do Vapor

Na época das guerras napoleônicas, as batalhas marítimas eram disputadas em grandes veleiros pesados. Esses "navios de linha" eram enormes plataformas carregando pilhas de canhões de bronze primitivos. A ideia era navegar paralelamente aos navios inimigos e disparar bandas de artilharia, até um dos navios afundar. Por isso as carreiras de **Nelson** e **Hornblower** (sim, eles realmente existiram) se firmaram, bem como a do legendário capitão francês **Corrik leBecque**, que derrotou a frota prussiana em Point Flanders na titânica batalha do Mar Interior em 1812.

Isso faz parte do passado. Embora ainda existam alguns desses enormes behemots náuticos, as marinhas modernas da Era do Vapor representam um salto quântico com relação aos velhos e barulhentos navios de madeira nos quais se atirava lateralmente. Na verdade, os navios da Nova Europa representam um salto quântico com relação aos navios de guerra de nossa própria Era Vitoriana, com seus deques inclinados, blindagem pesada e turbinas avançadas.

Obviamente, os britânicos levam uma ligeira vantagem sobre todos os demais em se tratando de navios de guerra. A maioria de seus **cruzadores** e **dreadnoughts** são movidos a turbina, com rodas propulsoras na popa nos primeiros projetos, e hélices nos mais modernos. Canhões de carregamento pela culatra são montados em torreões baixos, projetados para serem elevados acima do deque blindado inclinado que circunda a super estrutura. Com seus tombadilhos de bordas altas, os navios britânicos possuem uma baixa distância entre a plataforma e a água, o que é compensado pelo casco largo e estável e pela surpreendente quantidade de blindagem que vai até a linha d'água. Seus navios não são velozes, mas são difíceis de nocautear.

Incapazes de competir com as fortalezas flutuantes britânicas, os franceses se concentraram na velocidade e na agilidade. Seus **Torpedeiros Rápidos** são pequenos, com blindagem leve e carrega-

do de armas. A teoria do almirantado francês é simples: não importa quanta blindagem você tem, se ela não for capaz de deter um torpedo abaixo da linha de flutuação. Nesse sentido, o Ministro da Ciência Verne iniciou recentemente uma campanha para projetar um avançado torpedeiro submarino, mas até agora conseguiu pouco sucesso.

A **Marinha Prussiana** é semelhante à britânica, mas não tão sofisticada. Quase todos os seus navios são couraçados movidos por rodas propulsoras, para águas rasas, com menos blindagem e mais torreões primitivos. Pelo fato da maior parte das energias de von Bismarck serem consagradas às batalhas terrestres, os prussianos preferem construir Fortalezas Móveis do que fragatas.

Até poucos anos atrás, a **Marinha Bávara** era composta de algumas fragatas antigas com sessenta canhões da guerra napoleônica, com uma quantidade generosa de placas de blindagem de ferro arrebidadas sobre elas. Com a invenção do dirigível, no entanto, a Baviera se concentrou em levar toda sua marinha para o ar, produzindo um número surpreendente de aerocruzadores num curto espaço de tempo.

Muito atrás vêm as frotas da **Rússia**, **Áustria** e **Itália**, em sua maior parte uma combinação de navios antigos de linha, veleiros couraçados e um ou dois navios de guerra modernos equivalentes às belonaves mais fracas da Prússia.

As Marinhas da Era do Vapor são toscamente estruturadas segundo o padrão britânico: a menor unidade é o **esquadrão**, composto de um ou dois navios de guerra grandes e uma escolta de Torpedeiros Rápidos menores e fragatas. O esquadrão é comandado por um comodoro. Vários esquadrões formam uma **flotilha**, e várias flotilhas, uma **frota**. Várias frotas, cada qual comandada por um Almirante, formam uma **marinha**.

Um navio de guerra é comandado por um capitão, sendo os afazeres cotidianos executados por um **imediate** (com nível hierárquico de comandante).



Marinhas da Era do Vapor

Todos os demais deveres são supervisionados por alistados ou oficiais Chefes de Artilharia, Engenharia, Mantimentos & Suprimentos, etc., dependendo do tamanho e da importância do navio.

Nem todos os oficiais são humanos. Embora durante a Era da Navegação muitos filhos de Danu tenham se distinguido como corsários e capitães, você não encontra as **Altas Fadas** a bordo dos modernos navios de guerra com frequência; as grandes concentrações de ferro no casco tornam a vida no mar terrivelmente dolorosa para elas. Mas algumas das Fadas Menores — Tritões, Selkies e outras — alistaram-se nas modernas marinhas da Nova Europa como auxiliares e batedores, viajando com os navios de sua escolha. Apesar de muitos capitães reclamarem que a única razão pela qual seus marinheiros Selkie encontram-se a bordo é para surfar a onda da proa do navio, muito poucos comandantes estão dispostos a recusar um homem do mar capaz de detectar minas submarinas e funcionar como um batedor aquático de longo alcance.

Os **Anões** são o tipo mais comum de não-humanos encontrados a bordo de navios de guerra; é quase como se a marinha moderna, com suas caldeiras a vapor, máquinas complexas e armamentos complicados fosse feita para as almas de engenheiros desses amantes do metal. Os Anões adoram navios grandes e os departamentos de engenharia da maionia dos navios têm pelo menos dois deles trabalhando na Sala da Turbina; cobertos de graxa e fuligem, e ruminando felizes sobre como "seus" motores não vão mais ser maltratados. Eles substituíram os escoceses como engenheiros-chefe dos navios de todas as marinhas, exceto a britânica.

Uma Vida de Marinheiro Para Mim

Então, como é a vida diante do mastro? Para o trabalhador braçal a bordo dos velhos veleiros de madeira, a vida é uma rotina sem fim de impermeabilizar vazamentos, esfregar o deque com a

zorra e consertar massames esgarçados. A comida é ruim, os ratos ferozes e o tédio sem fim. Alguns dos navios mais velhos da Era do Vapor realmente participaram na Batalha de Trafalgar — e dá para perceber. Servir a bordo de um desses navios remanescentes de uma era há muito passada, é considerado um beco sem saída na carreira de um militar; vagarosos, pouco blindados e armados com canhões antiquados, os velhos navios de linha raramente são levados a combate, e quando o são, participam só como reservas. Se você for designado para um desses, pode esperar por uma vida de

ficar fundeado em algum porto isolado esperando por ação; uma espécie de versão de 1870 do filme *Mister Roberts*. A maior parte da velha Marinha Bávara, a Frota Francesa e partes da Marinha Austríaca se enquadram nessa descrição.

A Todo Vapor

A vida a bordo dos cruzadores e couraçados mais novos é bem menos desagradável. Servir em uma dessas "malditas chaleiras" fortemente blindadas (citando o almirante americano Farragut, que também disse a frase "Malditos os torpedos!" durante a breve Guerra Civil) é uma

mistura da tecnologia mais avançada (para 1870) e perigo constante. As caldeiras têm uma propensão a explodir quando estão funcionando a todo vapor, os novos canhões raiados muitas vezes não foram testados e seus artilheiros são pouco treinados: em resumo, todos os sinais de uma marinha em franca transição para uma era moderna. A vida na marinha britânica é a melhor: a comida é boa, você viaja para portos exóticos em todo o mundo, e os navios, não importa que problemas eles às vezes tenham, são limpos, eficientes e relativamente seguros. Se você não se incomoda em dormir em beliches com vinte caras da Turma dos Torreões, a marinha moderna é um ótimo lugar para um humano (ou não-humano) aventureiro tentar a sorte.

Navios de Guerra Selecionados de Nova Europa

Nome	Tipo	País
HMS <i>Bellerophon</i>	Dreadnought	Inglaterra
HMS <i>Minotaur</i>	Navio de batalha	Inglaterra
HMS <i>Royal Sovereign</i>	Navio de Batalha	Inglaterra
HMS <i>Prince Albert</i>	Cruzador	Inglaterra
HMS <i>Hotspur</i>	Cruzador	Inglaterra
HMS <i>Cyclops</i>	Cruzador	Inglaterra
HMS <i>Trafalgar</i>	Cruzador	Inglaterra
<i>Suffren</i>	Navio de Batalha	França
<i>Richelieu</i>	Navio de Batalha	França
<i>Triophante</i>	Cruzador	França
<i>Victorieuse</i>	Cruzador	França
SMS <i>Konig Wilhelm</i>	Navio de Batalha	Prússia
SMS <i>Prinzess Irene</i>	Cruzador	Prússia
IMS <i>Prinz Eugen</i>	Navio de Batalha	Áustria
IMS <i>Lissa</i>	Cruzador	Áustria
<i>Ekaterina</i>	Navio de batalha	Rússia
<i>Admiral Lazarev</i>	Cruzador	Rússia
HMS <i>Maximilian Rex</i>	Navio de Batalha	Bávia

O Último Campo de Batalha

No dia 15 de junho de 1866, Bismarck, mantendo sua palavra, declarou guerra ao Império Austríaco, aos Reinos da Saxônia, Hanover, Baviera, Hesse e ao Segundo Compacto.

Bismarck despachou imediatamente o General prussiano von Falckenstein para cuidar dos reinos esparsos do oeste com um ataque surpresa, enquanto a força principal prussiana foi enviada para atacar diretamente a Áustria. Von Falckenstein atacou imediatamente os despreparados habitantes de Hanover, que se retiraram em debandada até serem detidos pelo Mar Interior. Na batalha campal que se seguiu no dia 29 de junho, os habitantes de Hanover derrotaram von Falckenstein por um triz, mas famintos, sem munição e colocados contra o muro, acabaram por se render no dia seguinte. Foi somente a falta de navios para transportar suas tropas através do Mar Interior (em grande parte, graças à sabotagem náutica do Compacto no mês anterior), que impediu o General de se deslocar para o sul em direção a Hesse, e tomar Wurtemberg.

No dia 16 de junho, a Saxônia foi esmagada por um ataque relâmpago do I Exército prussiano, marchando na direção de Viena ao sul. O Príncipe Herdeiro da Saxônia lutou bravamente, mas foi forçado a fugir para o sul com o que sobrou de seu exército, e reunir-se aos austríacos concentrados na Boêmia. O líder das forças austríacas era o velho General Benedek, competente o suficiente em seu jeito senil, mas que não era páreo para as táticas relâmpago do Chanceler de Ferro e seu general escolhido a dedo, o cauteloso e brilhante Helmuth von Moltke. Incerto quanto a seus planos e fatalisticamente convencido da

A batalha final: rei Ludwig, Auberon e o Coronel aguardam o ataque de Bismarck. Eu não estava lá, mas consegui fazer este esboço a partir de uma foto tirada no local.



A Batalha de "Königseig"

Até onde eu sei, a Batalha de Königgrätz (mais tarde citada pela imprensa da Era do Vapor como a Batalha de Königseig ou *Vitória do Rei* em homenagem à vitória do Rei Luís e o Segundo Compacto sobre as forças de Otto von Bismarck) é uma das batalhas críticas do final da Era do Vapor. Foi a primeira batalha na qual a tecnologia moderna desempenhou um papel quase tão importante quanto as táticas dos generais. Mais, foi a batalha pivô na qual o ambicioso Chanceler von Bismarck foi capaz de constituir o novo Reich prussiano como a principal potência da Europa Central.

O resultado desta batalha teve vários efeitos significativos na cronologia da Nova Europa, o principal deles foi o fato do Unseelie ter sido forçado a redobrar seus esforços para criar um estado totalitário fantoche. Otto von Bismarck, como sempre, *salvou-se*; apesar de terem sido derrotados na batalha final, os prussianos não corriam risco de serem invadidos pelos enfraquecidos vitoriosos e conseguiram conservar a cidade portuária (sim, lembre-se que isto é a Nova Europa) de Hanóver em seu poder, dando-lhes acesso ao Mar Interior e uma chance de invadir a França.

Se a história terminou? A carta de Tom termina no ano de 1870, que é quando, em nosso mundo, o vitorioso Bismarck teria invadido o Segundo Império da França. Realmente, não sei o resultado, mas até *agora*, o Chanceler de Ferro não foi capaz de humilhar seus inimigos, graças à interferência dos agentes do Segundo Compacto

Mike

derrota, o austríaco recusou-se a mobilizar suas forças até ser levado à ação pelos acontecimentos.

Enquanto isso, Moltke e Bismarck estavam ocupados *fazendo* os acontecimentos.

No dia 22 de junho, o ataque relâmpago prussiano irrompeu na Boêmia, e ambos os lados fizeram manobras para ganhar vantagem até se encontrarem no lado boêmio do passo em Gitschin no dia 28 de junho. Na luta desesperada que se seguiu, os austríacos venceram, mas com um alto custo em baixas. No dia seguinte, os defensores foram subjugados por um contra ataque quando os tanques e reforços prussianos chegaram para liberar o passo. O II Exército prussiano chegou em grande número, varrendo tudo o que encontrava à sua frente, deixando um enorme buraco no flanco de Benedek que ele esperava que o 10º Corpo protegeria. Em desalinho e depressão, ele decidiu abandonar a Boêmia.

Percebendo logo no começo da guerra que a Baviera tinha apenas que defender uma estreita passagem na montanha na parte superior do Elba contra o esparsos II exército prussiano, Tarlenheim e o Rei Luís haviam decidido fazer uma aposta perigosa. Deixando a única rota terrestre que conduzia à Baviera protegida pelo 1ºs Lanceiros Feéricos, os magos do Compacto, vários Dragões e uma pequena força de Fadas Maiores, eles optaram por deslocar a maior parte dos 50.000 homens do exército bávaro para o leste para se juntar aos austríacos que estavam se preparando para resistir na Saxônia. Ao invés disso, a invasão relâmpago de Dresden os havia forçado a enviar suas tropas por trem embarcando-a no ponto extremo da ferrovia em Nurembergue para se juntar às forças austríacas em seu novo ponto de reunião. Lá, os exércitos reunidos resistiriam ao avanço da máquina de guerra prussiana.

Foi assim que, em 2 de julho de 1866, os exércitos da Baviera e o Segundo Compacto reuniram-se às forças austríacas que haviam se retirado para uma posição defensiva na cidade fortaleza de *Königsgrätz*.



Havia levado sete semanas para juntar os exércitos que se encontravam em combate mortal aquele dia perto da velha fortaleza do rio. Nesse momento, mais de 250.000 homens lutavam de cada lado — meio milhão ou mais de soldados alinhavam-se com a mais desconcertante força tecnológica que a Nova Europa da Era do Vapor era capaz de produzir na maior batalha dos tempos modernos. A luta havia sido terrível e as forças prussianas impossíveis de serem detidas. Logo cedo, todos os planos cuidadosamente traçados por Benedek se desintegraram quando fortalezas móveis prussianas moveram-se ruidosamente pelo rio raso com que o velho general contava para atolá-los. Agora, com a artilharia incapaz de ser repostas a tempo e reduzidos a pequenas escaramuças no terreno irregular, os heróicos defensores de Königgrätz continuavam lutando em direção a um ocaso infernal. Centímetro por centímetro, as forças bávaras e seus aliados haviam sido levados de volta para a colina que estavam defendendo; agora não havia lugar para onde correr, e nenhum outro futuro que não a derrota.

O Rei Luís e o Coronel Tarlenheim encontravam-se exaustos numa pequena fraga, examinando a planície arruinada. Abaixo, os gemidos dos feridos e a fetidez da carnificina subia de encontro a eles num momento de diminuição do combate. Eles haviam acabado de rechaçar o terceiro ataque de cavalaria do dia num combate cruel que havia lhes custado caro.

O vento assobiava enquanto Lorde Auberón flutuava em direção à pedra na qual estavam encostados com as mãos nos quadris. "Ergui o vento e a tempestade contra eles," ele disse em poucas palavras. "Talvez isso seja suficiente para atolar essas malditas Fortalezas que eles têm." Mas havia um tom de dúvida em sua voz. Para o lado do nordeste, eles já podiam ver as

nuvens pretas levantadas pelos tanques a vapor prussianos derrotando os milhares de bávaros que haviam sido capazes de se reunir depois do último ataque. A planície fervilhava com a infantaria prussiana.

“Você teve alguma notícia de Mestre Olam e dos Anões?” perguntou Auberon em voz baixa. Tarlenheim sacudiu a cabeça. “Não,” respondeu. “Não há salvação lá. A menos que aconteça um milagre, enfrentaremos a força total do exército de Bismarck ao entardecer.”

“Seremos homens mortos então,” disse finalmente Luís.

“Senhor,” começou Tarlenheim, “ainda há uma chance de...”

Luís sorriu um sorriso perverso, quase como se alguma coisa que estava presa dentro dele houvesse finalmente sido liberada. “Não, meu velho amigo,” disse alegremente “não vamos desperdiçar nosso fôlego com palavras de falsa esperança. Se somos homens mortos, bem, já fui dado como morto antes. O que importa é darmos a esses bastardos de elmos pontudos uma luta para lembrar. Quer vivamos ou morramos, Otto von Bismarck vai para a tumba sabendo que os homens da Baviera fizeram-no pagar caro por suas ambições imperiais.” Ele ergueu sua pesada espada de guerra em direção ao céu e um viva se elevou de dez mil gargantas.

“Que este seja nosso último campo de batalha!” gritou Luís. E os exércitos da Baviera se precipitaram colina abaixo para a glória e a destruição.

A Cavalgada das Valquírias

Então o céu explodiu! Movendo-se ruidosamente para fora das nuvens carregadas pelo vento acima do campo de batalha lamacento, velejaram três majestosas aerobelonaves. Uma estranha fusão de dirigível e dreadnought, corajosamente adornadas com o símbolo do cisne do Segundo Compacto! Suas armas trepidando do céu, atirando violentamente contra as desorientadas tropas prussianas e suas titânicas fortalezas móveis a vapor. Uma das aerobelonaves saiu da formação e se dirigiu diretamente para a fortaleza líder, bombas choviam dos lançadores em seu trem de aterrissagem e chocavam-se violentamente contra os desprotegidos topos das máquinas de guerra; a fortaleza explodiu numa chuva de fragmentos de metal derretido. Mais outro navio celeste bombardeou as formações da artilharia prussiana, espalhando-as como palha.

Com suas tropas derrotadas pelo inesperado ataque vindo de cima, as aterrorizadas forças prussianas logo perderam a coragem e se dispersaram, fugindo sob o som ribombante das armas da Armada Celeste. A Batalha de Königsgrätz havia terminado.

Auberon disparou em direção ao céu até pairar próximo à maior das três aeronaves. Para sua estupefação, ele me avistou de pé no tombadilho, acenando como um louco para ele. “Parece que chegamos bem a tempo,” gritei.

“Você poderia ter sido um pouco mais rápido,” retorquiu o Rei Elfo sarcasticamente.

“Você está brincando?” respondi. “Eu não podia acreditar! Aqueles Anões construíram todas essas quatro coisas em apenas duas semanas! Nunca vi nada assim antes!”

De seu posto de observação, Morrolan chamou a atenção do Lorde das Fadas. “O que você acha das criações de Mestre Olam e do Mestre de Máquinas?” gritou ele.

“Mestre de Máquinas?” perguntou Auberon, sua cabeça martelando devido à proximidade de tantas toneladas de metal pairando no ar sem esforço.

“Rhyme!” gritou Morrolan deliciado. “Ele fez por merecer um sobrenome nobre de Anão: Rhyme Mestre de Máquinas! O maldito emburradinho é um herói do povo Anão!”



A Armada Celeste Bávara

Como já disse em algum ponto de minhas anotações, a marinha bávara de 1864 era (e ainda é) uma piada. Vários navios de linha antigos, com mastros obsoletos e caldeiras a vapor acrescentadas constituem o orgulho da antiga frota de guerra do Rei Maximiliano, no ancorada em pomposa quase-extinção no porto Real em *Frankfurt* às margens do *Mar Interior*.

O futuro da Marinha bávara está no ar. Os atuais cruzadores e corvetas aéreas representam um jeito de pensar sobre defesa naval sem precedentes, tanto aqui quanto em nosso mundo. Imagine por um momento que toda a frota do Pacífico da 2ª Guerra Mundial tivesse sido capaz de voar em massa até Tóquio e realizasse um bombardeio ultra-maciço contra os japoneses.

Um Navio de Guerra Aéreo

Armados com canhões leves de fogo contínuo, explosivos de ruptura e metralhadoras Gatling, as aeronaves de guerra bávaras são realmente uma coisa temerosa. Pelo fato de terem um teto de milhares de metros, as naves de superfície não podem derrubá-los. Em contrapartida, suas bombas são capazes de perfurar com facilidade os decks de navios de batalha e fortalezas móveis fortemente blindadas. Nem mesmo os novos Zeppelins prussianos conseguem tocá-los; um tiro do canhão de fogo contínuo calibre 1.46 de um dirigível é capaz de atravessar as defesas de um Zeppelin como se fosse um lenço de papel.

A Armada Celeste Bávara não seria possível em nenhum outro lugar a não ser no mundo *Falkensteiniano*. Só os Anões teriam tido a capacidade de criar ligas metálicas dez vezes mais fortes e mais leves que o titânio. Só a feitiçaria escolástica seria capaz de descobrir uma forma de encantar o hidrogênio de forma que ele não queime tão facilmente.

E somente um refugiado do século XX teria uma idéia dessas para começar. Claro, era uma idéia estúpida. Mas *funcionou*.

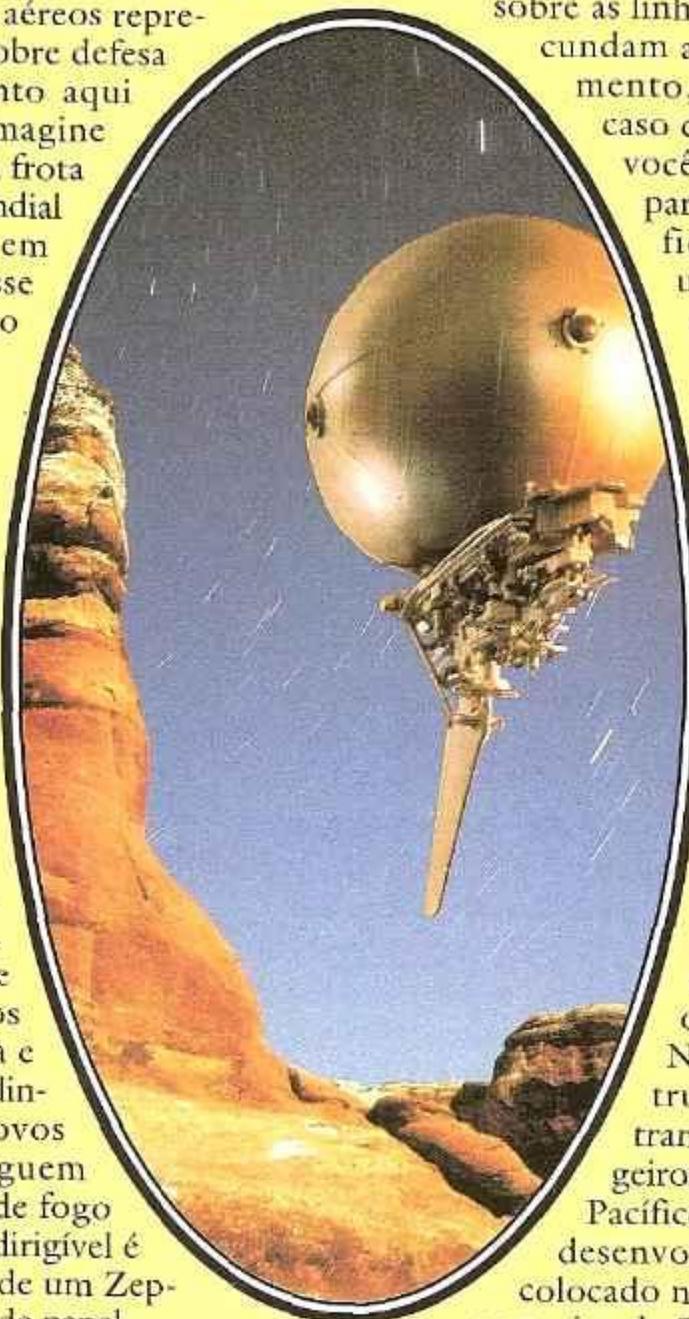
Motor Magnético

Mas a parte mais espantosa de um dirigível bávaro é o Motor Magnético, que é o centro de seu poder. Movido por uma turbina a vapor que movimenta sua máquina mágica, o Motor Magnético mágico não mantém realmente o dirigível no ar; isso é feito pela bolsa de gás revestida de metal. Mas ele permite que o dirigível navegue sobre as linhas de força magnética que circundam a Terra, usando-as para movimento, estabilidade e direção. No

caso de um vento forte, tudo o que você precisa fazer é dirigir a força para baixo em linha reta e o navio ficará ancorado à terra como uma rocha. Quando precisa ir a algum lugar, você navega sobre a linha de força mais próxima, dando um impulso na direção desejada ou puxando a si próprio em direção a uma linha próxima. Empurrando e puxando, os dirigíveis chegam a viajar a mais de 300 quilômetros por hora, dependendo do tamanho do Motor Magnético e da massa do navio.

Neste ano de 1870, os aerocruzadores e as corvetas bávaras viajam por todo o globo, protegendo nossos novos interesses internacionais onde quer que eles estejam. Nos últimos anos, foram construídas diversas aeronaves que transportam regularmente passageiros para a América, o Oriente e o Pacífico. Um dia, é claro, alguém vai desenvolver o avião e o dirigível será colocado na mesma posição precária que os navios da Segunda Guerra Mundial ficaram. Ou pode ser que algum outro mago mecânico encontre casualmente os princípios que guiarão Morrolan e eu a criar o primeiro grande Motor. Mas isso pode levar anos. Nesse meio tempo, a Baviera governa os céus, desafiada apenas pelos grandes dragões que são nossos aliados. E foi tudo idéia minha. Mesmo que eu a tenha roubado de uma história de ficção científica que li uma vez.

Às vezes, eu me sinto um pouco como James T. Kirk do seriado *Jornada nas Estrelas*, violando a Primeira Diretriz.





O PÓS-GUERRA



campo de batalha queimava e fumegava no crepúsculo. Abrindo caminho por entre as carcaças torturadas de Fortalezas Móveis bombardeadas e pequenos grupos de mortos e feridos, o Conde von Bismarck e sua comitiva subiram vagarosamente até a colina em que os esperávamos, sob a vasta sombra metálica da aerobelonaves à qual demos o nome de HMS *Königseig*, ou *Vitória do Rei*.

“Vossa Majestade, Rei Luís Wittlesbach da Baviera,” trovejou o Chanceler de Ferro quando parou em frente a nós. “Este dia é vosso e somente vosso. Aceitareis uma trégua?”

Luís soltou um longo suspiro de cansaço, seus olhos pálidos percorrendo a lama revirada do campo; os homens gritando e os cavalos; as crateras cheias de sangue; as carcaças distorcidas e fumegantes do que antes haviam

sido poderosas máquinas de guerra. Seu olhar pousou novamente em Bis-

marck, que esperava em posição empertigada à sua frente, sabre embainhado ainda apertado no punho enluvado. O rei sacudiu a cabeça. “Isto não é um jogo, meu Senhor Conde,” disse rispidamente. “Nossos povos já sofreram bastante.” O Rei Luís estirou a mão em direção ao campo de destruição e carnificina. “Vá, Conde von Bismarck. Deixe este lugar e *nunca mais volte*.”

O rosto de Bismarck enrubesceu, seu bigode estremeceu com raiva. Por um momento, pareceu que ele ia explodir. Então, com voz inaudível, ele disse: “Então, com sua licença” e virou-se nos calcanhares, marchando colina abaixo em direção aos remanescentes de seu exército destruído.

Havia terminado; pelo menos esta rodada. Apesar de derrotados *nesta* batalha, os prussianos ainda eram capazes de manter os exaustos vitoriosos à distância e bater em retirada ordenadamente. No final, quando toda a esgrima diplomática havia terminado, a Saxônia poderia ser libertada, mas era mais provável que Hanôver e Hesse-Cassel permaneceriam firmemente presas nas garras da Prússia, os despojos da guerra. E a Áustria, antes o poder dominante, seria revelada como o inimigo que *deseja ser poderoso mas não é*.

Os novos eixos do poder repousariam sobre as poderosas aeronaves da Baviera e o Segundo Compacto.

O rei voltou-se vagarosamente para mim. “Capitão Olam,” disse gravemente. “Ouvi dizer que você pode ver o futuro e Morrolan também me disse o mesmo. Graças a você, a batalha terminou; a vitória é nossa. Mas o que acontecerá agora?”

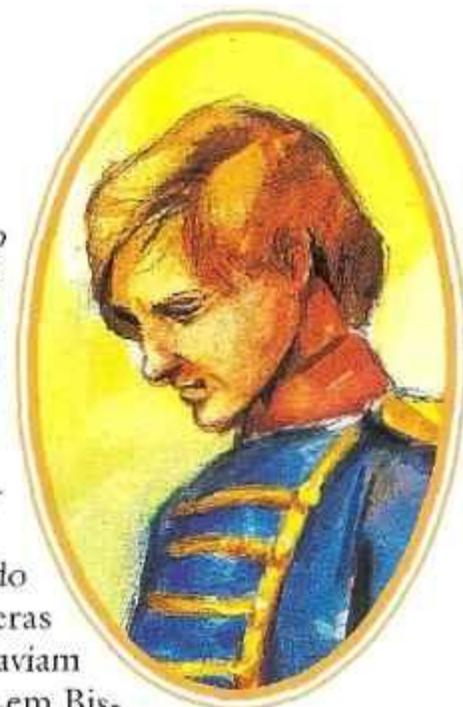
“Não sei,” confessei. “O que sei é o que aconteceu em meu mundo. É tudo com o que posso contar.” Contando nos dedos de uma mão enluvada, descrevi as possibilidades uma a uma: “Destas vezes você conseguiu derrotar Bismarck,” comecei. “Agora, ele não será capaz de conquistar a Áustria nem os reinos germânicos; ele terá que recomeçar. Isso dará ao Imperador Francisco José alguns anos para aprimorar seu exército, ou fazer uma aliança com Napoleão III da França. E isso coloca um fim aos planos dos Unseelie de dominarem a Nova Europa através do Chanceler de Ferro, ao menos por enquanto.”

“Sem os prussianos comandando a Alemanha, o jovem Príncipe Guilherme II não será capaz de iniciar a Primeira Guerra Mundial. Sem a Grande Guerra, os franceses não se vingarão do Kaiser com as pesadas indenizações que levarão a Alemanha à falência nos anos 20. Sem uma Alemanha esmagada, um certo pintor de paredes ensandecido não será capaz de dar início à próxima guerra. E sem a Segunda Guerra Mundial, os soviéticos não poderão tomar conta da Europa Oriental; não haverá a Guerra Fria, e talvez, apenas talvez, nós consigamos evitar a morte de literalmente milhões de inocentes, bem como a destruição de todo um modo de vida. Talvez desta vez as luzes não irão se apagar sobre a Europa. Pode ser que desta vez aprendamos como resolver nossos problemas com palavras, não espadas. Talvez desta vez, os Unseelie não sejam bem sucedidos em nos ajudar a nos destruirmos a nós mesmos.”

“Mas nesse momento, temos uma marinha voadora, a Magia Mecânica, e o tempo para acertar as coisas novamente. Quero dizer, não podemos pedir mais do que isso,” dei de ombros.

Luís riu satisfeito, e por um momento, a dor e o peso dos anos desconhecidos desapareceu de seu rosto. “Você é uma maravilha, Tom Olam,” ele disse com uma careta irônica. “Realmente uma maravilha.” Ele riu de novo, e então bateu nas minhas costas. “Agora, meu jovem visionário, vamos ver o quão certo você está.”

E começamos a descer a longa e sangrenta encosta da colina em direção ao futuro que havíamos criado.



Fim do Jogo

Issos foi há quatro anos. Acho que o tempo passa muito mais depressa aqui. Segundo o que Auberon me contou, não existe realmente muita correlação entre o tempo em nosso mundo e o tempo em Nova Europa; ele afirma que viajar através do Vêu Feérico distorce o tecido da relatividade, tornando o tempo mutável. Ele também diz ter ensinado Einstein pessoalmente, por isso eu geralmente ouço suas teorias com uma certa ressalva.

Nesse meio tempo, estive tremendamente ocupado. Viajei ao redor do mundo pelo menos uma vez, incluindo um tour rápido pelo continente, uma jornada pela América que começou com a queda de uma aeronave, e um pulo ao Extremo Oriente, onde negociei uma tregua com os Imperadores Dragões (que são realmente Dragões). A maior parte do que venho fazendo envolve o Segundo Compacto: a irmandade de feiticeiros, Dragões, Seelie e humanos que se uniram sob a liderança do rei Ludwig. Os últimos anos não têm sido fáceis; von Bismarck ainda faz seus velhos truques e seus agentes estão constantemente tentando solapar nosso controle sobre a Magia Mecânica e ganhá-lo para si próprios. Os agentes do Compacto também são constantemente forçados a ficar um passo à frente dos planos dos Unseelie, e mal conseguimos prevenir uma tentativa dos Lordes do Vapor de colocar toda a Irlanda em uma condição de Servidão Eterna ano passado. Mas até agora estamos vencendo a guerra.

O que me leva ao ponto para o qual venho conduzindo esta conversa: não posso voltar ainda. Este é a minha gente; vivi com eles, lutei e arrisquei minha vida por eles. Talvez eu volte algum dia, mas aqui é o lugar ao qual eu pertença agora.

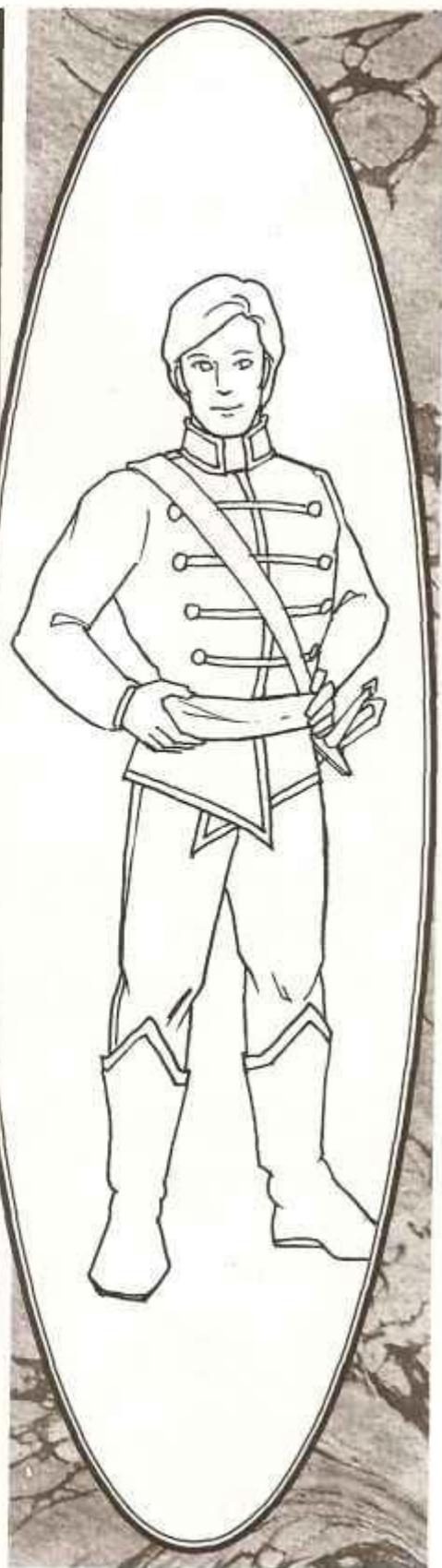
Porém, eu mandei este pacote de volta em meu lugar. Para avisar você. Nunca me esqueci de uma coisa que Morrolan me disse há muito tempo, algo que gelou meus ossos e ainda me mantém acordado à noite. Uma vez ele disse que suspeitava que os Unseelie já estava em meu mundo. E que ele estava ganhando.

Assim, deito-me na cama à noite, olhando para o teto, pensando em nosso mundo — e me lembro de coisas que não faziam muito sentido quando eu estava aí — a violência sem sentido, a crueldade apavorante e o medo irracional — mas que agora, tendo lutado contra a Corte Sinistra por tanto tempo, têm um mau cheiro quase familiar. Como se alguma coisa, em algum lugar estivesse movendo as peças de xadrez do mundo com dedos longos e cheios de escamas, planejando movimentos remotos com uma frieza réptil, subjugando e distorcendo algo bom e real em um mundo horrível e deformado imaginado por ele mesmo.

Minha espada não vale nada contra o Unseelie em nosso mundo. Mas minhas palavras podem obter sucesso onde o aço não pode. Pegue este livro; meus desenhos, histórias, contos e aventuras. Conte a nosso mundo que em algum lugar do outro lado de um véu insubstancial, existe um outro lugar; um lugar onde o que é bom e honrado não morreu, e onde os Heróis ainda vencem o Mal. Pegue todos os Jogos e Personagens sobre os quais falei e use-os para contar a todos em nosso mundo que ainda existe uma terra onde a coragem e a justiça prevalecem; que existe um lugar onde Anos dourados brilham claros e lustrosos sob o sol.

Conte a eles sobre o Castelo Falkenstein.

Tom Olam
Castelo Falkenstein, Baviera
5 de março de 1870.



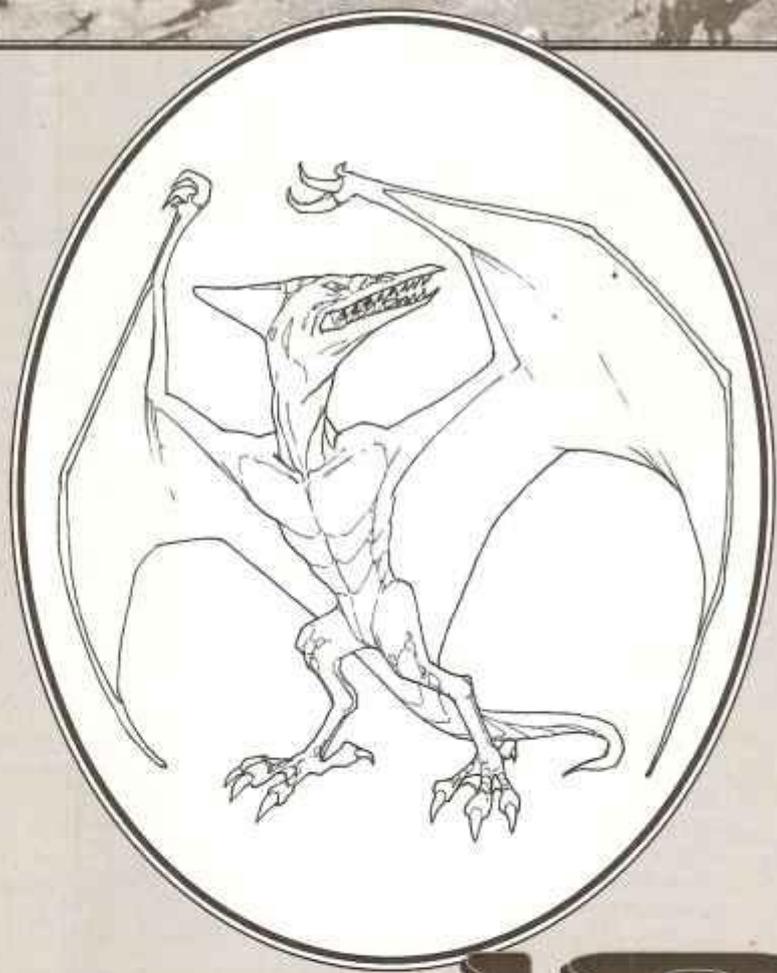
Aventuras no

Mundo

do

Castelo

Falkenstein



O Grande Jogão

C A S T E L O

130

F A L K E N S T E I N

O Príncipe & Eu Escrevemos O "Grande Jogo"

"Por Deus, homem, você não pode simplesmente propor uma idéia importante como seu Jogo e então tirá-la da brincadeira! Como um cavaleiro, você deve isso a todos nós, apesar desse retrocesso. Tenho certeza que um homem com seus talentos — com minha ajuda, claro — é capaz de fazer isso funcionar sem esses dados idiotas!"

— Sua Alteza Real, o Príncipe de Gales

Eu estava numa festa em Cowes (o lugar preferido da nobreza européia para o iatismo) uma noite. As coisas estavam começando a desanimar, e todo mundo já havia experimentado todos os jogos populares entre a elite neo-européia (uiste, esconde-esconde, paquera). Em desespero, alguém lembrou que eu vinha de além do Veu Feérico e me perguntou que tipo de jogos jogávamos em meu mundo. Aí comecei a explicar os RPGs.

"É como fazer de conta," eu disse. "Uma pessoa propõe uma situação imaginária. E todos os demais contam àquela pessoa o que ele ou ela fariam naquela situação".

"Mas não é tão excitante," protestou minha anfitriã. "Todos nós sabemos o que fariamos em qualquer situação!"

"Não, não," expliquei. "A maior parte do tempo, você está fazendo um papel; um personagem que você representa na situação."

"Então, você faz de conta que é outra pessoa?" perguntou um dos convidados (acho que pode ter sido Sua Alteza Real, o Príncipe de Gales).

"Ótimo," disse alguém. "É como uma charada!" Tudo começou a andar rapidamente, à medida que eu me atirava numa descrição detalhada do RPG e do jogo de fantasia. Até que eu mencionei os dados.

Lembro-me claramente de uma das senhoras ter desmaiado.

Depois que a agitação diminuiu, meu anfitrião e Morrolan explicaram: vitorianos não jogam com dados. Pelo menos não os respeitáveis. Dados são usados pela ralé, pelos rufiões, e talvez pelo mal-educado do Napoleão III com seu jeito desonesto de estrangeiro. Mas nenhum cavaleiro jamais jogaria um jogo com dados, e certamente não os mencionaria na presença de uma dama!

Houve um longo silêncio enquanto eu ponderava numa forma de resolver o problema. Finalmente a solução me veio à mente. Os vitorianos não jogam dados, jogam cartas. Os jogos de cartas parecem movimentar a sociedade nova-européia. O povo da Era do Vapor joga bridge, uiste, canastra, pôquer... a lista não tem fim. Dados são demoníacos, cartas não são problema. Questão de cultura, vá entender.

Então o que fiz? Reescrevi as regras de RPG para usar cartas em vez de dados. É, eu sei, soa estranho para mim também. Mas não para essas pessoas que ainda duelam sobre questões de honra e colocam revestimentos nos pés das mesas. Eu vivo aqui, tenho que me dar bem com eles, eles são meus vizinhos. Um deles é meu Rei. Por isso, tenham paciência comigo.



“**U**ma
aventura?
Que ótima idéia!
Temos de
garantir que
isso não se torne
desmedidamente
popular,
senão toda
a ralé vai
querer jogar
também!”

—Sua Alteza Real,
o Príncipe de Gales

O que você tem em suas mãos é um RPG que eu escrevi para se representar personagens no mundo do *Castelo Falkenstein*. Da maneira como ele é jogado pelos verdadeiros neo-europeus, devo acrescentar. Até agora, vem empolgando os salões e as salas de visita das capitais da Europa; o Rei me gozou dizendo que pode ser que eu tenha feito mais pela popularidade bávara com este jogo do que qualquer uma das batalhas nas quais lutei por ele. E tenho que admitir que Luís com sua vívida imaginação, amor pela comida e hábitos notívagos, dá um jogador perfeito.

Ou seja, depois que ele assimilou a idéia de que ele nem sempre seria rei também no jogo.

Depois do Desastre Social do Século

Tendo conseguido me colocar e a meu anfitrião numa situação completamente embaraçosa com o Grande Fiasco dos Dados, resolvi deixar a coisa quieta por um tempo. Quando isso aconteceu, o Príncipe de Gales não me tirou da situação embaraçosa. Descobri, para meu espanto, que Bertie tem um monte de opiniões sobre praticamente tudo, e o projeto do jogo é uma delas. Felizmente para mim, ele também possuía conhecimento sobre muitos jogos, especialmente aqueles envolvendo cartas e sorte. Como já devo ter mencionado, ele não fazia parte do grupo de pessoas que parecia intimidado com a idéia dos dados.

Uma Idéia Princesca

Retiramo-nos para a sala de visitas para bebericar vinho do porto e fumar charutos (eu não fumo). “Deveríamos primeiro nos empenhar”, começou Sua Alteza Real “para assegurar que nem todos sejam — como direi — iguais neste Jogo. “O príncipe, como um futuro monarca, não está muito preocupado com essa coisa de igualdade. Provalmente americana demais, ele deve pensar. Sugeri que déssemos a todos os jogadores uma seleção de habilidades, e deixássemos que eles distribuíssem pontos entre si.

“Horriavelmente complexo”, replicou o Príncipe. “Não somos lojistas, Thomas”. Ele considerou a idéia entre batoradas de charuto e goles de vinho. Finalmente seus olhos se iluminaram. “Ahá!” ele disse. “Podemos fazer como você diz, mas com uma diferença. Ao invés de números, devemos deixar que cada jogador decida em quais coisas ele é bom, e em quais não é.”

“E em todas as outras coisas ele deve ficar na Média?” precipitei-me. O Príncipe não gostou da palavra “média”.

“Imagino que seja justo,” ele acabou por dizer. “Nem todos podem ser tudo. Quanto as *habilidades* que você propõe, continuou — nós as transformaremos nos próprios atributos que um Cavaleiro ou uma Dama podem possuir”.

“E quanto às outras coisas,” prossegui. “Antecedentes, histórias, posses? Deveríamos ter classes de personagens, ou melhor, profissões?”

O príncipe pousou seu cálice com vigor. “Meu Bom Deus, deixe-os usar um pouco de imaginação para variar! Não há nenhum problema em organizarmos uma tabela do que as pessoas podem ou não podem ser na *Descrição do Império Britânico* de Mister Cruikshank, mas todos sabemos que a vida não é tão simples.”

“Talvez possamos descrever algumas classes sociais e profissões gerais, mas deixar que eles decidam como querem reapresentar...” arrisquei.

“Exatamente,” o príncipe começou a se interessar pelo assunto. “Nada de *você tem de ser açougueiro, padeiro ou soldado*. Eles podem fazer isso todo dia. Isto é um trabalho de imaginação, e deve encorajar tais idílios.” Ele se inclinou para frente na cadeira, um brilho de conspiração nos olhos pálidos. “Eu mesmo,” confidenciou, “tenho a intenção de fazer o papel de um famoso detetive.”

Isso faria muito sucesso em Baker Street.

“E quanto ao resto,” ele continuou imperturbável “deixe-os decidir. Eles podem decidir de que nação e cidade eles vêm, quem foram seus pais, como é sua aparência, como se vestem, falam e atuam.” O príncipe estava exultante

enquanto enchia nossos copos. "Aí acredito que temos tudo amarrado, como vocês americanos dizem," ele completou.

"Nem tudo, primo," disse uma voz da soleira da porta. Olhamos e vimos o Rei Luís irromper na sala.

O Rei Junta-se A Nós

"Só está faltando uma coisa," disse Luís enquanto se sentava à nossa frente.

"E o que é?" replicou o príncipe com uma sobrancelha levantada. Como rei, Luís era hierarquicamente superior a um mero príncipe, mas Albert era incapaz de deixar de ser o centro das atenções de bom grado.

"Ora, uma grande paixão," exclamou o Rei. "É verdade que você criou um palco maravilhoso onde seus atores podem atuar. Mas eles não têm roteiro, nenhuma razão para atuar no palco! Por isso, proponho que acrescentemos três coisas: chame-as *raison d'être*: uma razão de viver. A primeira seria uma Grande Paixão: algo que o jogador perseguirá sobre todas as coisas, seja ela Arte, Música, Amor ou Honra. A segunda seria um Inimigo Jurado: o lado sinistro que ele deve combater; que poderia ser um inimigo eterno ou uma organização que confronta o jogador e o confunde. E a terceira seriam os Objetivos do Jogador. Todo herói precisa de algo por que se empenhar, uma razão para lutar contra um Inimigo Jurado e perseguir uma paixão." Ele se recostou sorrindo. "E então, o que vocês acham?"

Albert saboreou a idéia e gostou. "Só seu temperamento germânico romântico e melancólico poderia ter pensado nisso," ele disse. "Mas deixe-me acrescentar um pequeno incentivo a uma já grande idéia. Proponho que forneçamos três objetivos a nosso jogador: um social, um profissional e um recreativo. Desta forma, os objetivos podem estar em conflito entre si, ou trabalhar indiretamente para aperfeiçoar um ao outro." Os dois monarcas sorriram um para o outro como dois gatos bem alimentados.



E foi assim que embarquei na arriscada carreira de criador de jogos do século XIX. Antes que prossigamos para as outras coisas sinistras que foram decididas naquela Noite Fatídica, gastemos alguns minutos para dar uma olhada em algumas das regras básicas do Grande Jogo, e o que você precisará para jogá-lo corretamente

Entrando no Grande Jogo

"O Grande Jogo: um eufemismo para o jogo de intriga e aventura que é o lado sombrio da vida na Era Vitoriana. Também usado para se referir às questões de política e espionagem secreta. Usado pela primeira vez por Rudyard Kipling em seu romance "Kim" em 1901, a frase saiu originariamente de uma conversa que tivemos em Punjab em 95..."

Notas das Memórias Completas de Asberon das Fadas

B

envindo ao mundo do RPG. Ou, como é chamado aqui, o mundo de uma autêntica Aventura Vitoriana. Nas páginas que seguem, vou mostrar como vocês podem se tornar aventureiros no mundo do *Castelo Falkenstein*; como combater os malignos Lordes Unseelie, encontrar Dragões, frustrar Gênios e todas as outras coisas que eu faço de fato no dia a

O que você precisa para jogar

Serão necessários dois baralhos normais. A razão é dupla: primeiro, como já expliquei anteriormente, os vitorianos respeitáveis não jogam dados (de qualquer forma, seria difícil achar um dado de 12 lados em 1870, de forma que isso não me incomoda muito).

Segundo, como você vai perceber, as cartas permitem que você faça uma série de outros truques que os dados não, tais como trabalhar com naipes e empregar símbolos para determinados aspectos da representação no jogo. Claro que você pode ter sorte com dados, mas não é tão divertido.

Você vai precisar também de caneta e papel para tomar notas, desenhar mapas e assim por diante. Na Nova Europa, não existe realmente uma "planilha de personagem" nem nenhum formulário oficial, pois ainda não existe fotocópia. Pode ser que você queira sugerir uma, ou somente usar um daqueles cadernos elegantes que são vendidos em papelarias, como usamos aqui.

Termos que você precisará Saber

Palavras que
Empregarei ao Longo
deste Texto:

- **Anfitrião:** a pessoa encarregada do jogo. Chamado anfitrião pois ele ou ela convida todos a irem a sua casa para jogar. O Anfitrião não descreve apenas os eventos e as reações do mundo aos jogadores, como também será exortado a decidir sobre as regras (como elas são) e desempenhar os papéis dos personagens que os jogadores encontram em suas aventuras. Se for ser um Anfitrião, você vai querer dar uma olhada nas seções das páginas 167 a 180 para ver algumas idéias sobre como ser um mestre de sucesso.
- **Jogador:** você e as outras pessoas que estão jogando. Um jogo tem normalmente seis jogadores.
- **Personagem:** a pessoa que o jogador estará encarnando. Sua "pretensa" personalidade.
- **Baralho da Sorte:** um baralho normal usado para determinar as decisões da sorte no jogo.
- **Baralho da Magia:** um segundo baralho usado para simular a existência de energia mágica no jogo. Normalmente uso outra cor ou outro estilo de baralho para diferenciá-lo do Baralho da Sorte.
- **Habilidades:** Perícias e Habilidades naturais que são usadas para avaliar o nível de seu personagem no jogo.

dia. Mas diferentemente de mim, você não correrá risco de acabar decapitado por um sabre ou engolido vivo por um Troll.

Ao invés disso, você vai se aventurar em segurança em sua própria sala de visitas, da mesma forma que muitos neo-europeus, que hoje em dia vivem Aventuras como um passatempo regular. Você fará isso através do poder da imaginação, sua habilidade em se projetar no papel de uma outra pessoa num outro lugar e em uma época — um **Personagem Dramático** como é chamado aqui — um personagem ficcional que você adotará e representará em cada nova situação com a qual o personagem se deparar. É a forma definitiva do método de atuar, e depois que você souber os truques, poderá fazê-lo em qualquer lugar: em seu automóvel enquanto ele resfolega pela rua, no trem para Paris, ou até mesmo na confortável sala de passageiros de seu dirigível enquanto ele viaja velozmente sobre os Alpes.

Um de vocês torna-se o **Anfitrião**, um jogador ao qual são dados todos os bons papéis no Grande Jogo: juiz, júri e criador do mundo de fantasia que todos os outros vão compartilhar. Como Anfitrião, será seu trabalho apresentar a Situação na qual todos os jogadores vão estar envolvidos, seja ela uma missão desesperada para restaurar um Rei perdido ao trono, como eu fiz; ou combater as forças dos saqueadores Piratas Aéreos Fredonianos quando eles se precipitam sobre uma cidade que vocês todos juraram defender. O escopo de suas aventuras em Nova Europa não terá limites, exceto os de sua própria imaginação, e as poucas regras que delinearei nessas páginas para ajudar a manter as coisas consistentes e genuinamente da Era do Vapor.

Como Anfitrião, você tem uma série de instrumentos a seu dispor; criará todos os personagens que os outros jogadores não criarem (inclusive os vilões), usando-os para modelar e criar as Aventuras que você imaginar. Você também terá este mundo como instrumento. As histórias, gravuras e descrições que juntei a estas Anotações para você se divertir, além de serem um registro de minhas próprias aventuras, são uma boa fonte de informação sobre como o mundo do *Castelo Falkenstein* funciona. Eles também são um exemplo razoável de como funcionam os Diários. Por último, você terá estas regras, que reuni a partir das muitas Aventuras que eu desenvolvi como anfitrião para meus amigos da Era do Vapor em festas e reuniões por toda Nova Europa; um background de experiência que eu lhe ofereço para usar em suas próprias aventuras.

O restante de vocês serão Jogadores no Grande Jogo: os atores de uma história conjunta escrita por todos. Como jogador, você usará suas faculdades mentais, seus poderes de visualização e capacidade de atuação para fazer de seu papel no Grande Palco algo memorável. Você também usará um Diário, um caderno especial no qual registrará as esperanças, sonhos, planos e projetos de seu Personagem à medida em que ele se aventura na Era do Vapor. O Diário será sua forma de se tornar parte do processo criativo que forja uma boa aventura, e pode até mesmo ser a fonte de horas de diversão, se vocês decidirem lê-lo em voz alta um para o outro!

Portanto, junte sua turma de amigos decididos e preparem-se para empunhar o sabre e o revólver em nome da Aventura. A noite é uma criança, a lua está alta, e a Caçada Selvagem cavalga em direção à sua missão maligna. Existem Vilões e Gênios para se derrotar, intrigas a desmascarar e Justiça e Direito a serem defendidos. Citando Sherlock Holmes "O jogo começou".



Na Tradição Literária Vitoriana

RPG no Mundo do Castelo Falkenstein

N

a Era do Vapor, não existe cinema, televisão nem jogos de computador. Ao invés disso, a principal forma de diversão para quase todo o mundo é a leitura. No espírito da Era de Ouro, suas Aventuras no *Castelo Falkenstein* devem sempre ser tratadas como um tipo de trabalho de ficção (na verdade, os Anfitriões são encorajados a criar seus próprios "Livros", usando os Diários ou cadernos que existem à venda na maioria das papelarias), que assumiriam duas

formas: romances e histórias seriadas.

Romances, Histórias Seriadas e sua Participação

Um **romance** é uma longa série de sessões de aventura interconectadas (chamadas capítulos) que levam a um final. Cada capítulo é ligado ao próximo, de forma a não poder ser separado como uma parte independente do romance. Um bom exemplo de romance é *Volta ao Mundo em Oitenta Dias* de Júlio Verne, em que cada capítulo depende do próximo e a ação como um todo leva a uma conclusão definida.

As **histórias seriadas**, por outro lado, são séries não conexas de aventuras (chamadas episódios). Os episódios são independentes, mas estão ligados aos demais por usarem os mesmos personagens. Um bom exemplo de histórias seriadas são as histórias de Sherlock Holmes, de Arthur Conan Doyle. Embora cada episódio das aventuras de Sherlock Holmes (que eram publicadas semanalmente na revista *Strand*) fosse uma história completa, eles usavam os mesmos personagens, isto é, Watson e Holmes como protagonistas.

Como Anfitrião de um jogo de *Castelo Falkenstein*, seu trabalho será "escrever" um romance ou histórias seriadas para interligar suas sessões de jogo. Seu trabalho será definir a ação de cada capítulo ou episódio, conceber as cenas importantes que devem ser representadas em cada parte, e povoar seu trabalho literário com um elenco de vilões, capangas e personagens incidentais interessantes, enquanto seus jogadores fazem os papéis de heróis e heroínas de sua obra prima literária.

Mas antes, você terá de aprender mais sobre o estilo de história que vai escrever.

Amor Verdadeiro? Armadilhas Mortais? Escapadas por um Fio? Destinos Piores que a Morte?

O segredo de se escrever uma história (seja romance ou história seriada) no mundo do *Castelo Falkenstein* está oculto na estrutura dos velhos seriados de suspense das tardes de sábado: um mergulho mortal num mundo de batalhas monumentais, escapadas por um fio, armadilhas mortais cruéis e perigos de gelar a espinha. Encontra-se escondido também na tradição capa-e-espada: uma mistura de intrepidez destemida, lutas de espada excitantes e diálogos sempre espirituosos. Por último, o segredo de escrever uma aventura Falkensteiniana pode ser encontrado nos grandes "épicos" de Hollywood e na imensa obra literária popular que inclui romances históricos, aventuras militares pós-napoleônicas, bem como nos romances baratos que a gente compra nas bancas de jornais.

O segundo melhor jeito de se ter idéia do estilo de uma aventura *Falkensteiniana* é ir até a locadora e alugar várias das fitas relacionadas neste capítulo. Mas o melhor jeito mesmo é ir até sua biblioteca e retirar livros que pertencem à Tradição Literária Vitoriana!



Vídeos da Era do Vapor preferidos por Tom

Prisioneiro de Zenda

Um dos meus favoritos. Existem pelo menos três versões em vídeo, a original em branco e preto com Ronald Coleman (a melhor), a versão em cores com Stewart Granger, mais vistosa e uma versão "cômica" muito obscura com Peter Sellers.

As Aventuras de Sherlock Holmes

Deve haver centenas de versões de Holmes nas telas (e quase nenhum deles se parece com ele). Obviamente, as melhores são as versões clássicas em branco e preto com Basil Rathbone.

A Vida Privada de Sherlock Holmes

Uma versão estranhamente melancólica filmada por Billy Wilder e estrelada por Robert Stevens. Vale a pena por toda a maravilhosa tecnologia de Vaporpunk e espões passionais. E (em minha opinião), Genevieve Page está esplêndida.

Visões de Sherlock Holmes

Holmes feito com verve e inteligência na versão mais original do Grande Detetive, com roteiro de Nicholas Meyer.

O Mundo Perdido

Dinossauros! Monstros! Vitorianos! Muito divertido. Você não pode perder.

Vinte Mil Léguas Submarinas

Um clássico de Disney com umas das melhores vaportécnicas que existem. E James Mason está ótimo como Nemo!

Doyal Dash

Não perca, (se conseguir achar) Otto von Bismarck (Oliver Reed) X Harry Flashman (Malcolm McDowell) numa paródia muito engraçada de Prisioneiro de Zenda.

Robur, O Conquistador do Mundo

Vincent Price rouba a cena neste retrato maravilhoso de um verdadeiro Gênio Vitoriano, o mestre de dirigíveis Robur.

O Primeiro Assalto de Train

Sean Connery como um vilão divinamente heróico realizando o maior assalto da época vitoriana.

James West

Seriado de tevê dos anos 60, agora transformado em clássico, com o superespão-cowboy da Era Vitoriana James West e montes de engenhocas elegantes.

Os Elementos do Melodrama Vitoriano

No mundo de Aventura da Era do Vapor, a realidade é muito mais branca e preta do que em nossa própria época. Por isso, certos elementos aparecerão inesperadamente de tempos em tempos num jogo *Falkensteiniano*. Estes elementos são a espinha dorsal do estilo "melodramático" da literatura vitoriana, elementos úteis da trama, que capturam verdadeiramente o clima do gênero que mestres como Dickens, Doyle, Collins e Verne tornaram famosos.

Usando estes Elementos como parte de sua história, você será capaz de aprender o autêntico estilo e sabor da melodramática aventura capa-e-espada da Era do Vapor. Com essas ferramentas em mãos, é garantido que suas histórias serão recheadas de ação, suspense e dos esforços desesperados que este gênero pede.

Os Elementos de um Melodrama Vitoriano Sempre Incluem:

Um Plano Maligno:

Os Vilões sempre têm um plano maligno. O plano é sempre fácil de compreender: Os Gênios querem destruir alguma coisa, causar mal a milhões de inocentes ou conquistar o mundo; os espões pretendem conseguir um segredo; um Cientista Louco quer liberar uma criação letal que o Homem Não Deveria Saber Que Existe. Planos malignos têm sempre que ter um prazo — uma quantidade de tempo limitada que os heróis têm para impedir o plano; se eles falharem, Coisas Terríveis acontecerão. O primeiro passo em qualquer aventura de *Castelo Falkenstein* é definir o Plano Maligno, ou pelo menos pistas que levem a ele. Portanto é importante que o Anfitrião espalhe pelo menos quatro ou cinco pistas referentes à sua natureza durante o jogo.

Um Perigo Traçoeiro:

Um plano maligno sem um limite de tempo, o perigo traçoeiro é um plano que levará muitos meses ou até mesmo anos para ser concluído. Os heróis têm de descobrir a natureza desse perigo antes que ele evolua até se transformar num plano maligno final. Mais uma vez, o Anfitrião tem de espalhar pistas quanto à sua natureza para os jogadores.

Um Aprisionamento Sem Esperança de Escapatória:

Os Vilões nunca devem tentar matar os heróis imediatamente. Seria simples demais. Eles sempre tentarão capturar os heróis primeiro. Por isso, quando um vilão atira ou apunhala um Herói, em vez de morrer, o herói perde os sentidos de forma que ele ou ela possam ser colocados numa situação sem esperança de escapatória. O herói é então aprisionado numa masmorra (de forma que possa tentar escapar), ou colocado numa Armadilha Mortal com a qual ele tem de lidar. Uma Heroína (a menos que seja Aventureira) é normalmente trancada em aposentos mais bonitos e defrontada com um Destino Pior que a Morte.

Um Destino Pior que a Morte:

Num melodrama verdadeiro, os vilões *nunca* matam mulheres atraentes. Não, eles as ameaçam com um Destino Pior que a Morte, o que normalmente significa algum tipo de investida romântica ou sexual indesejada. Um Vilão Honrado sempre tentará se casar ou estabelecer algum tipo de relação duradoura com a Heroína. Um Vilão sem princípios tentará forçar a barra com a Heroína, o que se traduz normalmente mais por uma forma de tomada violenta do que estupro puro e simples, envolvendo os ataques "folhetinescos" de beijos forçados, um toque rude e uma série de ameaças de que coisas piores acontecerão. Caso o pior venha a acontecer, será sempre nos bastidores, com a cena escurecendo no momento em que a heroína que dava pontapés e gritava é esmurrada, desfalece ou é fisicamente subjugada.

Uma Armadilha Mortal:

Uma armadilha mortal consiste numa situação que coloca os heróis em perigo de Morte Certa, mas de uma forma que eles estejam completamente conscientes de cada passo dessa Morte Certa. Uma armadilha mortal nunca mata instantaneamente, ao invés disso, ela implica em algum tipo de ameaça de longa duração: um dispositivo explosivo, uma queda num poço, um monstro prestes a ser solto, ou o que quer que seja. Uma armadilha mortal nunca é uma coisa simples; deve ter pelo menos dois ou três passos que levarão à Morte Certa: uma vela deve queimar uma corda para liberar uma serra enorme; ou os heróis são primeiramente cobertos com mel, e depois amarrados para serem comidos pelas formigas. O vilão sempre sai da cena da Armadilha Mortal, mas antes de fazê-lo tem de explicar seu plano maligno e se vangloriar.

Uma Escapada por um Triz:

Toda Armadilha Mortal deve trazer embutida uma escapada por um triz. Na verdade, uma boa armadilha mortal deve ter duas ou três formas de se escapar. Uma deve sempre ser uma possibilidade de salvamento (no caso de você não ter a intenção de matar os heróis imediatamente e precisar de uma desculpa para salvá-los quando eles não descobrirem uma forma de escapar). Outra é uma arma, vantagem, aliado ou ferramenta ocultos (como um prego enferrujado que os heróis podem usar para esgarçar as cordas que os prendem). A terceira opção é achar uma forma de anular a Armadilha Mortal impedindo-a de funcionar, desligando-a ou interrompendo de alguma forma a cadeia de eventos que provocará a Morte Certa.

Um Grande Romance:

Diferentemente de qualquer outro romance, um Grande Romance tem um elemento completamente fora do comum. O Ser Amado deve ser a pessoa mais maravilhosa que o herói ou heroína já conheceu, e ambos devem se apaixonar à primeira vista. Tem de haver pelo menos uma noite de romance passionai que é a melhor coisa que o herói já havia experimentado. No entanto, o herói nunca deve chegar a ter um relacionamento permanente; o ser Amado é morto pelo Vilão; faz um Sacrifício Heróico para salvar o herói; desaparece misteriosamente; ou no fim da história tem de partir para "se recuperar do trauma", "ir em busca de outro destino" ou até mesmo voltar para um cônjuge ou parente doente.

Um Duelo até a Morte:

Em algum ponto, os heróis devem ter a oportunidade de enfrentar o vilão num confronto direto, um desafio pessoal dirigido apenas a um dos heróis. Este é o eternamente popular duelo até a morte, no qual vilão e herói cruzam espadas em combate de tal forma que um dos dois irá com certeza morrer nas mãos do outro. O duelo pode ser com espadas ou revólveres, ou através de um refinado jogo de xadrez com peças envenenadas. O duelo até a morte é sempre um desafio homem a homem dirigido diretamente ao herói; recusá-lo é covardia, e juntar-se ao vilão para com ele conspirar é impensável.

Um Combate Perigoso:

Diferentemente de um duelo até a morte, um combate perigoso não precisa ser um confronto direto. Mas deve sempre acontecer numa situação em que os arredores são perigosos: numa ponte estreita sobre um abismo; em cima de um trem em alta velocidade; nas ameias destroçadas de um torreão, ou num submarino que está afundando. Um combate perigoso deve sua importância ao perigo externo, não à luta em si. A questão é: será que ele vai cair, ser atropelado, afogar-se enquanto luta por sua vida? O Antifráio deve fazer com que os heróis e vilões estejam constantemente se esforçando para não escorregar e cair ou perder o equilíbrio por causa do vento ou da água.

É um Sacrifício Heróico:

Toda boa aventura *Falkensteiniana* deve oferecer aos heróis uma oportunidade de fazer um Sacrifício Heróico: fazer alguma coisa que provavelmente significará Morte Certa ou Captura, mas que permitirá que uma pessoa inocente escape ou seja salva. Isso seria alguma coisa do tipo defender sozinho

Boa Literatura da Era do Vapor

Eu seria capaz de ficar citando fontes de literatura vitoriana durante dias; a lista é infinita. Mas aqui estão, em minha modesta opinião, aqueles que realmente devem ser lidos primeiro:

Do Terra à Lua

Vinte Mil Léguas Submarinas de

Volta ao Mundo em Oitenta Dias

Os clássicos de Júlio Verne (consegui que ele autografasse os meus). Leia-os já.

Aventuras de Sherlock Holmes

Nunca houve melhor quadro da Era do Vapor que este. E os mistérios ainda são desafiadores, mesmo depois de cem anos.

O Homem Invisível

De H.G. Wells, claro. Parecido com Jack, o Estripador com invisibilidade, uma história da Ciência voltada para o mal.

A Máquina do Tempo

Ambientada em algum momento por volta da virada do século, o clima ainda é o do inventor maluco vitoriano clássico. E o filme de George Pal também é ótimo!

O Homem que foi Quinto Feito

História de G.K. Chesterton sobre anarquistas, detetives da Scotland Yard, sociedades secretas e líderes misteriosos. Difícil de achar, mas vale a pena.

The Flashman Series

De George Mac Donald. A aventura insana de Fraser pela vida e história vitoriana com o vilão de *Tom Brown's School Days* como herói.

O Discurso de Zendo

Romance clássico de aventura de Anthony Hope, ambientado na Ruritânia.

A Idade da Inocência

Romance de Edith Wharton sobre sexo, escândalo e sociedade na Nova Iorque vitoriana. Bom para o lado não aventureiro da Era do Vapor.

Oliver Twist (ou qualquer outro livro de Charles Dickens)

Um pouco fora do período de 1870, mas mesmo assim bom para dar uma idéia do clima.



os portões do castelo contra uma multidão até que a princesa possa escapar, ou se atirar na frente da faca do assassino para salvar a heroína jovem e corajosa, ou irromper num edifício em chamas para salvar a criancinha que ficou presa lá dentro. Da mesma forma que as Armadilhas Mortais, os Sacrificios Heróicos devem sempre oferecer uma chance de se escapar por um triz; mesmo que ele não possa escapar, algo deve ser oferecido ao herói (talvez cartas extras da Sorte para seu próximo personagem ou uma outra vantagem de algum tipo), de forma que o sacrifício não seja em vão!

Os Elementos Acessórios da Ficção Vitoriana

Como autor de sua própria ficção da Era do Vapor, você vai descobrir que seus predecessores vitorianos também lhe deixaram uma rica herança de elementos acessórios e instrumentos literários fantasiosos próprios de sua época, incluindo entre eles:

Maquinário Enorme e Sibilante:

O principal elemento do gênero. Em 1870, o industrialismo ainda é uma coisa nova e incomparável, e seus produtos ainda completamente experimentais. A tecnologia ainda é tão artesanal quanto científica, e as máquinas da época refletem isso: monstros imensos e estrepitosos feitos de ferro e bronze (os únicos metais fáceis de se trabalhar naquela época), mantidos inteiros por rebites imensos e cada peça cuidadosamente feita a mão. Não é incomum ver enfeites floreados e iluminuras em todo o revestimento das máquinas: apenas mais um sinal da arte do artesão.

O Vapor é a principal fonte de energia da Época, com seus jatos de vapor superaquecido saindo de caldeiras primitivas e a fumaça de carvão escurecendo o céu. As engrenagens são enormes e complexas, os pistões são juggernauts monstruosos com vedação de óleo, e tudo é barulhento, grande e cheio de graxa. Lembre-se: ao descrever qualquer coisa que tenha relação com a tecnologia da Era do Vapor, seja um veículo, uma fábrica ou até mesmo uma máquina de calcular, enfatize o fato dela ser grande, barulhenta e feita de ferro com ornamentos barrocos, e você não errará.

Discursos Bombásticos, Letras Maiúsculas e Itálicas demais:

O linguajar da Era do Vapor também é grandioso, expansivo e floreado; esta é uma era na qual a Rainha da Inglaterra sublinha e coloca quase tudo em letras maiúsculas ou itálicas, e ela não é considerada insólita. A mente vitoriana salta automaticamente para a frase grandiosa, o gesto romântico e a expressão heróica. Não tenha receio de fazer longos discursos, advogar o amor eterno e defender bons princípios. Se seus vilões grunhirem e disserem: "Maldito seja!", suas heroínas suspirarem e forem infalivelmente nobres, e seus heróis mostrarem resolução máscula e derem ordens do tipo "Tire as mãos da senhora, seu patife!", você estará com meio caminho andado para entender a mentalidade da Era do Vapor.

Fortes, Cidadelas e Fortalezas Secretas:

A Era do Vapor é uma época de transição entre o arcaico e o moderno, e isso realmente transparece na arquitetura da época. Fábricas são construídas ao lado de antigos castelos, e mesmo os prédios mais novos têm um ar rococó que desafia a razão (Neuschwanstein é um exemplo perfeito disso). Os edifícios da Era do Vapor não podiam ser apenas edifícios, tinham de ser schlosses despencando do alto de despenhadeiros sobre o Rio Reno; vilas cerimoniais assadas sob o sol romano; ou fortalezas secretas nos Balcãs. Devem haver alçapões, painéis e entradas secretas, chalés de caçada remotos, castelos ancestrais e grandes propriedades em abundância em suas aventuras. Não se contente com um mero edifício, se você pode ter um palácio.

Veículos Espantosos:

A tradição literária vitoriana é de um tempo em que todos se interessam por ciência e invenções; a própria idéia do método experimental é um conceito novo, e o conhecimento em si ainda é considerado uma extravagância só permitida aos ricos. Assim, não é de se espantar que nesta época, a tecnologia seja algo que realmente inflama a imaginação. Os submarinos são tão impossíveis quanto as máquinas voadoras para a mentalidade da Era do Vapor, e

ambos povoam as páginas da literatura popular. Um automóvel de baixo padrão é tão exótico para a mente do século XIX quanto um caça anti-radar o é para nosso gosto embotado do século XX. A lição é: não ande quando pode ter uma máquina movida a vapor para levá-lo; não tome um barco quando pode embarcar num navio de luxo movido a moinhos de vento; e não use um balão quando pode viajar de Zeppelin.

Dispositivos Diabólicos:

E enquanto estamos falando nisso, não se esqueça do lado mais sinistro da ciência, os Dispositivos Diabólicos e as Invenções dos Vilões da Era do Vapor. Para cada novo e surpreendente avanço tecnológico para aliviar o Fardo do Homem existe obviamente o Conhecimento Proibido cujos segredos o Homem Não Deveria Saber, o reflexo dos sentimentos ambivalentes do homem da Era do Vapor sobre esse novo mundo de mudanças subvertendo a Ordem Estabelecida. Quando a paixão humana e o poder Científico se unem, o resultado é geralmente sinistro e perigoso, ameaçando tudo que o vitoriano médio mais preza. Assim, lembre-se sempre de mostrar também aquele lado mais sombrio da ciência desviada para o mal, que deu errado.

E estranhos mundos novos:

A Era do Vapor é também uma Era de Exploração: toda a África continua desconhecida, bem como uma grande parte do Oriente, com suas civilizações antigas e misteriosas. O homem está se esforçando para chegar aos pólos usando o dirigível, explorar o fundo do mar com o submersível e penetrar as selvas mais profundas com automóveis e trens. Existe tanta coisa ainda desconhecida; e quem sabe dizer que novas terras podem ser encontradas no coração de Bornéu, a parte despovoada da Austrália, ou até mesmo no centro da Terra? Trate o mundo como um lugar novo e inexplorado, repleto de aventuras insólitas, e você terá centenas de novos lugares para onde viajar em sua procura pela emoção da Era do Vapor!

Os Blocos componentes de sua História

Até agora, olhamos para os elementos necessários para fazer sua história funcionar. Mas agora precisaremos de algumas coisas a mais para ajustar esses elementos num todo coerente. Voltando às raízes cinematográficas do jogo, vamos tomar emprestados alguns termos que são geralmente usados para descrever coisas como elas são feitas num filme e não num livro. Isto porque apesar de ser uma invenção literária, é uma história do Castelo Falkenstein sempre representada pelos jogadores e o Anfitrião mais como um filme ou uma peça teatral.

No Palco ou Nos Bastidores

O primeiro bloco para construção de uma história Falkensteiniana é a ideia de "palco" e "bastidores". Os eventos que acontecem no palco são eventos dos quais participam: os jogadores (nos papéis de seus personagens) e o Anfitrião (nos papéis de todos os vilões e do elenco de apoio).

Eventos de bastidores são aqueles que acontecem quando o Anfitrião e os jogadores estão separados, ou quando não há uma sessão de jogo em andamento. Os eventos de bastidores podem ser representados de três formas: como um evento independente entre dois jogadores que não envolva o Anfitrião; como a "passagem de uma certa quantidade de tempo" assentida entre o Anfitrião e um jogador específico ou um grupo de jogadores; ou como uma visão onipotente especial descrita pelo Anfitrião para permitir que os jogadores vejam algo que eles normalmente não teriam sido capazes de ver (como um acontecimento anterior descrito por uma terceira pessoa que o presenciou).

Cenas

As aventuras de Castelo Falkenstein são representadas em Cenas, o próximo componente de uma história. Uma Cena é um fragmento distinto de atividade que acontece num único cenário; por exemplo, uma cena poderia acontecer numa masmorra, ou na muralha de um castelo, mas a mesma cena não pode-

“Tenho um reciprocador numa mão, um sabre na outra, e um ornitóptero com rotor helicoidal danado de bom, para me levar onde for necessário. O que me diz de voarmos sobre o Canal e enfrentarmos esse vigarista inescrupuloso em seu próprio esconderijo?”

— Capitão Fortune

Movimentando-se em Cena

Como regra, você provavelmente nunca precisará ser tão preciso.

Velocidade Correndo (Com base em Atletismo)

Velocidade	Km/h	Mt/s
NH* fraco em corrida	16	5
NH* médio em corrida	19	6
NH* bom em corrida	22	7
NH* ótimo em corrida	26	8
NH* excepcional em corrida	29	9
NH* extraordinário em corrida	32	10

Velocidades de Vôo (baseadas na Precisão das Padas ou no Consumo Físico do Animal/Drágon)

Velocidade	Km/h	Mt/s
NH* fraco em velocidade de vôo	80	24
NH* médio em velocidade de vôo	120	36
NH* bom em velocidade de vôo	160	49
NH* ótimo em velocidade de vôo	240	73
NH* excepcional em velocidade de vôo	320	98
NH* extraordinário em velocidade de vôo	400	122

Outras velocidades

Velocidade	Km/h	Mt/s
Cavalo galopando	52	10
Automotivo	48	15
Trem	120	36

* NH — Nível de Habilidade

É uma Dica:

A Escala não é realmente importante para instruções no palco, a menos que você esteja usando modelos detalhados e miniaturas. Neste caso, uma regra simples e prática será sempre suficiente: assuma que uma figura média representa um homem de 1,80 metros e meça todas as distâncias usando esta figura como guia.

ria acontecer em ambos. Como uma regra prática, toda vez que mudar o palco dos acontecimentos em sua aventura (como mudar de um apartamento em Saville Row para uma rua coberta de neblina), você terá mudado de cena. Você só pode representar uma Cena de cada vez, não pode pular para frente e para trás; ao invés disso, você representa uma cena até onde for possível, e depois corta para outra cena. Cada capítulo ou Episódio é composto de uma ou mais cenas. Uma cena nunca tem uma duração determinada; ela simplesmente continua até que o palco dos acontecimentos mude.

Durante as cenas, cada participante terá chance de fazer coisas para fazer a ação progredir. Isso é feito de forma razoavelmente livre; não existe a vez de cada um, a menos que isso seja importante para a seqüência da ação (nesses casos, cada personagem representa sua parte na cena começando por aquele que tem o maior nível de habilidade em Percepção, sendo que aqueles que têm Percepção igual representam ao mesmo tempo).

Ao invés de usar turnos, todos os participantes da cena terão chance de falar ao mesmo tempo como se estivessem tendo uma conversa normal (embora, como uma cortesia, a maioria deles deixará o anfitrião falar sem ser interrompido toda vez que precisar). As pessoas que não fazem parte da cena devem permanecer quietas e não interrompê-la até que chegue sua vez no palco. No entanto, elas podem escolher representar suas próprias cenas de bastidores (usando seus diários para relatar os eventos e diálogos), contanto que não precisem do Anfitrião para representar nenhum papel nestas cenas.

Locações

Locações são os lugares onde a ação acontece. Pense em cada locação como um lugar distinto em seu mundo da Era do Vapor; um local onde a Cena acontece. Você pode voltar às mesmas locações diversas vezes. As Locações também podem ser consideradas como estúdios de cinema, mas numa história *Falkensteiniana* são geralmente representadas por mapas da locação ou por quadros ou fotografias que possam ser desenhados ou colados no caderno em que você está escrevendo sua história.

Cortes

Você não precisa representar toda a ação de uma história. Os Anfitriões podem também saltar cenas intermediárias e Cortar para a próxima cena importante; por exemplo, se os heróis forem nocauteados no Grande Pátio do Castelo Anthrax, você não terá de mostrar as Cenas deles sendo carregados escadaria acima e pelos corredores. Pode cortar para a próxima cena importante: eles acordando na torre escura do castelo, mãos e pés presos a uma parede. Só os Anfitriões podem fazer cortes.

Outra opção do Anfitrião é o Corte para Despertar. Quando é ferido além de sua capacidade, um herói não morre; ele desmaia, despertando na próxima cena. O tempo que ele fica inconsciente é decidido pelo Anfitrião; se ele quiser, o herói pode ter estado em coma até ter melhorado um pouco, ou podem ter se passado apenas alguns minutos.

Uma terceira opção do Anfitrião é chamada "Cortar para:" Ela permite que o anfitrião mova instantaneamente a ação para um outro grupo de personagens e deixe que eles representem aquela cena. O "Corte para" também pode ser usado como um "Corte para Terceira Pessoa" ou flashback, na qual o Anfitrião descreve uma Cena da qual nenhum dos personagens participa, mas que lhes permite visualizar como se estivessem assistindo um filme ou lendo um livro, enquanto outra pessoa que estava lá descreve os eventos.

Instruções Cênicas

São os parâmetros físicos da Cena: o tamanho da locação, a velocidade ou a distância que os personagens podem se deslocar numa cena, etc. Como em geral as cenas não acontecem num período específico de tempo, a melhor forma de lidar com essas questões é usar valores realistas como quilômetros por hora ou metros por minuto, em vez dos abstratos "metros por turno" usados em outros RPGs. Preparei uma tabela (v. coluna lateral) com a velocidade da maioria das coisas na Nova Europa, mas ela deve ser usada apenas em último caso quando você não se sentir à vontade para fazer apenas uma avaliação.

Heróis & Vilões

Os Personagens do Grande Jogo

No mundo do *Castelo Falkenstein* existem três tipos importantes de pessoas: **Heróis, Heroínas e Vilões**. Todos refletem o estilo dessa era de ouro no sentido que eles são verdadeiros arquétipos do Bem e do Mal, representando seus papéis no Grande Palco, num mundo de moralidade relativamente clara. Eles são os "Dramatis Personae" — os *Personagens Dramáticos* assim chamados pela primeira vez pelo grande poeta e dramaturgo Robert Browning, aquelas figuras que definem o rumo de poderosos Impérios e mudam o curso da História.

Nesse grande palco, os heróis fazem o bem, os vilões fazem o mal, e seus caminhos nunca se cruzam, exceto em combates mortais. Num universo da Era do Vapor de verdade, as coisas são Pretas ou Brancas (e em letras maiúsculas). Nessa realidade, o Bem combate o Mal, o Certo derrota o Errado, e as Coisas são realmente feitas pela Honra, para a Rainha e a Pátria.

Heróis e Heroínas: isso é o que você estará representando neste mundo (embora também falaremos sobre os bandidos). Perceba que quando falamos Heróis, queremos dizer *Heróis*; na ficção da Era do Vapor, não existe nenhum "anti-herói" desagradável, sem princípios, e quase mau. Esta é sua grande chance de subir ao palco da forma mais grandiosa e heroica: para combater o mal, garantir que a justiça seja feita, e empunhar seu sabre no campo de honra. Faça o melhor que puder!

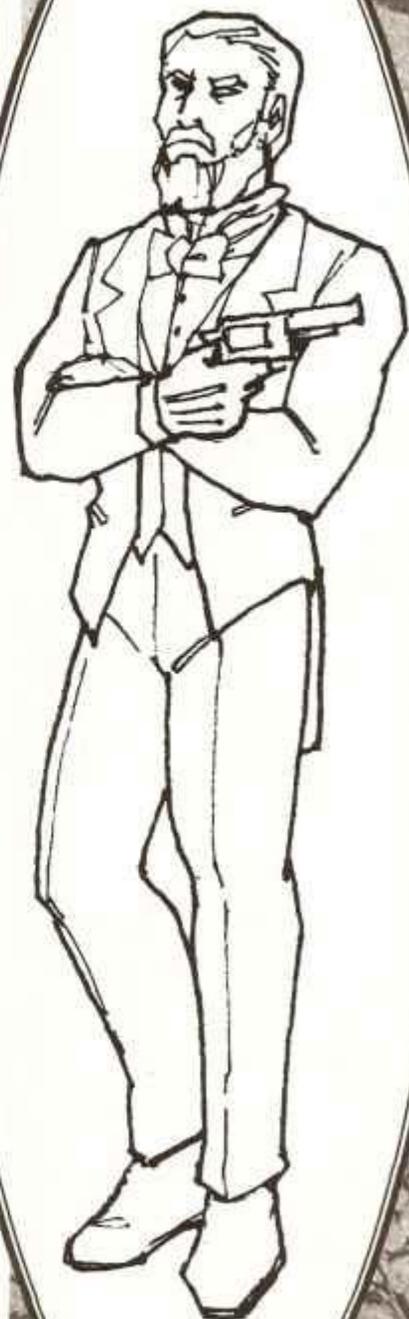
Heróis

Os heróis vitorianos vêm em três versões: Heróico, Trágico ou Defeituoso. Para ser verdadeiramente Era do Vapor, não existem outras opções disponíveis. Como um Jogador do Grande Jogo, você terá de decidir em qual dessas três categorias você se encaixa.

Um verdadeiro **Herói Heróico** acredita na honra, no jogo limpo e na coisa certa. Você nunca o verá esgueirando-se silenciosamente até o vilão, não senhor! Isso é covardia! Heróis heróicos são eternamente otimistas, têm princípios definidos e sempre jogam limpo. Eles ferem os outros com muito pesar e evitarão matar sempre que isso for possível. Bons exemplos de heróis heróicos são Rudolph Rassendyl, John Carter de Marte, Sherlock Holmes e Phileas Fogg de *Volta ao Mundo em Oitenta Dias*.

O **Herói Trágico** é um personagem heróico com um lado sombrio, algo que lhe deu permanentemente uma visão feroz da vida. Pode ser que ele tenha perdido uma amante, sido injustamente aprisionado ou acusado, ou de alguma forma arruinado pelo Destino e a perdição dos outros. Apesar de seus princípios serem os mesmos de qualquer outro herói, seus métodos e estilo são muito diferentes; ele se veste de preto, posta-se (não espreita) nas sombras, e mata quando achar que é necessário. Ele é sombrio, sisudo e carrega uma aura de mistério para onde quer que vá. Mesmo assim, ele sempre fará a Coisa Certa e pode-se ter certeza de que ele sempre terá princípios como o herói heróico. Um bom exemplo de herói trágico é Heathcliffe no *Morro dos Ventos Uivantes*.

Os **Heróis Imperfeitos** são aqueles que têm alguma coisa faltando em sua Moralidade básica; eles estão dispostos a sacrificar seus princípios de acordo com a conveniência. O que diferencia um Herói Imperfeito de um anti-herói moderno? O Herói Imperfeito sabe que está fazendo a coisa errada, e se arrepende; ele tenta compensar sempre que possível. Se rouba de alguém, ele põe o dinheiro secretamente numa caixa de coleta no dia seguinte. Se vê alguém com problema, ele pode virar as costas, mas depois ele voltará para ajudar (diferentemente do Herói Heróico, que se envolve imediatamente). A



diferença mais importante entre Anti-Heróis e Heróis Imperfeitos é que o Herói Imperfeito procura a redenção; ele quer fazer a coisa certa, mas não tem força moral suficiente, ou o Destino conspira contra ele. Quando é um Herói Imperfeito, você pratica constantemente pequenos atos de bem para compensar suas falhas nas outras coisas. Um bom exemplo de Herói Imperfeito é Harry Flashman (da maravilhosa série *Flashman* de George MacDonald Fraser).

Heroína

Embora sempre adotem os mesmos altos Princípios dos Heróis, as Heroínas vêm em embalagens ligeiramente diferentes (como convém à sua natureza feminina). Na tradição vitoriana, suas naturezas são um pouco mais refinadas e seus métodos um pouco menos diretos (embora isso não as impeça de pegar num revólver e brandi-lo com entusiasmo quando surge a necessidade). E obviamente, você sempre pode optar por representar uma heroína a partir do molde masculino: uma Heroína Heróica como Marianne. As heroínas podem pertencer a um destes quatro tipos principais:

A Heroína Inocente: essa dama é uma heroína porque ela é inocente de coração. Ela é boa porque não sabe ser de outro jeito. É honesta, franca, amigável e refinada. E quase sempre linda. Bons exemplos deste tipo são Lucy de *Drácula* ou a princesa Flávia de *O Prisioneiro de Zenda*.

A Heroína Inteligente: espertidão, brilho e charme são as marcas registradas dessa heroína. Ela conhece o mundo; ela é capaz de flertar, mais do que sair-se bem numa conversa, e é bem versada nas maneiras, convenções e modas da época. Mesmo assim, ela é também amável, honesta e determinada a ver a justiça feita. Um bom exemplo de Heroína Inteligente é Irene Adler em *A Scandal in Bohemia*.

A Heroína Trágica: não é a mesma coisa que o herói trágico; a heroína trágica foi vítima de uma grande iniquidade: seu marido foi morto, a fortuna de sua família destruída, ou ela teve sua vida pessoal arruinada. Ainda assim, ela continua a fazer o que é certo com firmeza e paciência, apesar de suas perdas. Ela é nobre e honrada. Um bom exemplo de Heroína Trágica poderia ser *Madame Bovary*.

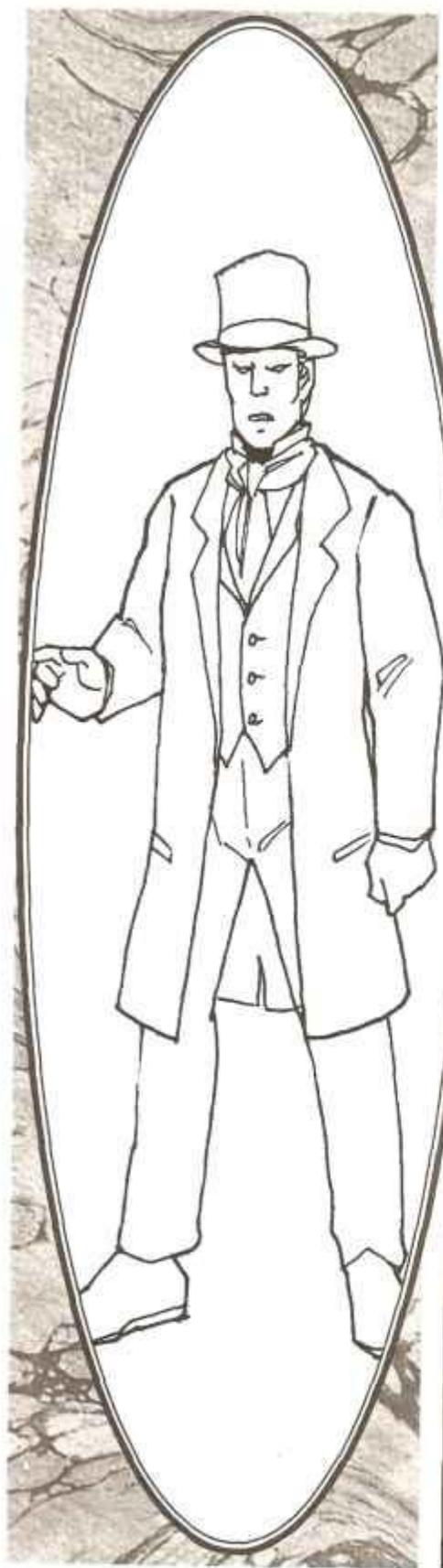
A Heroína Imoral: é a mulher injustiçada. Ou a mulher com um passado escandaloso: um divórcio, um amante, ou possivelmente um filho ilegítimo. Mesmo com toda a sociedade tratando-a com superioridade ou cochichando às suas costas, ela ainda segue seus princípios e faz a coisa certa. Como o Herói Imperfeito, a heroína imoral quer ser redimida para ser novamente aceita pela sociedade. Bons exemplos de heroínas imorais são a condessa Olenka de *Idade da Inocência* ou a misteriosa condessa de *Visões de Sherlock Holmes*.

Vilões

Vilões. Os caras de chapéus pretos. Bandidos bigodudos que são a encarnação do Mal. Para o mundo branco e preto da literatura da Era do Vapor, a vilania existe para ser combatida e punida pelos Heróis sempre que ela mostrar sua cabeça horrenda!

Mas nem todos os bandidos vitorianos são Snidley Whiplashes que ficam tagarelando maldosamente sobre o aluguel não pago, ou amarrando a heroína nos trilhos da estrada de ferro. A maioria deles é sofisticada, inimigos perigosos com desejos implacáveis e grandes ambições que vão muito além de ganhar a Escritura da fazenda. Eles podem ser agradáveis, da mesma forma que o grande Mal pode ser muito atraente às vezes. Existem dois tipos básicos de Vilões: o **Honrado** e o **Sem Princípios**.

Um Vilão Honrado é tão perigoso quanto o sem princípios, mas tem alguma ética. Ele sempre tentará se casar ou construir um relacionamento permanente com a heroína que está ameaçando com um Destino Pior que a Morte. Ele nunca matará um herói quando este estiver inconsciente ou desprevidido, preferindo capturá-lo abertamente e mantê-lo prisioneiro. Ele não se rebaixará à tortura. Também evitará ferir inocentes se for possível, con-



tanto que esteja convencido que eles são realmente inofensivos. Os motivos de um Vilão Honrado raramente são monetários; eles desejam Poder, Vingança ou Desforra do mundo. No entanto, um vilão honrado pode ser redimido se o fizerem compreender o erro de seu comportamento maligno. Exemplos de vilão honrado podem ser o Capitão Nemo, Robur o Conquistador, Conde von Bismarck ou Duque Black Michael de *Prisioneiro de Zenda*.

O Vilão sem Princípios não tem escrúpulos. Ele torturará ou matará um herói indefeso. Ele tomará liberdades e tentará "deitar-se" com qualquer heroína que tiver a sua mercê. Ele não se importa com inocentes. Suas motivações são geralmente de natureza monetária, ocasionalmente mescladas com sadismo e vingança. E ele não pode ser Redimido; ele deve ser aprisionado ou destruído pesadamente. Exemplos de Vilões sem princípios seriam Fu Manchu, Professor Moriarty, Coronel Augustus Moran ("*o homem mais perigoso de toda a Inglaterra, Watson*"), o feiticeiro Aleister Crowley ou o conde Drácula.

PERSONAGENS DE APOIO

Personagens de apoio são todas as outras pessoas que completam o ambiente de uma Cena. São os lojistas de quem se compram as coisas, o policial na esquina, os criminosos que abordam os heróis no beco, e as várias pessoas que formam o elenco de apoio de qualquer drama.

O capanga ou tenente: um vilão secundário em treinamento. Ele trabalha para ou com o vilão para seus próprios fins, e pode atraí-lo para atingir seus próprios objetivos. O capanga raramente é honrado e poucas vezes redimível. Um bom exemplo de capanga seria Rupert von Hentzau do *Prisioneiro de Zenda*.

O inocente: da mesma forma que a heroína inocente, ele é uma pessoa boa de alguma forma ameaçada pelo perigo traiçoeiro ou pelo plano maligno. Os Inocentes existem para que os heróis possam desenvolver suficiente retidão moral para perseguir os causadores do Mal e fazê-los pagar.

O amigo fiel: sempre leal, amigável, e não tão brilhante. Ele está lá para dar uma mão quando o perigo ataca, e em geral atita muito bem com uma pistola. Um bom exemplo deste tipo é o dr. Watson das histórias de Sherlock Holmes.

Criados, Lojistas e Ajudantes: nos bastidores da vida da Era do Vapor existem centenas de lojistas, governantas, mordomos etc, para manter as coisas andando.

A Lei: Na pessoa de um gendarme, guarda ou policial de esquina, a Lei representa a força da ordem e da justiça oficial. Existem detetives obstinadamente inteligentes para perseguir os malfeitores, policiais corajosos e inflexíveis para levá-los à justiça e juizes severos para pronunciar uma sentença.

A Dama em Perigo: uma dama inocente, ameaçada por chantagem ou coisa pior. Um dos elementos principais do gênero melodramático, precisando constantemente da ajuda de traficantes de escravos, viciados em drogas, Gênios ou a ralé do crime.

A Mulher Misteriosa: A mulher com um passado: um segredo sombrio que você deve se esforçar para desvendar. No entanto, ela o guarda muito bem, e o custo da descoberta poderia ser letal. Um bom exemplo (embora um pouco fora de época) poderia ser a notória espia Mata Hari.

Bandidos variados e a Ralé Criminosos: os assistentes dos Capangas e do Vilão, ou apenas homens e mulheres de moral baixa e uma tendência à violência. Personagens rudes: moradores de favelas do sub-mundo da Nova Europa, com reciprocadores engatilhados e o impulso para usá-los na busca da criminalidade!

Deu para pegar a idéia agora? Ótimo, porque é hora de passarmos ao próximo passo: a criação de um Personagem!

“**N**unca
mato
onde já beijei...”

(frase atribuída a
Rupert von Hentzau)

“**V**ocê
me
arruinou! Estou
perdida!!”

— Lady Cecilia Ashburton

“**N**ão é
o frio
que me faz
tremer ...
É medo ...
É pavor.”

— *the Speckled Band*

“**S**eu demônio!
Você não vai escapar impune deste ultraje!
Neste momento, enquanto conversamos, meus aliados estão se preparando para destruir sua criação diabólica e arruinar seu plano imundo!”

— Inspetor Algernon Montanard,
da Sûreté

P:

O que é um Personagem Dramático ?

R:

Para citar o bardo imortal, *O mundo todo é um palco e todos os homens e mulheres, meros atores.* Se isso é verdade, esta é sua hora no palco.

O grande poeta vitoriano Robert Browning descreveu uma *persona dramática* (ou Personagem) como um papel que um escritor assume pelo

tempo que dura um poema, peça ou história. Como um Jogador numa aventura de *Castelo Falkenstein*, você também se tornará um escritor, criando os personagens que irão, mesmo que por apenas algumas horas, subir ao palco. Sua tarefa será criar um personagem realmente grandioso, de forma que quando chegar sua vez, sua performance será verdadeiramente memorável.

P:

Como Criar um Personagem Dramático ?

R:

Esta é a parte divertida. O primeiro passo é dar uma olhada nos exemplos de personagens da página 145. Elas são todos exemplos de habitantes típicos do mundo do *Castelo Falkenstein*. Estes exemplos foram incluídos para

lhe dar uma idéia de como criar seu personagem dramático da Era do Vapor corretamente. Além de uma descrição, as amostras incluem coisas úteis como sugestões de quais seriam os naipes (ou habilidades) mais fortes do personagem, o que eles poderiam ter entre seus bens pessoais, o que podem estar escrevendo em seus diários, e por último, as razões pelas quais podem estar viajando com os outros personagens.

Lembre-se, os exemplos devem servir como *guias*, não como personagens completos! Sinta-se à vontade para alterá-los, corrigi-los ou mudá-los de qualquer forma para que eles fiquem tão condizentes com sua visão pessoal quanto você e o Anfitrião concordem — ou até mesmo para criar novos personagens.

Alguns Personagens Dramáticos

Nesta seção encontram-se apenas algumas possibilidades de personagens dramáticos que você pode querer representar numa aventura. Eles são apenas alguns dentre os vários tipos de personalidades da Era do Vapor que encontrei em minhas viagens. Também descrevi o que considero serem seus naipes mais fortes (coisas nas quais eles são bons), os bens que é mais provável que eles carreguem com eles, um pouco do que pode ser encontrado no típico diário que eles podem manter, e finalmente, as razões que podem ter para estarem envolvidos numa aventura.

Sinta-se à vontade para inserir variações, se você procura manter-se fiel à história. Não estou dizendo de forma alguma que todo hussardo é igual ao outro, mas isso lhe dará uma idéia do que existe por aí. E não se esqueça que esses tipos não são mutuamente exclusivos. Encontrei Aventureiras Nobres (como Maria-nne) e alguns médicos escritores (como John Watson) também.

Aventureira

Você logo percebeu que existia mais de uma forma de uma "mera mulher" ganhar a dianteira nesse mundo de "homens", e isso significava infringir as regras. Por isso, você suspendeu as saias e desenvolveu as perícias de espada e revólver em vez de flerte e riso afetado. Você participou de guerras, comandou belonaves, e é capaz de montar, esgrimir e lutar tão bem (se não melhor) que qualquer homem. Você também se diverte onde e quando encontra diversão, e nenhuma convenção social é um obstáculo para você.

- **Naipes fortes:** Esgrima, Tiro, Carisma.
- **Posses:** Espada, um par de revólveres (pepperbox), um cavalo veloz, um uniforme de homem feito de forma a mostrar seus atributos físicos, e dois vestidos bonitos para os momentos em que você está fora da estrada.
- **Em seu diário:** suas aventuras pelo mundo afora, com nomes de amantes, descrições de suas batalhas, seus maiores desafios e uma lista de seus investimentos, com os quais pretende se sustentar depois que se aposentar.
- **Porque está aqui:** pode ser que você estivesse só em busca de aventura. Pode ser que você tenha concordado em trabalhar com os outros para se vingar de um

Inimigo comum. Pode ser que haja dinheiro envolvido, ou uma oportunidade de provar que você é tão boa quanto qualquer homem.

Anarquista

Desde que entrou na universidade, você sabia a verdade: o homem foi feito para viver livre da corrupção opressiva de Leis e Regulamentos insignificantes! Você dedicou sua vida à realização desse nobre fim, esforçando-se para remover governos e monarquias do poder por todo o mundo. Suas armas são muitas: o panfleto e o livro para espalhar sua mensagem para aqueles que têm dúvidas para escutá-la; o revólver e a bomba para destruir aqueles que se opõem a você. Um dia todos os homens serão livres da tirania — você cuidará para que isso aconteça.

- **Naipes fortes:** Tiro, Educação, Carisma.
- **Posses:** espada, revólver, manto, duas bombas, uma bolsa cheia de panfletos e um exemplar do *Das Kapital* de Marx para servir de inspiração.
- **Em seu diário:** listas de células anarquistas e sua localização, planos detalhados de assassinatos, e divagações vagas sobre a teoria Anarquista/Marxista.
- **Porque você está aqui:** a causa da anarquia deve avançar em todas as frentes! Talvez você consiga atrair os outros para seu lado, talvez vocês tenham um inimigo comum; afinal de contas, a Prússia não é um dos governos mais sistematizados que existem? Ou quem poderia suspeitar nesse grupinho mundano que um de vocês era um perigoso anarquista? Não os agentes do Czar, com certeza!



Brownie

Você seria um bobo se ficasse brincando nos campos o dia todo! A vida de um brownie é melhor aproveitada com grandes trabalhos, ótimas piadas e a arrumação da casa ou da fazenda. Atrás dos bastidores, é claro; não seria mal ter um desses enormes mortais seguindo-o por toda parte enquanto você faz seus milagres, seria? Além do mais, eles deixam dinheiro para você, em vez de queijo e uma tigela de leite!

- **Naipes Fortes:** Tiro (com munição élfica), Percepção e Furtividade.

• **Poder Feérico:** *Realizar um grande trabalho.* Com este poder, você possui a habilidade de fazer o trabalho de muitos homens numa só noite. O número de homens depende de seu Nível de Poder, e a tarefa tem de ser realizada entre o por do sol e a aurora (assim é a tradição).

• **Posses:** um terno de folhas, pelo de camundongo, ou casca de bétula. Se passa mais tempo na cidade do que no campo, você pode ter um terno de roupas de boneca aleatoriamente descombinadas que foram roubadas (nunca dadas a você); um estilingue e uma bolsa cheia de munição éfica.

• **Em seu diário:** montes de adivinhações elaboradas, brincadeiras de mau-gosto e histórias absurdas. Você não é muito de escrever: você só mede trinta centímetros e as penas são muitas vezes maiores que você.

• **Porque você está aqui:** os seres humanos são muito mais divertidos do que os cerimoniais Lordes Feéricos. Você pode pregar uma peça neles ou ajudá-los, que eles não tentam reduzi-lo a migalhas em retribuição. Talvez haja uma pessoa no grupo que você tenha escolhido para ajudar ou atrapalhar, embora tome cuidado para não deixar ninguém vê-lo. Ou talvez você tenha decidido seguir o grupo de perto e criar confusão com qualquer pessoa que o grupo encontre; secretamente, é claro.

Engenheiro de Cálculo

O futuro está na ciência do cálculo, e com isso, a humanidade pode dominar o mundo! Você estudou e aprendeu as perícias da Engenharia de Cálculo, aquela estirpe rara que constrói e mantém as máquinas poderosas que moldam a ciência e a indústria. Dr. Babbage e sua aluna Lady Ada Lovelace são seus ídolos, pois eles sozinhos causaram esta revolução da mente sobre a matéria bruta. Um dia, talvez, sob a direção deles, a Humanidade será capaz de viver num mundo matemático perfeito, inteiramente criado por meio da máquina de calcular, uma utopia em que todas as coisas serão possíveis através da força do Realismo Virtual!

• **Naipes Fortes:** Educação, Percepção, Mecânica.

• **Posses:** Abaco automático, ferramentas de consertar máquinas, uma cópia do livro *Manual de Manutenção de Máquinas* do Dr. Babbage e uma cópia de *Teoremas e Exercícios de Cálculo* de Lady Ada.

• **Em seu diário:** Vários cartões (do tipo Jacquard) com programas que você escreveu, anotações sobre a operação de máquinas de cálculo, alguns projetos novos para aperfeiçoar, citações de Lovelace, Babbage e Pascal.

• **Porque você está aqui:** Hoje em dia, as máquinas de calcular estão em toda parte. E se não estão, deveriam! Talvez você seja um artífice assalariado procurando novas aplicações da ciência do cálculo. Ou talvez você viaje pela Europa instalando ou consertando máquinas, ou até mesmo frustrando os planos de outros que usam o poder da ciência do cálculo em seus planos malignos.

Detetive Consultor

O jogo começou e você está no caso! Mesmo antes de sair da escola, você aprendeu a desenvolver suas faculdades perceptivas e intuitivas muito além dos outros homens. Agora, você usa essas perícias na detecção e prevenção do crime, onde quer que ele apareça. Você só aceita os casos mais desafiadores, para melhor aprimorar seus poderes dedutivos: aqueles que desconcertam a Scotland Yard e a Sureté. Seus adversários jurados são o Gênio do Crime, o Agente Estrangeiro e o Ladrão de Casaca, e você não ficará em paz enquanto eles não tiverem sido esmagados.

• **Naipes Fortes:** Educação, Tiro, Percepção.

• **Posses:** Revólver, lente de aumento, bloco de anotações e pequeno laboratório portátil com material para coleta de impressões digitais, tubos para amostras e substâncias químicas.

• **Em seu diário:** particularidades sobre tipos obscuros de tabaco, anotações sobre vários casos em andamento, nomes de informantes e comentários sarcásticos sobre procedimentos policiais desastrosos.

• **Porque você está aqui:** As forças do mal estão em toda parte! Talvez um dos outros esteja envolvido num caso atual, ou tenha uma pista importante. Talvez você suspeite que um dos outros seja um criminoso ou gênio perigoso, ou os esteja protegendo de um atacante desconhecido. Ou talvez, eles possam ajudá-lo a derrotar seu inimigo jurado, o malévolo Napoleão do Crime em pessoa.

Cavaleiro Intrépido

Você não é um mero soldado; é um dos oficiais de elite do Rei/Rainha/Império! Um bravo cavaleiro cuja perícia sobre um cavalo veloz não encontra igual; você é também um duelista e um atirador temido. Seu regimento é o melhor entre os melhores, e você anda empertigado num uniforme resplandescente, suas armas brilhantes prontas para desafiar qualquer insulto à honra ou cumprir bravamente qualquer missão solicitada por seus superiores.

• **Naipes Fortes:** Atletismo, Esgrima, Tiro.

• **Posses:** Sabre, revólver, fuzil (na sela), um cavalo veloz e um uniforme espalhafatoso com as cores de seu regimento.

• **Em seu diário:** endereços de seus muitos casos amorosos, horas marcadas para duelos e encontros secretos, relatos de suas façanhas destemidas.

• **Porque você está aqui:** Sua pátria o chama e você obedece! Talvez você esteja numa missão secreta para o Império! Ou um dos outros seja um velho companheiro de caserna que lhe pediu ajuda. Ou uma das damas seja muito atraente e como você está de licença agora...

Cortesã

Com certeza, a Aventureira pode ter razão: você não precisa se casar para se dar bem na vida. Mas por que se sujar e usar roupas surradas enquanto faz isso?

Você aprendeu a fazer gato e sapato dos homens, dobrar suas vontades fracas e tolas para conseguir realizar cada um de seus desejos. Com um beicinho, um sorriso, e uma palavra bem colocada, você é capaz de destruir os tronos da Nova Europa ou mudar o curso dos impérios tão bem quanto qualquer diplomata. Seus amantes são muitos, sua beleza legendária, e toda a Nova Europa (pelo menos a parte masculina) está prostrada a seus delicados pés.

- **Naipes Fortes:** Carisma, Aparência, Contatos.
- **Posses:** Adaga, pistola Derringer, um caminhão a vapor carregado de vestidos longos da Worth de Paris, jóias e caixas de maquiagem.
- **Em seu diário:** nomes de seus muitos casos amorosos, horas marcadas para encontros secretos, fofocas aleatórias do jet set e o ocasional segredo ultra-sigiloso revelado por um amante durante um interlúdio romântico.
- **Porque você está aqui:** Onde existe ação e intriga, existe oportunidade para uma mulher esperta e empreendedora. Quem sabe que segredos valiosos você pode descobrir com este grupo? E alguns dos outros personagens podem ser razoavelmente ricos ou bonitos. Quem sabe o que pode vir a acontecer?

Diplomata

Enquanto outras pessoas estudam história, você está entre os poucos privilegiados que farão a história, trabalhando suas perícias de diplomacia para ajustar os eventos do dia. Você viaja pelo mundo em missões delicadas para a Coroa e a Pátria, protegendo os interesses de seu país no exterior, negociando tratados, terminando (ou começando) guerras, e se imiscuindo em Intrigas Internacionais. Suas missões determinam o destino das nações; suas armas são a espirituosidade, a coragem e o estilo. Claro que você consegue sucessos admiráveis.

- **Naipes Fortes:** Contatos, Educação, Percepção.
- **Posses:** Bengala de estoque, revólver, maleta de executivo, papéis e pasta ministeriais, livro de códigos diplomáticos.
- **Em seu diário:** Endereços e compromissos, anotações sobre tratados e acordos, informações sobre outros diplomatas e suas concubinas.
- **Porque você está aqui:** talvez seu governo tenha designado os outros para sua comitiva em uma missão diplomática secreta? Talvez um dos membros do grupo seja suspeito de ser um mensageiro de uma potência estrangeira. Ou talvez eles sejam uma excelente cobertura para as negociações secretas que você espera ir no encalço enquanto está no exterior?

Lorde Dragão

Com olhos de gato, esbelto e tremendamente alto, há centenas de anos você vem periodicamente descendo de sua casa nas montanhas para andar entre os humanos na forma humamóide que assume para estas

jornadas. Às vezes, é para juntar itens para suas Coleções; o objetivo central da vida de um Dragão é manter seu museu pessoal de artefatos e outras maravilhas. Outras vezes, você está à procura de uma companheira; é bem mais fácil localizar e seduzir uma virgem humana propensa nesses dias do que no passado, quando você tinha que queimar um vilarejo ou dois para obter um tributo feminino adequado. Além do mais, você desenvolveu um gosto por vinhos e pratos finos, e as camas de plumas são melhores que o chão de pedra das cavernas. E como nunca esquece nada nem ninguém, você aprendeu a apreciar os amigos e as experiências das quais gostou durante suas muitas vidas humanas.

- **Naipes Fortes:** Percepção, Compleição Física, Feitiçaria.
- **Poder Dragontino:** *Hálito de Fogo.* Com este poder, você tem a capacidade de arremessar grandes rajadas de fogo de sua boca (da forma dragontina) quando desejar. Claro que o fogo é uma mágica; você não precisa de combustível para gerá-lo e ele na verdade nunca toca seu corpo. Você também é capaz de mudar de sua forma pterodactilina de Dragão para a forma humana à vontade.
- **Posses:** Roupas finas feitas sob medida para seu corpo humano extremamente alto; capas para disfarçar sua forma enquanto está em processo de transformação; um caminhão a vapor para carregar as coisas que você juntou durante os últimos anos.
- **Em seu diário:** listas de objetos que você ainda tem de juntar para sua coleção; anotações sobre possíveis companheiras humanas; mágicas que você aprendeu de outros magos, e observações sobre pessoas que você conheceu; anotações de viagens sobre os melhores hotéis e restaurantes.
- **Porque você está aqui:** Como um Dragão, você tem interesse em manter sua coleção; completá-la é tudo, e determina seu status entre seu povo. Se há um Ladrão de Casaca, vigarista ou Aventureira no grupo, talvez você possa contratá-los para reunir itens para você. Você também é fascinado pelo comportamento humano: ele é tão ilógico. Talvez você tenha a intenção de viajar com esse grupo para observá-lo durante algum tempo. Ou talvez uma das mulheres pudesse dar uma boa companheira.

Anão Artesão

Certamente ninguém pode discordar que seu povo possui os melhores artesãos de todos os Mundos. Mas depois de séculos fazendo relógios, espadas encantadas e armaduras de heróis, isso pode se tornar cansativo. Você também sabe que, a menos que se torne um Mestre, nunca conquistará seu Sobrenome. Então, você saiu pelo mundo dos Homens à procura de emprego. Talvez você possa criar uma ratoeira mais eficiente, ou até mesmo inventar um novo tipo de alta magia como Rhyme Mestre de Máquinas? Vale a pena tentar, e além do mais, os Humanos fazem a melhor cerveja que existe. Nem mesmo um Anão é capaz de fazer melhor!

- **Naipes Fortes:** Briga, Compleição Física.
- **Poder Feérico:** *Amor nos Metais*. Com este poder, você ganha a capacidade de modelar metal, dando-lhe o formato que desejar, e criando trabalhos em metal surpreendentemente intrincados e belos. Você não possui nenhum outro Poder Feérico; Glamour e Eteralidade lhe são negados como um preço a ser pago por ser capaz de trabalhar com Ferro Frio. Você também é especialmente resistente aos efeitos de todas as formas de Magia.

- **Posses:** caixa de ferramentas cheia de serras, martelos, chaves inglesas e sovelas; macacão de trabalho, botas ferradas e pesadas, capa de couro cheia de graxa e avental de trabalho.

- **Em seu diário:** Esboços de projetos para pontes, máquinas a vapor, automotivos, etc., rabiscados com idéias de melhorias; anotações sobre alavancas e engrenagens; endereços de outros Anões que você conhece; invenções humanas que você achou especialmente interessantes.

- **Porque você está aqui:** Existe apenas um jeito de ganhar aquele importante Sobrenome como um Anão, e isto significa se tornar um mestre em algum tipo de arte ou ofício. Talvez você possa trabalhar com esses humanos e descobrir alguma coisa que lhe valerá seu novo nome? Ou talvez você já esteja trabalhando com (ou para) um deles?

Explorador

Você viajou das montanhas cobertas de neve do Tibete às florestas mais profundas da África. Seu objetivo: não deixar nenhum pedaço da Terra inexplorado; descobrir todos os lugares secretos, cidades perdidas, templos ocultos e tesouros legendários. Seus escritos adornam as páginas da imprensa popular, seus ensaios avançados enchem os arquivos da Sociedade Geográfica; e suas façanhas são o material com que romancistas baratos podem apenas sonhar. Você viaja nas trilhas de Burton, Stanley e Challenger: um viajante intrépido do Desconhecido.

- **Naipes Fortes:** Tiro, Atletismo, Coragem.

- **Posses:** Facão de briga, fuzil, 30 metros de corda, mochila com barraca e trem de cozinha.

- **Em seu diário:** notas cuidadosas sobre plantas e animais que você viu; plantas de templos e cidades perdidas; mapas da natureza; folclore nativo que você ouviu; esboços de ídolos e artefatos; anotações sobre os lugares para os quais viajou.

- **Porque você está aqui:** Talvez você tenha voltado de suas viagens e descoberto que um dos outros (um

irmão/irmã/amigo/cônjuge/amante) faz parte deste grupo perigoso. Ou pode ser que alguém do grupo o tenha convidado por sua perícia com armas e experiência com o perigo. Talvez um dos outros tenha uma pista sobre uma cidade ou tesouro perdidos entre seus parentes pessoais.

Lord/Dama Feéricos (Daoine Sidhe)

O mundo imutável do Véu Feérico, com sua Corte estilizada e perfeição sem fim não serve para você. Você tem sede do mundo mortal, onde o amor é espontâneo e cheio de paixão, onde os amantes têm defeitos verdadeiros, e onde as coisas nunca são previsíveis.

Você é um viajante e um observador, mas também gosta de experimentar todas as sensações novas, seja na forma de comida, canções desconhecidas ou uma amizade intrigante. Neste lado do Véu, você realmente se sente vivo — talvez você se envolva em alguma coisa verdadeiramente perigosa e arrisque sua imortalidade *contra uma lâmina de Ferro Frio!*

- **Naipes Fortes:** Contatos, Aparência, Percepção.

- **Poder Feérico:** *Encantamento*.

Com este poder, você tem a habilidade de submeter os desejos dos mortais à sua vontade, para enfeitá-los e encantá-los, ou para fazê-los se apaixonarem por você.

- **Posses:** Lâmina de prata Feérica, adaga, capa esvoaçante em estilo irlandês e roupas impecáveis.

- **Em seu diário:** anotações sobre o comportamento humano; desenhos de amantes humanos, cenários e animais interessantes que você planeja recriar no mundo das Fadas como diversão; canções, poesia e trechos de música que você ouviu e gostou.

- **Porque você está aqui:** é muito *chato* no mundo das Fadas, onde tudo o que você deseja é instantaneamente seu. E as Fadas do sexo masculino/feminino são tão previsivelmente perfeitas, tão diferentes dos humanos temperamentais e excitantes! Eis uma chance de arriscar tudo por uma aventura ou um romance imprevisível.

Ladrão de Casaca

Durante o dia, você vive nos mesmos círculos que os nobres e os cava-lheiros, onde a espiroituosidade e a sofisticação são a medida do homem. Mas à noite, você foge dos salões brilhantes e assume sua verdadeira vocação: Roubos Grandiosos. Você é o mestre do segundo andar, um ladrão de altíssimo padrão que rouba apenas as pessoas mais ricas e exclusivas. Você é capaz de encantar uma herdeira a ponto dela lhe dar a



gargantilha de brilhantes ou arrombar um cofre com a mesma segurança, sem nunca perder sua noção de estilo na troca. Da Estrela do Rajá às pérolas de Lady Astor, você rouba o que há de melhor para provar que é o melhor.

- **Naipes Fortes:** Atletismo, Carisma, Furtividade.
- **Posses:** Roupas e máscara pretas, 30 metros de corda e fiteixa, um nocauteador, gazuas capazes de abrir a maior parte das portas, e vários ternos estilosos para seus compromissos sociais.
- **Em seu diário:** Plantas de várias propriedades e sobrados que você visita durante o dia; anotações sobre rotinas dos empregados domésticos e guardas; listas de sócios que podem ajudá-lo; fofocas úteis.
- **Porque você está aqui:** Qual a melhor forma de disfarçar seus verdadeiros motivos do que se juntar a um grupo de pessoas acima de qualquer suspeita? Talvez uma delas seja uma dama milionária com uma caixa de jóias descuidada? Talvez você tenha escondido os lucros desonestos de sua última façanha em um dos outros jogadores e tem de recuperá-los agora?

Dama/Cavalheiro

Vocês são o bastião do Império inglês, os defensores do *gemütlichkeit* em Viena, os mestres do Estilo e Propriedade de toda a Nova Europa. Frequentando apenas os clubes mais seletos e associados somente com as pessoas Certas, suas roupas estão sempre impecáveis e refletem educação e bom gosto; seu lazer é refinado e educado. Você é conhecido por seu senso de honra e justiça e sua palavra é um compromisso. Embora possa de vez em quando andar com pessoas não apropriadas, você sempre toma cuidado para "manter a pompa" e "fazer a coisa certa". Você paga suas dívidas de jogo, não faz fofoca com estranhos e fica fora dos quartos errados (pelo menos perto dos criados).

- **Naipes Fortes:** Carisma, Contatos, Situação Econômica
- **Posses:** Bengala, bengala de estoque, ou uma pequena pistola Derringer para senhora, um guarda-roupa de ternos de bom corte ou longos de Paris, caixa de cartões de visita.
- **Em seu diário:** endereços de amigos íntimos e casos amorosos; horas marcadas para encontros secretos e negócios; os endereços de seu advogado e de seu corretor na bolsa; fofocas alcatórias e observações pessoais.
- **Porque você está aqui:** é tão entediante fazer a ronda social. Talvez este grupo seja mais ... ousado? Talvez um deles possa se transformar num caso amoroso discreto e

interessante. Ou talvez alguém do grupo seja um velho amigo que tenha se envolvido com más companhias, e só você pode conduzi-lo de volta à trilha certa.

Inventor

Como um inventor profissional (ou amador), você sabe que o homem ou mulher que constrói uma *roteira* melhor, certamente terá uma fila de pessoas à porta de seu laboratório! É você acabou de ter uma idéia que dará resultado! Com certeza, foram necessários meses, ou até mesmo anos de privação e trabalho diligente, mas você quase terminou sua mais recente invenção, e com apenas um pouco mais de esforço, será capaz de produzi-la para um mundo pasmo e agradecido. Claro que mais fundos seriam bem vindos, pois mesmo com as primeiras patentes de sucesso em seu nome, você ainda não foi capaz de financiar todo o equipamento que precisa.

- **Naipes Fortes:** Educação, Mecânica, Percepção.
- **Posses:** Sacola grande, contendo ferramentas e equipamentos variados; bloco de anotações amarrado e volumoso contendo planos detalhados de sua Invenção (que está em processo de construção); Formulários de Patentes Reais parcialmente preenchidos.
- **Em seu diário:** Anotações sobre sua invenção; listas de coisas que você precisa comprar para terminar seu trabalho; fórmulas complexas e incompreensíveis que lhe vieram à mente durante a noite.
- **Porque você está aqui:** para terminar sua Invenção, você terá de reunir os fundos necessários! Talvez um desses bondosos cavalheiros/damas possa ser convencido a lhe adiantar os fundos de que precisa. Ou talvez eles possam estar interessados em se tornarem seus sócios e levarem sua invenção ao mercado. Um deles pode até ser um colega inventor!

Jornalista

A história é tudo, cavalheiros, e quando existe uma história a ser contada, ninguém é melhor do que você para separar o joio do trigo! Do refúgio da alta sociedade em Marienbad e Cowes, aos becos escuros de Berlim e do Soho, você está onde as coisas acontecem, cavando a sujeira e levando-a para a Fleet Street e às impressoras o mais rápido possível. Com certeza, suas histórias sobre os desastrosos e a frivolidade da sociedade não o tornam popular junto ao jet set, mas com seu comportamento escandaloso, eles poderiam lucrar com um pouco de contratempo. E você gosta



de pensar que suas declarações sobre oficiais do governo e questões sociais são sua maneira de se certificar que a corrupção e a injustiça tenham oposição. É seu trabalho manter o público informado, e, por Deus, você o fará, não importa o que seus detratores digam contra você!

- **Naipes Fortes:** Contatos, Percepção, Furtividade.
- **Posses:** nocauteur ou bengala, aparelho de escuta, um gravador automático Abercrombie (v. págs. 52 e 208) e uma câmera barata.
- **Em seu diário:** Anotações sobre informantes; fofocas; histórias; anotações para o romance inacabado com o qual você espera fazer fortuna.
- **Porque você está aqui:** as notícias estão onde você as faz. Com um grupo heterogêneo como esse, com certeza você vai desenterrar alguma coisa interessante! Talvez um dos outros dê um bom assunto para uma história (ou até mesmo seu romance). Ou talvez você tenha ouvido alguns rumores suculentos sobre um dos outros que planeja investigar.

Cientista Louco

Eles o chamavam de louco na Universidade, só porque você escolheu desafiar as idéias limitadas de seus pares! Eles lhe disseram que existiam Coisas que o Homem Não Deveria Saber que existem. Mas você não concordava: não existe nenhum lugar que a luz cegante do Intelecto não possa iluminar! Só você ousa avançar até os limites da própria ciência: para criar vida, dominar a invisibilidade; liberar a Natureza Dual que existe dentro de cada um de nós! Nenhuma fronteira lhe será negada — *A Ciência trinará!*

- **Naipes Fortes:** Educação, Mecânica, Percepção.
- **Posses:** revólver (ou bengala de estoque), guarda-pó, bloco de anotações grosso com cadeado, contendo notas de laboratório para sua Criação (na qual você está trabalhando).
- **Em seu diário:** anotações sobre onde conseguir produtos químicos e suprimentos; passagens de livros da Biblioteca Real de Ciências, idéias rascunhadas sobre seu projeto atual; trechos de monografias atuais escritas por rivais e inimigos (com suas correções rabiscadas nas margens).
- **Porque você está aqui:** Para continuar seu trabalho, você precisará que os outros o ajudem: aqueles que têm dinheiro, contatos ou interesse nas mesmas áreas de ciência. Talvez você tenha ido à universidade com um dos outros, ou tenha estado romanticamente envolvido com um deles. Ou talvez algum membro do grupo seja um profissional rival e você vai verificar no que ele está trabalhando!

Gênio

Sinistro e tráciturno, você se afastou do mundo e suas influências corruptas e desonestas. Em lugar disso,

usou seu grande intelecto para criar um poderoso Dispositivo Diabólico com o qual espera se vingar daqueles que se opõem a você. Todos seus esforços foram aplicados na realização de seu principal Objetivo e seu lançamento contra esse mundo perverso e confiante, e esse dia não lhe será negado!

- **Naipes Fortes:** Carisma, Educação, Mecânica.
- **Posses:** Revólver (ou bengala de estoque), capa enorme (ou uniforme fantástico), um livro grosso com cadeado, contendo planos detalhados de seu Dispositivo Diabólico, que se encontra em processo de construção (v. págs. 208 até 215 para maiores detalhes).
- **Em seu diário:** Palavreado bombástico e sem sentido sobre seus inimigos, planos para usar seu dispositivo para se vingar; visões utópicas do futuro; Planos Magistrais para Conquistar o Mundo.
- **Porque você está aqui:** para realizar seu Plano Magistral, você tem primeiro de reunir um bando de aliados! Afinal, quem vai ajudá-lo a fazer funcionar seu Dispositivo Diabólico quando ele estiver pronto? Ou mesmo ajudá-lo a financiá-lo? Esta é uma boa forma de encontrar outros que entenderão sua causa. E aquela pessoa atraente do grupo não seria perfeita a seu lado quando você atingir seu objetivo?

Nobre

Você é o herdeiro de um nome respeitável e uma linhagem nobre: em sua história estão os reis, rainhas e príncipes da aristocracia neo-européia, bem como vastas propriedades e títulos meritórios concedidos a seus ancestrais através de gerações de serviço à Coroa e ao País. Para você, o nome da família é tudo, e você o preservou intacto, mesmo que sua situação financeira tenha enfrentado tempos difíceis. Embora algumas pessoas de seu círculo social façam parte do jet set, você ainda evita qualquer sinal de escândalo, confiando na discrição e na honra para preservar a aristocracia contra os arrivistas que espreitam do lado de fora dos portões.

- **Naipes Fortes:** Contatos, Educação, Situação Econômica.
- **Posses:** Bengala de estoque, espada (raro) ou um pequeno revólver, um caminhão a vapor cheio de roupas caras mas de bom gosto, uma carruagem pessoal ou um automóvel, jóias e caixas de maquiagem e pelo menos meia dúzia de longos exclusivos da butique Worth de Paris (se for mulher).
- **Em seu diário:** endereços de amigos íntimos e casos amorosos; anotações de negócios e encontros secretos; endereços de seu advogado e banqueiro, fofocas gerais e observações pessoais.
- **Porque você está aqui:** um dos outros poderia ser uma ovelha negra com intenção de arruinar o nome da família. Ou até mesmo um cônjuge ou amante erradio. Ou talvez, você espere restaurar o bom nome e a fortuna de sua família trabalhando com eles.

Artista

Teatro, ópera, balé: esses são os domínios nos quais você se sobressai. Mais que um mero cantor ou ator, seus talentos são aplaudidos pelo público de toda Nova Europa (ou pelo menos assim você espera), e sua reputação como artista habilidoso aumenta a cada apresentação. Você já divertiu aristocratas e camponeses, emprestando uma atuação própria especial ao estilo de interpretação que você escolheu, seja ele ópera, drama ou balé. Agora tudo o que você precisa é um palco novo e mais glorioso para demonstrar seus talentos.

- **Naipes Fortes:** Carisma, Contatos, Atuação.

- **Posses:** Bengala de estoque ou adaga para proteção, capa dramática que rodopia na medida certa, caminhão a vapor com fantasias, roupas extravagantes, perucas e maquiagem. É uma edição de bolso das peças de Shakespeare, claro.

- **Em seu diário:** recortes de críticas, fotografias de suas atuações; anotações sobre teatros e salas de espetáculo; referências a compromissos e convites para a Corte.

- **Porque você está aqui:** a temporada teatral acabou, e você se encontra no intervalo entre apresentação. Talvez este grupo seja uma diversão interessante. Será que um dos outros é um amigo ou amante? Ou talvez seguindo-os, você consiga convencer o membro do grupo com os melhores contatos, a financiar sua próxima "estréia" teatral.

Médico

Com a maleta médica na mão e o juramento Hipocrático na mente, você escolheu embarcar nessa missão vitalícia de curar enfermos e doentes, usando a tecnologia mais avançada disponível. Como um médico moderno, você sabe melhor do que a maioria, que vivemos numa época de milagres científicos. O clorofórmio e o ácido carbólico já revolucionaram a prática da medicina em todo o mundo civilizado, e novas aplicações da teoria de germes de Pasteur logo farão com que as doenças infecciosas sejam coisa do passado.

- **Naipes Fortes:** Educação, Medicina, Percepção.

- **Posses:** Seu velho revólver de serviço, uma maleta médica (completa com serras de amputação, bisturis, bandagens, ácido carbólico e clorofórmio), e diversos números recentes da revista *The Lancet*.

- **Em seu diário:** listas de horas marcadas e endereços de pacientes, nomes de colegas para consulta, anotações sobre casos difíceis, e (se for o caso de você morar com um detetive consultor) partes daquela história que você planeja submeter à revista *Strand*.

- **Porque você está aqui:** As coisas têm andado devagar na prática médica, e depois do Afeganistão, você está louco por um pouco de movimento. Talvez um dos membros do grupo seja um velho amigo ou colega de residência? Ou talvez um deles (uma esposa, marido, noiva ou noivo) tenha se metido numa situação desesperadora da qual você espera libertá-la(o)?

Dixie

Você dorme num botão de rosa, tendo como colcha uma pétala; sorve néctar e orvalho sob a luz do luar; você também se delicia em apoquentar mortais, espetando-os com sua espada minúscula e enchendo os caminhos deles com glamours e ilusões. Às vezes, você pode ser útil, principalmente quando existem assuntos do coração envolvidos, levando jovens amantes a transpor obstáculos com seus poderes feéricos. Mas você também não gosta de infidelidade e é capaz de transformar a vida de um adúltero num inferno. Em resumo, você se diverte bastante às custas dos humanos, mas como tem apenas 7,5 centímetros de altura, é muito veloz e etéreo, normalmente escapa impune. Além do mais, você é uma graça.

- **Naipes Fortes:** Etericidade, Glamour, Furtividade.

- **Poder Feérico:** *Charme do Amor*. Com esse poder, você ganha a habilidade de fazer com que outras pessoas, sejam elas mortais ou Fadas, se apaixonem perdidamente por uma outra pessoa.

- **Posses:** Mala, roupas reveladoras de névoa, flores ou uma fina cota de malha feérica; uma espada do tamanho de um alfinete de chapéu feita de ouro feérico ou um arco com munição élfica feita de caule de cardo. Você está sempre circundado por uma luz ofuscante.

- **Em seu diário:** se você o mantém, ele terá montes de relatos de fofoca escandalosa sobre as Cortes Seelie; fofocas interessantes que você ouviu de humanos; e trechos de prosa e poesia que parecem vagas reminiscências de romances açucarados ("... seu colo palpitava com a expectativa do abraço do amado")

- **Porque você está aqui:** Você pode estar numa missão de espionagem para um Lorde ou Dama das Cortes, observando um dos outros membros do grupo. Talvez você esteja envolvido na vida romântica de um dos outros personagens, ou simplesmente fazendo amizade com ele (incomodando-o) porque ele lhe pareceu interessante?

Vigarista

Alguns o chamam de cafageste e mal-educado, mas você se acha realista, um patife honesto num mundo de hipócritas fanfarrões. Você tem orgulho de suas habilidades no ofício: um talento natural com cartas e dados, aposta e a perdição do sexo fraco. Você não tem nenhum escrúpulo em trapacear e arrancar toda a grana de um cavalheiro posudo na mesa de bacará numa ou seduzir a mulher infiel dele enquanto ele está com a amante. Como um tubarão, você ronda as águas onde o jet set se diverte, procurando vítimas, conquistas amorosas e amantes milionárias para sustentá-lo.

- **Naipes Fortes:** Carisma, Aparência, Contatos.

- **Posses:** Revólver ou bengala de estoque, vários ternos caros, um baralho de cartas marcadas, um dado viciado e uma chave mestra que abrirá a maior parte dos quartos de hotel.

- **Em seu diário:** nomes de seus casos, incluindo partes apimentadas de chantagem, horas marcadas para duelos e encontros secretos, relatos fanfarrões sobre suas conquistas, tanto nas mesas de jogo quanto na alcova.
- **Porque você está aqui:** Sempre existe uma chance para fama e dinheiro fácil quando um grupo de aventureiros se junta. Ou pelo menos chances de chantagem. E algumas das mulheres do grupo são bem atraentes. Seu olho para a Grande Chance foi atraído pelo brilho da Oportunidade.

Cientista

A experimentação indisciplinada do Cientista Louco não serve para você. Como membro da Academia de Ciências, você entende o verdadeiro valor da pesquisa, estudo e reflexão sóbria sobre a teoria leviana. Seus artigos são publicados regularmente nos Jornais e Revistas do meio Profissional, e você gosta do fato de ter contribuído com uma quantidade significativa de pesquisa consistente para sua área de estudo. Além de seus estudos e pesquisas, você também leciona na Universidade e é responsável pelo trabalho de pós-graduação que encoraja mentes jovens do futuro a seguir a trilha certa da Ciência. Você sabe que a verdadeira erudição requer paciência, disciplina, e acima de tudo, o devido respeito pelo método científico!

- **Naipes Fortes:** Educação, Mecânica, Percepção.
- **Posses:** Bengala, lentes de microscópio, casaco com muitos bolsos para levar espécimes e instrumentos.
- **Em seu diário:** anotações sobre estudos científicos em andamento; observações sobre Física e História Natural que você fez recentemente; trechos de monografias atuais escritas por rivais e colaboradores (com seus comentários rabiscados ao lado).
- **Porque você está aqui:** o que poderia reunir um grupo tão peculiar? Talvez como estudante de humanidades, você deva observar mais de perto. Ou um dos outros membros do grupo é um estudante ou colega que está andando em más companhias? Um pouco de pesquisa de campo em andamento? Ou talvez um dos outros seja um amigo ou parente precisando de sua ajuda.

Agente Secreto

Deixe o diplomata e o Cavaleiro se gabarem de seus feitos patrióticos em nome da Coroa e da Pátria — é você quem realmente faz o trabalho. Quando os documentos secretos do Diplomata precisam ser recuperados, ou o Dispositivo Diabólico do Gênio tem de ser localizado e destruído, você é a pessoa (homem ou mulher) capaz de fazê-lo, com sua furtividade, carisma e intrepidez. Você também tem um bolso cheio de dispositivos ocultos, pelo menos dez identidades secretas e contatos no mundo todo para ajudá-lo a realizar suas missões perigosas e conseguir o que parecia impensável.

- **Naipes Fortes:** Atletismo, Tiro, Furtividade.
- **Posses:** Bengala de estoque com engenhocas variadas,

revólver, livro de códigos, relógio de bolso com engenhocas variadas.

- **Em seu diário:** endereços de casos amorosos, nomes em código de contatos em outros países; relatos de seus atos (em código, claro!).
- **Porque você está aqui:** Talvez um dos outros membros do grupo seja um colega de profissão ou o Agente de uma Potência Rival? Ou um velho amigo que precisa de suas perícias? Ou talvez viajando com este grupo, você espere despistar seus perseguidores? Você pode estar até mesmo protegendo um membro do grupo contra seqüestro ou assassinato!

Mercenário

Talvez você tenha servido com dignidade e distinção, e tenha dado baixa passando a viver uma aposentadoria tranqüila e amena demais para ser tolerada. Ou talvez você tenha sido expulso, vítima de uma falsa acusação e uma corte marcial ainda ecoa em seus ouvidos. O que quer que seja, desde que deixou seu regimento, sua espada e suas perícias estão disponíveis para serem contratadas por quem der mais. Seu preço nem sempre é ouro; às vezes, é Amor, uma Causa, ou até mesmo um Princípio. Sempre que uma mão ligeira com o revólver e a lâmina são necessários, você estará lá, seja sozinho, ou com um grupo de companheiros resolutos de mesma opinião cujo sangue quente clama por ação, cheiro de cordite e o tilintar do aço.

- **Naipes Fortes:** Briga, Esgrima, Tiro.
- **Posses:** Sabre, revólver, fuzil (na sela), um cavalo veloz e seu velho uniforme do regimento (que você guarda como lembrança).
- **Em seu diário:** endereços de contatos e empregadores; nomes de homens dispostos que se juntarão a você numa aventura; números de contas bancárias de sua fortuna espalhada pelo mundo.
- **Porque você está aqui:** Você irá onde o dinheiro estiver. Talvez você tenha sido contratado como guarda costas ou mercenário por um dos demais membros do grupo. Ou quem sabe um benfeitor desconhecido tenha lhe pedido para proteger alguém do grupo. Um velho amigo ou amante lhe pediu ajuda? E se fosse o caso de um velho companheiro de regimento precisar de auxílio, você recusaria?

Engenheiro do Vapor

O mundo pode ser salvo pelo vapor, e você é o homem ou a mulher que o fará! Desde criança, você é fascinado por todas as tecnologias espantosas que são descobertas a cada dia. Mas a mais preciosa de todas elas é o vapor: a força poderosa que movimenta os motores do Comércio e da Indústria! Seja empregado num automotivo, numa aeronave, ou numa fábrica, você sabe que o Vapor é o caminho para o Amanhã, e pretende trazer o futuro o mais rápido possível. Como aprendiz no Sindicato dos Engenheiros do Vapor, você aprendeu como construir turbinas complexas e

caldeiras que formam um dispositivo moderno movido a vapor; agora como Oficial, você trabalha regularmente onde quer que a tecnologia das máquinas a vapor seja empregada.

• **Naipes Fortes:** Percepção, Compleição Física, Mecânica.

• **Posses:** um jogo completo de chaves-inglesas Whitworth (as melhores que existem), uma cópia surrada do *Guia Armstrong de Tolerância e Ajustes de Equipamentos a Vapor*, e uma carteira oficial de sócio do Sindicato dos Engenheiros do Vapor.

• **Em seu diário:** Notas e desenhos de Máquinas a Vapor; fórmulas arcanas para calcular a pressão de caldeiras e a distância de pistões; aperfeiçoamentos para máquinas já existentes; e anotações sobre novas aplicações para a energia do vapor.

Porque você está aqui: o Vapor está em todo lugar, e um engenheiro oficial sempre é capaz de encontrar trabalho; talvez você esteja fazendo a manutenção de um automotivo caro, ou de uma máquina de calcular Babbage para um Nobre? E mesmo quando não está trabalhando com uma chave-inglesa, você pode estar brandindo uma para ajudar um amigo em apuros.

Mago

Enquanto outros se contentam em acumular tesouros na terra, você estabeleceu para si mesmo uma meta mais alta. Através de anos de estudo e concentração, você adquiriu poder nas artes da Alta Magia e da Feitiçaria, até se tornar um Adepto dentro da Ordem ou da Irmandade que você escolheu. Agora, você jurou usar este Poder para modelar o próprio universo, defender a humanidade contra a pilhagem daqueles que escolheram Caminhos Perversos, ou remodelar o mundo para acomodar os grandiosos planos de sua Loja. Não existe poder na terra capaz de se opor a você agora, pois o verdadeiro campo de batalha existe nos Reinos Superiores onde você reina supremo!

• **Naipes Fortes:** Coragem, Educação, Feitiçaria.

• **Posses:** Revólver (ou bengala de estoque), capa com capuz, um caderno grosso protegido por um cadeado, contendo anotações sobre certas mágicas e preparações, e algum tipo de Símbolo de focalização de Poder (anel, varinha de condão, bastão ou outro objeto).

• **Em seu diário:** Símbolos arcanos e anotações sobre uma doutrina antiga; informações sobre onde podem ser encontrados artefatos mágicos raros e poderosos; pentagramas e tabelas de numerologia, bem como esboços de nós mágicos e padrões de fluxo; runas místicas.

• **Porque você está aqui:** suas consultas cristalomânticas lhe disseram que uma ou mais dentre essas pessoas terão um grande impacto na modelagem da Realidade. Ou talvez você tenha sido incumbido pelo Mestre de sua Ordem de proteger, deter ou observar um dos outros membros do grupo. Você pode ser um Feiticeiro autônomo, planejando usar o grupo para seus próprios fins, ou um seguidor da Luz, esperando usar o grupo para impedir uma modelagem maligna.

Escritor

Você é um cronista da humanidade, relatando os eventos daqueles que vivem à sua volta e remodelando-os em frases elegantes. Seja na forma de poesia ou literatura, você pega o que vê e cria novas histórias para que outros leiam e gostem. Toda pessoa que você conhece é um personagem em potencial, e a vida deles, o enredo de um romance. Seus trabalhos só podem ser publicados em algumas revistas literárias selecionadas. Ou pode ser que seu romance seja publicado em capítulos em jornais populares (como os trabalhos de Dickens). Você pode até mesmo ocupar-se em escrever ficção especulativa como Verne ou histórias de mistério como o americano Edgar Allan Poe.

• **Naipes Fortes:** Carisma, Contatos, Educação.

• **Posses:** salva-vidas ou bengala; vários blocos com anotações; máquina de escrever ou um *Gravador Automático Abercrombie*; montes de canetas tinteiro.

• **Em seu diário:** Anotações sobre história ou poema em que está trabalhando atualmente; cartas de amigos literários; críticas aos seus trabalhos; convites para jantar fora.

• **Porque você está aqui:** todo mundo que você conhece poderia ser um assunto interessante sobre o qual escrever. Talvez você esteja fascinado por um dos outros personagens e queira descobrir mais. Ou talvez o curso dos eventos até o momento o tenha intrigado, e você queira saber o que vai acontecer mais adiante.



Mas Isto não é Tudo

Lembre-se: esses são apenas alguns personagens possíveis que você pode querer tentar. Você pode também experimentar com personagens históricos reais ou mesmo personagens de qualquer romance vitoriano (se seu Anfitrião concordar).

Não existe nenhum segredo que esteja a salvo dele, nenhum lugar que ele não possa alcançar, meu senhor! Seus espíões estão em todo lugar, e nada vai detê-lo. Ele empregou até mesmo as próprias legiões de Mortos-Vivos para raptar pessoas inocentes e transformá-las em agentes controlados pela sua mente!”

— lady Elinor Haversham

P:

Até Agora, Tudo Bem.
O Que Vem Depois?

R:

Agora que você escolheu ou criou um Personagem Dramático (ou PD), está na hora de fazer desse personagem você mesmo. O próximo passo neste processo será criar um diário. O diário é um livro onde o personagem registra os eventos de sua vida e sua época no mundo da Era do Vapor, um livro de histórias no qual ele ou ela é o personagem principal.

Você não precisará de nada especial para escrever um diário, a menos que realmente sinta vontade; algumas folhas de fichário serão o suficiente. Claro que, neste lado do Véu Feérico, todo mundo mantém um diário, e muitas pessoas usam blocos semelhantes aos livros em branco que se compra em papelerias em nosso mundo. Pode ser que você queira fazer o mesmo, ou até mesmo fabricar seu próprio livro para escrever a história de seu personagem!

P:

Para que uso
Meu Diário?

R:

O diário de personagem do *Castelo Falkenstein* é um dos passos mais importantes no processo de criação do personagem. Primeiro, é onde você vai começar a História de sua Persona até o momento: como ele ou ela é, o que tem feito e para onde vai a seguir. Segundo, pode ser usado tanto pelo jogador, como pelo Anfitrião para anotar quaisquer atividades de bastidores que possam ocorrer entre Aventuras. E por último, um diário é usado para anotar as metas de seu personagem e o que ele ou ela realizou para atingi-las; uma espécie de diário de bordo. Por isso, pegue o que quer que seja que você vai usar como diário, um par de lápis e reúna alguns amigos. É hora de começar a juntar as coisas para criar seu primeiro Personagem Dramático.

Perguntas Para o Diário

O primeiro passo para começar seu diário é se fazer algumas perguntas importantes; perguntas que você deve responder como sua Persona (não você) responderia. Depois, você vai pegar todas as respostas e usá-las para criar uma "história" para a Persona que você criou.

Você pode realizar esta parte do processo sozinho, mas será muito mais divertido se você reunir todas as pessoas que participaram do Grande Jogo e ler as perguntas um para o outro. A parte final desta sessão pode ser um cenário do tipo "Primeiro Encontro" no qual todas as Personas se encontram umas com as outras pela primeira vez.

Meu Nome é ...

- **Como você se chama?** Lembre-se que seu nome deve refletir sua cidade natal e sua história. Se você vem da França, nomes como *Honoré*, *Jacques*, *Henri* ou *Lyette* seriam apropriados. Prussianos e bávaros preferem nomes como *Gustaf*, *Hans*, *Helga* e assim por diante. Muitas pessoas gostam de deixar esta parte para depois de terem respondido todas as outras perguntas. Para eles, o nome é o ponto crucial da criação de seus personagens, e não pode ser feito enquanto eles não os conhecem realmente bem.

De Onde Você Vem?

- **Onde você nasceu e onde mora agora?** No mundo do Castelo Falkenstein, a nacionalidade é muito mais importante do que no século XX. Dê uma olhada em minhas anotações (páginas 28 a 33) para ter uma ideia sobre algumas das principais nações da Era do Vapor (se aquela que você quer não está na lista, fale com seu Anfitrião e resolva junto com ele).

Fisionomia & Físico? Qual sua Aparência?

- **Qual sua aparência?** Qual é seu sexo, altura, idade e outras peculiaridades como cor dos cabelos e dos olhos? Embora caiba a você decidir isso tudo, existem algumas exceções. Por exemplo, se for um Anão, você não terá mais que um metro e meio de altura; se for um Dragão, não será mais baixo que um metro e noventa na forma humana. Pixies e Brownies nunca são mais altos que 25 centímetros. Não existem Anões do sexo feminino, ou seja, esta não pode ser uma opção se você vai representar um anão. Você também pode perceber que algumas das personalidades descritas previamente têm uma inclinação na direção de um ou outro sexo; por exemplo, não é que não existam cavaleiros mulheres, ou Cortesãos homens, mas eles são bem mais raros e podem envolver uma certa quantidade de explicações sobre a história pregressa de seu personagem.

Como foi sua Infância e Adolescência?

- **Descreva sua Infância e a forma que você foi criado.** Você tinha irmãos e irmãs (e se tinha, quantos e de que sexo)? Você era filho legítimo ou nasceu nas urtigas (um elemento clássico da trama dos melodramas vitorianos)? Qual era a profissão de seus pais? Como vocês se davam (e como se dão agora que você é adulto)? Vocês eram milionários, pobres ou burgueses? Você frequentou a escola, e se sim, que tipo (pública, particular, militar ou faculdade)? Houve algum evento familiar ou trauma importante que fizeram com que você fosse do jeito que é agora?



As Memórias do Capitão André Le Corbessier



Neste ano de Nosso Senhor de Hum Mil Oitocentos e Setenta, junto a pena ao papel para relatar minhas aventuras a Serviço do Rei e da Pátria, para a Glória e a Honra e para minha Posteridade. Meu nome é Capitão André LeCorbessier; encontro-me nesta data servindo no Exército de sua Majestade Imperial, Napoleão III, na qualidade de Capitão do 127º Regimento de Hussardos, aquartelado na cidade de Paris.

Sou alto e bem constituído, com cabelos castanhos e olhos verdes; ouvi dizer que as senhoras me acham atraente, embora não excessivamente. Talvez seja por isso que uso uniformes militares sob medida e ostento uma certa atitude de arrogância militar como convém a um cavaleiro, pois sou tudo, menos tímido. Para falar a verdade, meus amigos me chamam de imprudente e aventureiro ao extremo, e honestamente, eu não poderia negar que geralmente sou apressado e também impulsivo.

Sou o segundo filho de uma prole de nove, de um próspero dono de loja na cidade de Paris. Quando criança, eu não era considerado excepcional em nada, exceto numa coisa: eu mostrava uma certa aptidão com a espada, na qual fui instruído por meu tio paterno, um cavaleiro aposentado do Grande Exército de Napoleão. Foi dele que ganhei minha fascinação por todas as coisas militares, e foi por sua recomendação que entrei na exclusiva "Academia Militar Armand" em Lião, com a tenra idade de doze anos.

Embaraçado, esse treinamento foi bom para mim, pois no dia de meu décimo sexto aniversário, um mensageiro veio à Academia trazendo péssimas notícias: meu pai havia sido cruelmente assassinado por assaltantes de rua do lado de fora de sua loja no Boulevard Elysée. Voltei a Paris naquela mesma noite, onde tomei a espada ofertada por meu velho tio, e parti para vingar seu irmão. Foram-me necessários apenas uns poucos dias para localizar e confrontar seus assassinos, os quais matei prontamente. Para evitar a repressão do resto da gangue (que se tornaram meus inimigos jurados e que me procederam por toda parte), entrei imediatamente no serviço do Imperador e recebi um posto em Marselha para os dois anos seguintes.

Minhas virtudes são minha incansável honestidade; meus vícios são um gosto excessivo pelas batalhas duras e o vinho tinto. Adoro roupas finas, bom vinho e comida bem preparada, e abomino fofocas e platórios desonestos. Se fosse pressionado, teria de dizer que acima de tudo eu prezo a honestidade, que é minha marca registrada; e logo depois, o sabre gasto e a pistola que me foram dados por meu tio (que é meu mais querido confidente e mentor). Além desse laço familiar não tenho nenhuma outra ligação, nem mesmo uma esposa ou uma amante de longo tempo, tendo devotado meus principais interesses e perícias à minha carreira. Para esse fim, tornei-me um grande esgrimista, um cavaleiro exímio (Atletismo) e Lutador (Briga). Durante esse tempo, também me tornei relativamente bom em Trato Social, tendo além disso, sido ajudado por um bom Carisma. Talvez meu ponto mais fraco seja o fato de eu ser fraco nas Artes Arcanas, mas como um simples soldado, nunca pus muita energia em coisas de magia, para começar.

Minhas metas na vida são simples: comandar minha própria companhia (Profissional) ser reconhecido por minhas perícias marciais (Social) e um dia conhecer e me casar com uma dama refinada e de boa criação (Romântico). Por isso, com essas metas diante de mim, voltei a Paris neste dia 5 de junho de 1870, para assumir meu posto no 127º, e se Deus quiser, dar cabo à implacável gangue de criminosos que me segue aonde quer que eu vá.

Quais são suas Virtudes? e Seus Vícios?

• **Quais são suas melhores qualidades?** Descreva-as (exemplo: honestidade, coragem, amistosidade). **DEPOIS DESCREVA SUAS PIORES QUALIDADES OU VICIOS: SEUS MAUS HABITOS** (mau humor, rancoroso, alcoolismo).

Qual é seu Estilo?

• **Descreva o tipo de roupas que você prefere**, bem como qualquer peculiaridade que demonstra gostar como parte de seu estilo; muitas vezes, seu jeito de vestir será afetado pelo tipo de personalidade que você está representando; Exemplo: você não vai encontrar com frequência um Cientista Louco usando um longo da Worth. Mas repare em minhas anotações, e você verá todo tipo de exemplos do que as pessoas usam em Nova Europa: longos, saias, blusas, uniformes, ternos, todo tipo de roupas.

Você É Ousado ou Recatado?

• **Descreva sua personalidade em duas palavras** (por exemplo, arrogante e teimoso, ou amigável e expansivo). Isso é para lhe dar uma breve visão de como você se relaciona com o mundo, uma espécie de síntese mental.

Do Que Você Gosta? Ou Desgosta?

• **Descreva suas coisas favoritas** (comidas, bebidas, livros, música, lugares, etc). **Depois descreva as coisas de que não gosta** (comidas, bebidas, livros, música, lugares, tipos de acontecimentos, etc).

O Que Realmente Conta Para Você?

• **A qual princípio você dá mais valor na vida?** Esta é a base fundamental para o que seu personagem quer da vida. Alguns exemplos seriam dinheiro, honra, sua palavra, honestidade, conhecimento, vingança, amor, poder, diversão, amizade, fama, discrição ou sexo.

• **Qual a coisa que você mais preza dentre aquelas que possui?** Por exemplo, uma arma, livro, ferramenta, fotografia, diário, jóia, brinquedo, carta, instrumento musical, bugiganga ou um bicho de estimação. **O que o faria arriscar a vida para salvar?** Por que isso é tão importante para você?

• **Quem Você mais Preza no Mundo?** Por exemplo, uma irmã, irmão, um dos pais, amante, amigo, professor, figura pública, você mesmo, ou ninguém. **Você arriscaria sua própria vida para salvá-lo(a)?** Por quê?

Você Está do Meu Lado Ou ...

• **Quem (ou o que) é seu inimigo jurado?** Um inimigo jurado é uma idéia bem vitoriana: uma pessoa ou organização que se opõe a você e que tenha se proposto a destruí-lo, ou que você se propôs a destruir. Todos os grandes personagens vitorianos têm um inimigo jurado: Holmes tinha seu Moriarty; Rassendyl, seu Von Hentzau; o Capitão Nemo tinha o mundo inteiro. Qual é o seu?

• **Quais são seus aliados?** Aliados são amigos que você jurou ajudar, organizações ou causas que você apoia, grupos (como regimentos ou sociedades profissionais) aos quais você pertence. Quais são os seus?

Ah, O Amor!

• **Descreva sua vida romântica.** O romance é um grande elemento da vida vitoriana, com seus encontros secretos, casos de amor condenados, famílias inimigas e vários outros assuntos do coração. **Descreva sua situação:** Você está envolvido e com quem? Seu amor é correspondido ou não? Existem obstáculos entre vocês?

É Ambição!

• **Quais são suas metas na vida?** Descreva uma meta social, uma meta profissional e uma meta romântica. Por exemplo, a meta profissional de um

“**M**inha história é realmente estranha, mas totalmente verídica. Pois nesses últimos dez anos antes de minha fuga, fui prisioneiro num mundo abaixo daquele no qual nos encontramos agora, uma Terra Perdida de criaturas e homens primitivos, um lugar fora do Tempo e do conhecimento da Ciência”.

— Dr. Derek Burke-Pierce,
Explorador do desconhecido

Habilidades Excepcionais OU Ainda Melhores

Obviamente, sua próxima pergunta será a mesma que Lady Redmondson me fez dois segundos depois que terminei de explicar como ganhar habilidades: "Mas o que acontece se eu quiser que um personagem seja excepcional ou mesmo extraordinário em alguma coisa?"

Minha resposta é: *toda habilidade ótima tem seu preço.*

- Para cada habilidade adicional **Ótima** que escolher, você terá de assumir uma habilidade adicional com nível de habilidade igual a fraco. Ela deve ser selecionada da lista de habilidades existente nas páginas 159 a 163.

- Para cada habilidade **Excepcional** escolhida, você terá de assumir duas habilidades com nível de habilidade igual a fraco, dentre as relacionadas nas páginas 159 a 163.

- Para cada habilidade **Extraordinária** escolhida, você terá de assumir *três* habilidades adicionais com nível de habilidade igual a fraco, dentre as relacionadas nas páginas 159 a 163.

Como você pode ver, é bem difícil criar um personagem que seja superior em todas as coisas (chega do super-homem de Friedrich Nietzsche). Como na vida real, as coisas se equilibram.

Gênio pode ser governar o mundo; sua meta social pode ser obter reconhecimento como um gênio e sua meta romântica pode ser ter a mulher mais bonita do mundo como esposa. Quais são suas metas pessoais?

No Que Você É Bom, Fraco e Excepcional?

Da mesma forma que na vida real, algumas habilidades das pessoas no universo *Falkensteiniano* são melhores do que outras; alguém pode ser um atleta excepcional, por exemplo, e um matemático fraco. É claro, sempre existe o homem comum, o arquetípico Zé Ninguém. No Grande Jogo, esta idéia é formalizada em seis níveis de habilidade: **Fraco, Médio, Bom, Ótimo, Excepcional e Extraordinário.**

O objetivo desta questão é determinar quais habilidades fazem sua persona se sobressair com relação ao homem comum. Não estamos preocupados com as coisas nas quais você é médio; o que queremos saber é no que você é muito bom ou ruim. Por isso:

- **Descreva uma habilidade na qual sua persona seja ótima.** Você pode escolher qualquer habilidade da lista existente nas páginas 159 a 163 ou criar sua própria, com a concordância do Anfitrião de seu jogo.

- **Descreva quatro habilidades nas quais sua persona seja boa:** mais uma vez, você pode usar a lista nas páginas 159 a 163 ou criar suas próprias. **IMPORTANTE: todos os magos e magistas devem automaticamente começar com uma Boa (e apenas Boa) Habilidade em Feitiçaria.** Assim você pode automaticamente esquecer uma de suas Boas habilidades se está planejando dominar as Artes Arcanas.

- **Descreva uma habilidade na qual sua persona seja fraca.** Esta habilidade deve ser escolhida da lista das páginas 159 a 163.

MUITO IMPORTANTE: Qualquer habilidade que você não tiver selecionado será considerada automaticamente Média. Por exemplo, se você decidir que sua persona tem *Coragem ótima, bons Contatos, Educação, Atletismo e Carisma*, é *fraca em Feitiçaria*, sua *Aparência, Situação Econômica, Tiro, Esgrima* e qualquer *outra habilidade que consta ou não da lista*, teriam automaticamente nível médio.

Seu Anfitrião também tem a opção de considerar uma determinada habilidade maior ou menor que a média, porque uma habilidade correlata também pode ser medida (por exemplo, se você é fraco em atletismo, não faria sentido ser ótimo em malabarismo. Você seria fraco nisto também, certo? Lembre-se, o bom senso sempre deve ser o árbitro final num RPG.

E Por Último...

- **Qual o evento ou ação em sua vida do qual você mais se arrepende?** Você cometeu um crime? Abandonou um(a) amante? Ou talvez não tenha feito o que sabia no fundo do coração que estava certo?

- **Qual o evento ou ação em sua vida do qual você mais se orgulha?** O que você fez que acha que merece o aplauso da multidão? O que lhe dá um sentido de satisfação quando você se lembra?

Agora, Conte Sua História

- **O que você andou fazendo durante os últimos anos de sua vida?** Agora vem a parte narrativa. Você conhece razoavelmente bem a personalidade e os valores de sua Persona. O que ele ou ela fez durante os últimos anos e como sua vida seria afetada por suas aventuras? Pegue todas as respostas às perguntas e escreva-as na forma de um breve relato de sua vida e época.

Preocupado com sua capacidade de escrever? Não se preocupe, isto é um diário; não precisa ser literatura de ótima qualidade (você ficaria surpreso se visse as memórias e descrições pessoais horrivelmente escritas que vejo diariamente à venda nas livrarias de Nova Europa). Tudo o que você tem a fazer é reunir as respostas às suas perguntas e começar já. Sinta-se à vontade para adornar sua linguagem com vitorianismos, escrever com pena ou colar fotografias velhas em seu diário para representar família, amigos e inimigos, e coloque tudo no bloco de anotações mais ornamentado que você encontrar. Divirta-se!

Habilidades Típicas de Nova Europa

Você encontrará a seguir algumas das habilidades típicas relacionadas com pessoas do mundo do Castelo Falkenstein, e descrições do que pode ser feito em cada nível de habilidade. Você pode, é claro, criar novas Habilidades de acordo com a necessidade, contanto que seu Anfitrião concorde. Lembre-se que as habilidades que não forem marcadas com um nível diferente em seu diário, terão automaticamente nível médio.

Atletismo [♣]

Treinamento e experiência em atividades físicas, esportes, equitação, equilíbrio, etc. Fraco significaria que você mal consegue nadar, arremessar, ou se equilibrar, etc. Fazer malabarismos estaria fora de cogitação, bem como a maioria dos esportes coletivos. Um Nível Médio significaria que você está no mesmo nível que a maior parte das pessoas: sabe nadar, equilibra-se bem, sai-se bem num esporte coletivo, etc. Bom significaria que você é um atleta amador vigoroso, mas ainda não está pronto para competições profissionais ou olímpicas. Um Ótimo nível de habilidade em atletismo significaria que você se iguala a qualquer atleta olímpico ou profissional. Excepcional significa que você é um atleta de habilidades incríveis, comparável a qualquer competidor profissional ou olímpico de fama mundial. Extraordinário significa que você é um dos melhores atletas que já existiram, um verdadeiro Hércules de conquista fisiológica.

Carisma [♥]

Simpatia e a Habilidade de se relacionar com os outros. Carisma Fraco significa que as pessoas se sentem mal a seu lado, e tendem a evitá-lo. Carisma Médio significa que você é como a maioria das pessoas: alguns amigos íntimos, alguns inimigos, e a maioria das pessoas está disposta a lhe dar o benefício da dúvida. Bom nível de habilidade em carisma significa que você é do tipo agradável, e quase todo mundo que você conhece se sente confortável conversando com você e gosta de sua companhia. Um Ótimo carisma significa que você é o tipo de pessoa que faz amizade facilmente; você é sempre a pessoa mais popular do pedaço, e

tem amigos em toda parte. Pessoas excepcionalmente carismáticas são conhecidas por sua espirtuosidade e popularidade; as outras pessoas não pouparão esforços para serem apresentadas a você e ganharem sua aprovação. Em muitos casos, seu carisma deu a eles uma pequena parcela de fama. Carisma Extraordinário significa que as pessoas sentem admiração por você; elas ficam aturdidas diante de sua espirtuosidade, sabedoria e talento, e você é amplamente conhecido como uma das pessoas mais atraentes da sociedade.

Aparência [♥]

Atratividade física básica, levando em conta a idéia de roupas limpas e higiene. Aparência Fraca significa que sua aparência é pior do que a da maioria das pessoas, em-bora você não seja necessariamente feio. Média assume que você não tem uma aparência marcante: não sem atrativos, mas também sem ser especialmente interessante. Boa significa que você é considerado(a) bonito(a) ou elegante, enquanto Ótima quer dizer que você é suficientemente bonito para poder viver de sua beleza, e que os outros vivem comentando sua aparência. Excepcional significa que você é uma das pessoas mais atraentes do mundo; sua beleza é celebrada e assunto de conversas. Extraordinária significa que você é uma das pessoas mais bonitas que já existiu, uma verdadeira Helena de Tróia ou Adônis.

Contatos [♠]

Nível da sociedade com o qual você provavelmente entrará em contato, e por implicação, se você conhece uma determinada pessoa; também, se lhe será permitido ingressar em outro nível social. Contatos Fracos significa que você só conhece a marginalidade: ladrões, criminosos, a escória das ruas. Contatos Médios assumem que você tem vida social com o "homem comum": lojistas, empresários, pessoas cotidianas. Bons Contatos significa que você conhece pessoas de melhor qualidade: figurões locais, oficiais e celebridades de baixo escalão e socialites. Ótimos Contatos significa que você se relaciona com os notáveis da sociedade: escritores célebres, artistas, nobres, belas mulheres e cavalheiros famosos. Excepcionais significam que você se relaciona com a nata da sociedade: lordes, damas, reis, princesas e potentados. Contatos Extraordinários significa que você é a nata da sociedade: rei, rainha, princesa ou Imperador.



Coragem [♥]

A habilidade de mostrar firmeza e frieza diante do perigo ou da adversidade. Um nível de habilidade Fraco significa que você desmaia ao ver sangue, é facilmente intimidado, e raramente fala por você mesmo. Média assume que você é melindroso às vezes, mas está disposto a enfrentar as intimidações e os perigos do dia a dia, tais como vendedores rudes e ameaças de desordeiros. Boa significa que você fica frio mesmo em situações nas quais sua vida corre perigo, é capaz de enfrentar arruaceiros armados, e até resistir à dor física moderada ou à privação por horas. Um nível Ótimo de coragem lhe permite suportar dores físicas extremas ou privação por horas; você ri das balas que passam raspando e não é qualquer homem que o fará comportar-se como um covarde. Coragem Excepcional permite que você resista à dor ou à privação extrema durante dias; você não cede facilmente e não tem problemas em enfrentar ninguém, a não ser os oponentes mais aterrorizantes. Coragem Extraordinária significa que você não cede em nenhuma circunstância; você nunca teme, duvida ou sofre visivelmente.

Educação [♦]

A quantidade de educação formal que você recebeu. Uma educação Fraca significa que você não foi educado: não sabe ler, escrever nem fazer contas. Os fatos que a maioria das pessoas estão cansadas de saber lhe escapam; você sabe apenas aquelas coisas que acontecem ao seu redor ou que as pessoas lhe contam. A única língua que você sabe é sua língua nativa (a qual fala mal), e todas as outras línguas devem ser adquiridas via Habilidades Especiais. Educação de nível Médio assume que você teve uma educação primária padrão: sabe ler, escrever, fazer contas, e conhece um pouco de história, geografia e ciências básicas. Você fala bem sua língua nativa, e sabe um pouco de uma outra língua (a qual você fala com um sotaque terrível). Uma Boa educação assume que você frequentou uma das melhores escolas: uma escola preparatória ou um colégio interno. Você não é apenas alfabetizado, mas também leu os clássicos, é capaz de fazer cálculos simples e outras matemáticas superiores, e possui algum conhecimento de história, filosofia, lógica e ciência atual. Você fala não apenas sua língua nativa, mas também latim e pelo menos duas outras línguas (escolha-as no começo e inclua-as em sua história). Uma Ótima educação é equivalente à graduação em uma universidade. Você sabe fazer todos os tipos de matemática superior, é capaz de citar os clássicos de memória e sabe um pouco de história, filosofia, lógica, física e química. Você fala sua língua nativa, latim, um pouco de grego antigo e pelo menos três outras línguas. Uma educação Excepcional é equivalente a um mestrado ou doutorado. Você não só sabe matemática avançada, mas também sabe muito sobre história, filosofia, lógica, física e química, além de estar familiarizado com a maioria das teorias e descobertas científicas da moda. Você provavelmente publicou pelo menos dois livros e fala fluentemente as principais línguas européias sem sotaque. Uma educação Extraordinária assume que você é uma das pessoas mais inteligentes que existem; entende de todos os assuntos, fala todas as línguas fluentemente, exceto as mais obscuras

(mesmo nestas, você é capaz de se fazer entender). Provavelmente já escreveu provas para vários teoremas matemáticos e talvez tenha feito algumas das principais descobertas científicas da época.

Interealidade (só Fadas) [♠]

O poder Feérico de maleabilidade: transformar-se em névoa, atravessar paredes, voar montado em um caule de milefólio ou de alguma forma transcender a realidade material. Isso também cobre a habilidade de realmente assumir outra forma, mais do que usar um feitiço para aparecer em outra forma. Nível de habilidade Fraco significa que você é capaz de passar a mão através das paredes, mas não transpô-las, transformar-se em líquido ou flutuar no ar sem voar. Com nível de habilidade Médio, você seria capaz de passar através de paredes de madeira apenas, transformar-se em uma neblina grossa, voar devagar e mudar de forma para outra de igual tamanho e formato que o seu pelo período de até uma hora. Nível de habilidade Bom permite que você assuma a forma de qualquer criatura de seu tamanho pelo período de até um dia, passar através de paredes de pedra ou tijolo, transformar-se numa névoa fina e voar com a velocidade dos pássaros. Com um Ótimo nível de habilidade você é capaz de assumir a forma de qualquer criatura de seu tamanho indefinidamente, atravessar paredes de qualquer tipo de material, menos aço, e se tornar quase que imaterial. Habilidade Excepcional lhe permite tomar qualquer forma desejada, não importa o tamanho ou formato, por até um dia e passar vagarosa e dolorosamente através de paredes de aço. Um nível de habilidade Extraordinário permite que você assuma indefinidamente qualquer forma desejada, não importa o tamanho ou o formato, torne-se totalmente imaterial, voe a velocidades incríveis e passe através de qualquer coisa, menos Ferro Frio.

Situação Econômica [♠]

Não é apenas a quantidade de dinheiro que você tem em seu poder, mas seu status econômico geral. Um atributo Fraco significa que você raramente tem dinheiro e não consegue crédito. Se uma coisa custa mais que alguns centavos, você não pode pagar. Situação Econômica Média assume que você tem uma renda mínima, de classe média: você pode comprar comida decente, pagar o aluguel de uma casa ou apartamento modestos, e talvez sair numa excursão num feriado. Se o preço for menor que algumas libras ou marcos, você pode pagá-lo. Uma Boa Situação Econômica assume que você é considerado bem de vida: possui ou aluga uma casa de tamanho mediano, janta fora várias vezes por semana, pode pagar um clube e ir ao teatro e a outros passatempos uma ou duas vezes por mês; suas festas são pequenas, mas de bom gosto. Se o preço for da ordem de centenas de libras, pode acontecer de você ficar assustado e não comprar.

Uma Ótima Situação Econômica significa que você é considerado rico: janta fora toda noite, frequenta o teatro em seu próprio camarote, é um dos principais jogadores de seu clube, possui propriedades e quem sabe uma casa na cidade; talvez você até tenha uma concubina.

Você dá festas colossais mensalmente, e suas "soirées" são conhecidas por todo seu círculo social. Você pode comprar pequenos iates, e a menos que a coisa custe milhares de libras, você nem pisca. Uma Situação Econômica Excepcional assume que você é extremamente rico, na escala de reis e potentados. Você compra palácios e frotas de iates, funda clubes privativos. Se o preço é da ordem de centenas de milhares de libras ou marcos, pode acontecer de você pensar duas vezes. Uma Situação Econômica Extraordinária significa que você é uma das pessoas mais ricas que existe; você vale milhões de libras ou marcos, e nunca pensa em dinheiro.

Esgri^ma [♣]

Sua habilidade com espadas e outras armas de duelo com lâminas (excluindo facas, que fazem parte da habilidade Briga). Em geral, é provável que um esgrimista Fraco nunca tenha pego numa espada; um esgrimista Médio conhece algumas regras básicas, como a maneira de segurar a arma e de lutar um pouco; um Bom esgrimista é suficientemente habilidoso para manter sua posição num duelo; um Ótimo esgrimista é capaz de derrotar a maioria dos oponentes e tem uma reputação devido a sua habilidade; um esgrimista Excepcional é um dos poucos grandes com uma lâmina, e é conhecido e temido. Um Esgrimista Extraordinário é um dos maiores esgrimistas de todos os tempos, equipa-rável ao Zorro ou Scaramouche.

Briga [♣]

Conhecimento geral de pugilismo e brigas de rua. Cobre também o uso de armas encontradas ao acaso: paus, garrafas, facas não especializadas. Para usar armas mais especializadas de combate corpo-a-corpo, como as armas das artes marciais, você precisará criar uma Habilidade Especial para aquela forma.

Glamour (só Fadas) [♥]

O poder Feérico de criar ilusões, para subjugar as mentes dos mortais. Todas as Fadas possuem este poder em maior ou menor grau, dependendo da Raça Feérica. Aquelas que têm nível de habilidade igual a Fraco são capazes apenas de criar jogos momentâneos de luz e sombra, e uma ilusão real está além da capacidade delas. As que têm nível de habilidade Médio são capazes de criar formas, luzes, e assumir a aparência de qualquer um ou qualquer coisa que desejarem. Nível de habilidade Ótimo permite criar ilusões imensas e realistas como cavernas Feéricas, pequenos palácios, etc. As que têm nível de habilidade Ex-

cepcional são capazes de criar Fantasias realistas, enquanto poderes Extraordinários criam reinos inteiros de ilusão.

Poderes Raciais (só Fadas) [♣]

Cada raça Feérica tem suas próprias habilidades e poderes. As Russalki conseguem criar tempestades; os Brownies são capazes de feitos de trabalho incríveis; as Selkies se transformam em focas; os Knockers são capazes de farejar ouro; as Sereias sabem cantar; e os Pesadelos podem provocar ... bem, *pesadelos*. Esta habilidade descreve quão bem você consegue usar seus poderes, relativamente a outros membro de sua raça. Pelo fato desses poderes variarem muito entre cada raça, seus exemplos são um pouco mais subjetivos e requerem mais julgamento que as outras habilidades. Existem exemplos no *Guia do Reino das Fadas para o Anfitrião*, à página 174.

Tiro [♣]

Perícias com armas de longo alcance como pistolas, fuzis, bestas, etc (dardos, lanças e outras armas de arremesso usam a Habilidade Atletismo). Como regra, um Atirador Fraco nunca (ou raramente) disparou uma arma de fogo; uma habilidade Média significa que você já usou um revólver algumas vezes num alvo, no exército ou numa caçada de fim de semana. Um nível de habilidade Bom em tiro quer dizer que você caça frequentemente, ou pode ser um oficial de carreira militar que já participou de combates ou duela frequentemente. Um nível de habilidade Ótimo significa que você tem reputação como caçador ou duelista em seu círculo, ou gastou muito tempo em combate. Um atirador Excepcional significa que você é um dos melhores de sua época, e

tem reputação como caçador, duelista ou guerreiro. O atirador Extraordinário é um dos melhores que já existiu, comparável a Wyatt Earp ou Robin Hood.

Percepção [♦]

Sua habilidade em sentir seu meio ambiente, descobrir pistas e assimilar minúcias no ar, inclusive as emoções de outros. Também quer dizer sua Inteligência e perspicácia natas; quão rápido você percebe as coisas. Percepção Fraca significa que você está sempre desatento ao que ocorre à sua volta; você é como um professor distraído, o tempo inteiro dando esbarrões, perdendo detalhes, etc. Percepção Média assume que você é capaz de notar detalhes razoavelmente óbvios: expressões, coisas deixadas bem à vista, gavetas parcialmente fechadas, portas secretas que não fechem bem. Boa percepção significa que você nota pequenas coisas:

SITUAÇÃO ECONÔMICA & DINHEIRO VIVO

Como Oscar Wilde diz: "Não se podia encontrar, nem mesmo pagando com dinheiro vivo...". Mas o que é dinheiro vivo? Deixei o tópico de dinheiro vivo deliberadamente meio vago, pois a maior parte do tempo tento evitar a contabilidade de dinheiro envolvida num Jogo. Mas você provavelmente vai querer saber exatamente quanto dinheiro seu personagem dramático tem no bolso quando começar.

Situação Econômica	À mão
FRA	2 M
MED	20 M
BOM	50 M
OTI	100 M
EXC	200 M
EXT	500 M

m= moeda usada em seu país de origem. Dobrar a quantidade quando se tratar de moeda inglesa.

alguma coisa estranha numa expressão ou troca de olhares, portas secretas ou compartimentos projetados por alguém com um nível de habilidade menor que Excepcional em Mecânica, sinais apagados ou objetos escondidos às pressas. Percepção Ótima assume que você é suficientemente atento para notar tudo, exceto os mínimos detalhes: um borrão aqui, um lugar onde uma porta bem escondida deve provavelmente existir, uma mudança de expressão que escaparia à maioria das pessoas. Percepção Excepcional significa que quase nada lhe escapa: arranhões apagados, impressões digitais, a menor mudança de expressão, lugares onde até mesmo o objeto oculto ou lugar secreto construído com a maior habilidade pode estar. Percepção Extraordinária significa que nada escapa de seus olhos de águia.

Atuação [♥]

Suas perícias em canto, dança ou representação; isso também inclui a execução de instrumentos musicais, malabarismo ou qualquer outro tipo de atuação. Um nível de habilidade igual a Fraco em atuação significa que você não consegue cantar nem no banheiro, tem dois pés esquerdos, e faz um Hamlet tão convincente, quanto o Príncipe Albert representaria um carioca. Um nível de habilidade igual a Médio em atuação significa que você é capaz de cantar uma canção, dança sem envergonhar suas amigas num baile e já fez um pouco de teatro, malabarismo ou outra coisa no palco nos tempos de escola. Bom em atuação significa que você é capaz de ganhar um papel numa peça local, seus amigos lhe pedem para cantar ou tocar piano toda vez que vocês se reúnem e você tem sido encorajado a começar a subir no palco por alguns amigos suficientemente imprudentes para não considerar a atuação como estando um degrau acima da prostituição e desonestidade. Um nível de Habilidade igual a Ótimo em atuação assume que você é um artista localmente reconhecido, tendo atuado nos melhores teatros da cidade em que vive e em algumas turnês pela Nova Europa. Um nível de habilidade igual a Excepcional significa que você é bem conhecido em todo o continente, pode ter representado nos principais teatros e salões, e até ter sido convidado para algumas recepções na Corte (assumindo que a Corte seja dada a escândalos, como a de Napo-leão III). Um nível de habilidade igual a Extraordinário significa que você é um dos poucos artistas mundialmente famosos de toda uma era, um genuíno Jenny Lind ou Franz Liszt, conhecido em todo canto. As pessoas o cercam pedindo autógrafos, e até mesmo a rainha Vitória gostaria de conhecê-lo.

Medicina [♦]

A habilidade de diagnosticar doenças, administrar medicamentos, fazer cirurgias (nos níveis mais altos de habilidade), partos e tratar de ferimentos. Um nível de habilidade igual a Fraco em Medicina significa que você não é capaz de curar um corte sem ajuda; colocar emplastros e cheirar sais estão à altura de sua capacidade. Coisas como obstetrícia e cirurgia estão muito além de sua capacidade. Um nível de habilidade igual a Médio significa que você é capaz de enrolar bandagens, administrar remédios, tirar temperatura e reconhecer as enfermidades mais comuns como resfriados e

gripes. Você até poderia fazer um parto supondo que não houvesse complicações, ou tratar um ferimento a bala ou corte provocado por uma espada. Um nível de habilidade igual a Bom significa que você é capaz de tratar de uma fratura, fazer cirurgias simples, diagnosticar enfermidades um pouco mais obscuras, como cólera e doenças venéreas, e administrar-lhes os respectivos remédios. Você é capaz de fazer um parto complicado, extrair um apêndice ou amputar um membro; você também possui algum tipo de prática médica. Um nível de habilidade igual a Ótimo supõe que você é bastante bom em diagnóstico, faz cirurgias e amputações regularmente, e possivelmente leciona em alguma Escola de Medicina. Um nível de habilidade igual a Excepcional significa que você contribui regularmente para a revista *The Lancet*, é médico de um grande hospital, e fez várias descobertas que levam seu nome. Um nível de habilidade igual a Extraordinário pressupõe que você seja um dos maiores médicos de toda uma era, capaz de diagnosticar qualquer doença, e de salvar vidas que se julgavam perdidas.

Compleição Física [♣]

Sua força e estatura, e uma medida de sua capacidade de sofrer dano. Um nível de habilidade igual a Fraco assume que você tem pouca força e baixa estatura. Gordo ou magro, você ainda é fraco e tem pouca resistência; você não consegue levantar nada que pesa mais de 30 quilos, e pode esquecer a idéia de quebrar qualquer coisa mais forte que um lápis. Um nível de habilidade igual a Médio é o do homem comum em forma: você é capaz de levantar pelo menos 75 quilos, quebrar bastões e rasgar pequenos livros. Um nível de habilidade igual a Bom significa que você está em boa forma e sua estatura é mais impressionante que a da maioria das pessoas: você é mais alto e tem melhor constituição, é capaz de partir bengalas ao meio e rasgar um livro médio de biblioteca. Um nível de habilidade igual a Ótimo significa que você é considerado muito forte para seu sexo: o equivalente a um professor de musculação. Sua estatura é imponente e você se destaca na multidão; você é capaz de, com algum esforço, entortar barras de ferro e rasgar um dicionário de bom tamanho. Um nível de habilidade igual a Excepcional significa que você é provavelmente uma das pessoas mais fortes de seu sexo na face da terra. Seu corpo esculpido ondula com músculos e tendões; você é capaz de entortar placas de aço com as mãos nuas e fazer em pedaços a Lista da Aristocracia Britânica. Um nível de habilidade igual a Extraordinário significa que você é um dos homens ou mulheres mais fortes de todos os tempos: você é capaz de quebrar tábuas, entortar barras de prata feitas por Anões e destruir o livro *Burke's Peerages of New Europa* com um esforço casual.

Trato Social [♠]

Sua habilidade em dominar as complexas regras e hábitos sociais que formam a vida cotidiana da Era do Vapor. Trato Social inclui sua capacidade de se enquadrar em situações sociais, saber o que fazer quando confrontado com uma mesa posta de uma forma com a qual você não está familiarizado, ou numa ocasião social igualmente não famili-

ar. Também inclui sua habilidade de causar admiração nos bailes, seu conhecimento da "Aristocracia" de Burke e a maneira apropriada de se dirigir às pessoas em todas as ocasiões. O Trato Social é uma habilidade muito importante, se você espera fazer mais de sua vida do que desperdiçar seu tempo com a escória sórdida de um pardieiro qualquer. Um nível de habilidade igual a Fraco significa que você não é capaz de dançar uma valsa, não conhece boas maneiras, e pode-se contar que você vai limpar o nariz na toalha de mesa. Um nível de habilidade igual a Médio significa que você conhece etiqueta suficiente para se virar no dia-a-dia burguês: você dança valsa razoavelmente e conhece a maioria dos termos para se dirigir às pessoas. Um nível de habilidade igual a Bom supõe que seus modos são suficientes para a maioria do jet set: você sabe ir ao teatro sem fazer uma cena, apreciar uma tirada espirituosa e dançar bem. Um nível de habilidade igual a Ótimo pressupõe que você tem modos excepcionais e um pouco de reputação de ser gracioso e suave no seu círculo social. Você valsa muito bem, e nunca se sente perdido sobre o que dizer ou fazer em quase todas as ocasiões sociais normais. Trato Social Excepcional assume que você é um fenômeno social: você é convidado com frequência para jantar fora, valsa excelentemente, e é capaz de se sair bem em qualquer conversa, inclusive numa permuta com Dragões ou o Lordes Feéricos. Trato Social Extraordinário supõe que você seja a verdadeira celebridade da sociedade vitoriana: avidamente procurado por anfitriãs em toda parte devido a suas réplicas espirituosas, sua capacidade de tornar uma festa excitante e por saber dançar a valsa divinamente. Você não tem Trato Social — você é o Trato Social em pessoa!

Feitçaria (Tadas são automaticamente Fracas) [♦]

Sua habilidade de "ver" os fluxos de energia que formam a realidade sobrenatural. Esta é a base para ser um magista, a "segunda visão" que todos os magos possuem. Os Humanos têm de ter no mínimo nível de habilidade igual a Bom em Feitçaria a fim de poder fazer uma mágica. Um nível de habilidade Fraco supõe que você seja psicicamente "cego"; você nem sabe que existe o sobrenatural. Uma habilidade Média significa que em geral você está ciente do arcano através de sensações ocasionais de poderes sobrenaturais; você ainda não pode "ver" os nós que formam a realidade subetérea. Um Bom nível de habilidade lhe permite perceber, embora não claramente, os nós subetéreos, mas certos níveis de complexidade ainda lhe escapam. Um nível de habilidade igual a Ótimo significa que você pode ver claramente todos os nós e fluxos num raio de algumas dezenas de metros. Uma habilidade Excepcional significa que você está sutilmente harmonizado com o reino do subetérico; você tende a ver objetos como nós e tramas de energia, ao invés de vê-los como objetos materiais, e é capaz de visualizar as estruturas internas deles a uma distância tão grande quanto a que você poderia ver normalmente. Habilidade Extraordinária significa que você é um dos melhores magistas do mundo, o autor de mágicas que vive como uma lenda.

Furtividade [♣]

Sua capacidade de se mover sem ser percebido; agir sem ser visto ou notado. Uma furtividade Fraca significa que você nunca é capaz de se esconder nem se esgueirar; você está sempre no lugar errado; assoma das sombras e tropeça no tapete persa. Com um nível de habilidade Médio em furtividade, você é capaz de fazer truques simples: andar sem fazer barulho, abrir uma porta silenciosamente, pegar e embolsar um objeto enquanto o dono vira as costas. Um Bom nível em furtividade significa que você é relativamente habilidoso em se esgueirar; é capaz de andar num piso de madeira ou em uma trilha na floresta sem fazer barulho, abrir silenciosamente portas que rangem e tirar algo de alguém se a atenção da pessoa for momentaneamente desviada. Ótima furtividade supõe que você é capaz de deslizar bastante bem, abrir portas emperradas com facilidade e consegue bater carteiras e fazer truques de prestidigitação como um mágico amador. Com furtividade Excepcional, você é igual a um monge de um mosteiro chinês; anda sobre papel arroz sem deixar rastros, consegue fazer objetos desaparecerem bem na cara de alguém que esteja olhando intencionalmente, e abre silenciosamente portas que não foram abertas em cem anos. Com furtividade Extraordinária, não fica nenhum sinal de sua passagem, você é sempre silencioso e é capaz de tirar as coisas das mãos de pessoas, mesmo quando elas estão observando.

Mecânica [♦]

A habilidade de usar, consertar, alterar ou trabalhar em máquinas operadas mecânica ou eletricamente. Um nível de habilidade igual a Fraco significa que você não é capaz de consertar nada; tem de pedir ajuda para trocar um pneu de carruagem ou abrir uma maçaneta estranha. Coisas como vaptécnica e máquinas de calcular fogem à sua compreensão. Um nível Médio é o do biscateiro comum: capaz de consertar torneiras quebradas, remendar cordas ou cabos; religar uma conexão elétrica interrompida; você até entende os princípios básicos de uma máquina de calcular. Nível Bom significa que você tem a mecânica como passatempo: é capaz de construir seus próprios dispositivos elétricos ou mecânicos simples, e consertar máquinas a vapor e outras ferramentas simples. Nível de habilidade Ótimo pressupõe que você seja muito bom na instalação de circuitos elétricos, trabalhar com ou construir aparelhos a vapor e consertar/construir máquinas variadas a partir da matéria prima, incluindo as complexas, como as máquinas de calcular. Nível de habilidade Excepcional assume que você poderia realmente tornar-se um inventor de algum prestígio: você conhece o funcionamento interno da tecnologia do vapor, máquinas de calcular, circuitos elétricos e maquinário complexo. Nível Extraordinário em Mecânica supõe que você seja equivalente a Edison: poderia possivelmente construir o *Nautilus* de Nemo ou inventar o alumínio transparente.

Melhorando Seu Destino

Uma pergunta freqüente entre os Anfitriões é "como você aperfeiçoa as habilidades dos personagens? O Grande Jogo é um pouco diferente de alguns RPGs, no sentido que não existem "pontos de experiência" ou outras marcas numéricas. Ao invés disso, os jogadores trabalham junto com seus Anfitriões para determinar quais habilidades eles querem aperfeiçoar e o que será necessário em termos de ações (e não pontos) para que isso aconteça.

Na vida real, não se coleciona "pontos de experiência" aleatórios para depois aplicá-los a algumas perícias. Você fica melhor porque faz coisas. Assim, faz sentido aplicar esta pequena lição de vida também em suas diversões. Como você faz coisas para melhorar? Contando a seu Anfitrião o que está fazendo para melhorar a cada sessão de jogo.

Dominando (e Aperfeiçoando) Habilidades Existentes

Para melhorar uma habilidade já existente, comece dizendo a seu Anfitrião o que seu personagem estará fazendo para se aperfeiçoar, e deixe-o lhe dizer quanto tempo levará para atingir o aperfeiçoamento pretendido. Exemplo: o Jogador e o Anfitrião poderiam concordar que, se você lutar uns doze duelos com pessoas que têm ao menos um nível de esgrima maior que o seu, você melhorará um nível.

Ou que se você se exercitar diariamente durante seis meses, sua Compleição Física melhorará em um nível ou dois. Obviamente, pular para o próximo nível deve exigir ainda mais esforço. À medida que você progride, o Anfitrião pode começar a lhe dar pistas de seu progresso: permitindo que você realize mais do que antes, ou fazendo os Feitos parecerem mais fáceis do que na última vez que você os tentou.

Seu diário também deveria ser usado para anotar as metas de seu personagem e o que ele ou ela já completou com bom êxito. Quando as sessões de jogo se aproximam do final, o Anfitrião deve reunir os diários dos jogadores e anotar os melhoramentos que porventura foram feitos em suas anotações.

Progresso Secreto

Outra forma de aperfeiçoamento é o Anfitrião decidir secretamente o que seria necessário para a melhoria das habilidades de um personagem numa área, e melhorar a habilidade secretamente (mudando o valor da habilidade um nível acima) até o jogador entender e dizer: "Será que fiquei melhor nisso?" Eu pessoalmente gosto dessa forma; até hoje, na vida real, não me lembro de ninguém ter me dito que eu havia melhorado; um dia, depois de muito trabalho, eu simplesmente estou melhor (você devia ver como as tentativas desesperadas de continuar vivo melhoraram minha Esgrima, por exemplo).

Algumas Sugestões para Aperfeiçoamento

Veremos a seguir alguns exemplos de como fazer isso em cada área, mais algumas diretrizes gerais para auxiliar os Anfitriões a tomar decisões:

Esgrima, Briga e Tiro

Vá lutar numa guerra. Tome aulas com alguém melhor do que você (embora você não vá nunca ficar melhor que eles desta forma). Duele. Pratique todos os dias: é uma boa idéia o Anfitrião observar sem ser visto, um jogador que esteja dando o melhor de si para sair vivo de um combate. Diretrizes Gerais: mais ou menos oito a dez batalhas para cada aumento no nível de Habilidade, e cada novo ciclo de batalhas exigindo oponentes e situações mais difíceis que a anterior.

Atletismo, Compleição Física

Dê duro na academia. Pratique equilíbrio durante horas, todos os dias. Levante pesos. Nade e corra bastante. Comece a fazer um esporte. Diretrizes Gerais: cerca de seis meses de atividade extenuante para cada aumento no nível de Habilidade e cada novo aumento exige quantidades cada vez maiores de esforço, tempo, peso ou atividade.

Situação Econômica

Consiga um emprego melhor. Invista com sabedoria. Descubra uma mina de ouro. Torça para alguém lhe deixar uma fortuna (isto fica a cargo do Anfitrião). Este tipo requer que você faça algo que vá gerar tanto dinheiro quanto o que está definido na descrição daquele nível de Situação



Econômica — é concebível que um grande investimento possa vir a aumentar dois ou três níveis econômicos instantaneamente. A quantidade de progresso deve ser definida pelo Anfitrião, que tem de decidir quanto dinheiro você ganhou.

Educação:

Volte à universidade. Estude muito todas as noites. Converse com intelectuais. Contrate um tutor (embora, mais uma vez, você não será capaz de chegar a ter um nível de educação maior que o dele). **Diretrizes Gerais:** dois a três anos de estudo para cada aumento do nível de habilidade, com esforços cada vez maiores para cada novo nível de Educação.

Percepção:

Use mais perspicácia. Faça questão de dizer que seu personagem realiza ações perceptivas, ao invés de contar com sua habilidade. **Diretrizes Gerais:** esta é uma boa habilidade para ser aperfeiçoada secretamente pelo Anfitrião, pois os jogadores usam suas mentes ao invés de suas Habilidades para representar.

Medicina:

Da mesma forma que a educação, esta habilidade requer estudo contínuo. Mas também envolve prática; você tem de usar as Perícias Médicas, além de estudá-las. **Diretrizes Gerais:** um ano de estudo e pelo menos oito (ou mais) diagnósticos ou operações importantes realizadas com sucesso, para cada aumento do nível de habilidade, com um esforço e complexidade cada vez maiores.

Contatos:

Da mesma forma que na Situação Econômica, você pode pular alguns níveis com apenas alguns golpes de sorte. Faça algo que o torne famoso. Escreva um grande romance. Case-se com alguém de status mais elevado (você nunca terá um nível em Contatos mais elevado que o de seu cônjuge; em geral terá um nível mais baixo simplesmente porque todo mundo sabe que você está se casando com alguém de nível mais alto).

Mecânica:

Torne-se aprendiz de alguém (embora você nunca vá ser melhor que seu mentor desta maneira). Tente usar suas perícias Mecânicas todas as vezes que tiver oportunidade. **Diretrizes Gerais:** cerca de seis a oito meses de trabalho mecânico para cada aumento no nível de habilidade com os novos aumentos requerendo trabalho com instrumentos de maior complexidade.

Carisma e Trato Social:

Tente ser uma pessoa melhor ou mais refinada. Pratique atos de bondade e caridade. A melhor maneira de tratar este caso é o Anfitrião observar o jogador fazendo coisas com mais carisma ou refinamento, recompensando-o de acordo com o Carisma com que o personagem age e não apenas baseado em suas Habilidades.

Coragem:

Faça coisas heróicas. Enfrente situações perigosas. Esta é uma das habilidades para a qual a melhor forma de trabalho é o Anfitrião aumentá-la secretamente, à medida que você faz

outras coisas que testam sua coragem, como duelar. **Diretrizes Gerais:** seis ou mais atos excepcionalmente corajosos para cada aumento, e os novos aumentos exigem heróismos cada vez maiores.

Aparência:

Melhore seu guarda-roupa. Use maquiagem. Faça cirurgia (muito difícil no século XIX). Mude suas feições através da magia. Aparência é a habilidade mais difícil de se aperfeiçoar, porque se você é feio, é feio e ponto. Entretanto, ela pode ser melhorada secretamente pelo Anfitrião por coisas como o aumento de sua Compleição Física (pelo menos agora você tem um corpo ótimo), ou seu Carisma (você não tem Aparência melhor, mas as pessoas acham você mais elegante).

Feiticeira:

Estas habilidades exigem prática e estudo, mas são muito difíceis de dominar com o tempo. **Diretrizes Gerais:** dois ou três anos de estudo e pelo menos oito mágicas excepcionalmente bem sucedidas para cada aumento do nível de habilidade, e esforços maiores em termos de estudo e complexidade para cada aumento no nível da habilidade.

Atuação ou Furtividade:

Como acontece com qualquer habilidade natural, o uso é uma forma de aperfeiçoamento. Pratique ser sorrateiro. Pratique atuação. **Diretrizes Gerais:** pelo menos oito ou mais usos excepcionalmente bem sucedidos da Habilidade para cada nível de aperfeiçoamento, e feitos sempre maiores para atingir o próximo nível de habilidade.

Todos os Poderes Feéricos:

Estes poderes são muito semelhantes ao uso de qualquer Habilidade natural; quanto mais forem usados, mais eles se aperfeiçoam. **Diretrizes Gerais:** sete ou mais usos excepcionalmente bem sucedidos do Poder para cada nível de aperfeiçoamento, com feitos cada vez maiores para atingir o próximo nível de habilidade.

Aprendendo Novas Habilidades

Estabelecendo o Nível Inicial: na maioria dos casos, a menos que alguma coisa seja especificada em contrário, todas as novas habilidades começam com Nível Médio; você é capaz de fazer o que um homem comum sem treinamento pode, nem mais nem menos.

No entanto, poderá haver ocasiões nas quais uma habilidade será ponderada por uma aptidão previamente demonstrada numa habilidade correlata. O quanto a nova Habilidade é ponderada, é uma questão que deve ser resolvida em conjunto com o Anfitrião do Jogo. O Anfitrião vai querer ver seu nível em Habilidades semelhantes; como regra, a existência de uma perícia correlata na qual você seja Fraco, fará com que você comece a nova habilidade com um nível igualmente Fraco; se a Habilidade correlata for Excepcional, a nova habilidade poderia começar com Bom ou Ótimo (nunca Excepcional), ao invés de Média, de acordo com a determinação do Anfitrião.

Lista de Preços da Era do Vapor

Observação: A indicação "m" representa a unidade monetária da nação onde se passa a aventura; "c" representa um centavo, a menor unidade da moeda. Via de regra, na Nova Europa, 100c normalmente equivalem a 1m, exceto na Inglaterra, onde 200c equivalem a uma libra (£).

Roupas Masculinas:

Bengala	1-2 m
Botas	2-3 m
Calças	1 m
Camisa	25 c - 1 m
Capa	2 m
Capa de Chuva	
Impermeável	3 m
Cartola de seda	2 m
Chapéu de caçador	1 m
Chapéu de feltro	1 m
Chapéu de palha	25 c
Colarinhos (12)	50 c
Gravata de seda	30 c
Guarda-chuva	1-2 m
Relógio de bolso	1 m
Roupa de baixo	50 c
Sobrecasaca	3-6 m
Sobretudo	5-6 m
Terno de qualidade	10-20 m
Traje de passeio	1-2 m
Traje formal	20-25 m

Roupas Femininas:

Alfinete de chapéu (1)	1 c
Anáguas	1-2 m
Anquinhos (1)	10 c
Bolsa	1-2 m
Bota alta com botões	5-10 m
Calções	75 c-2m
Camisa	10 c
Capa	2-3 m
Chapéu	1-3 m
Crinolina (aço)	1 m
Espartilho	1-2 m
Leque	1 m
Longo da	
"Worth de Paris"	200-500 m
Meias	25 c
Regalo	1 m
Saia 1-2 m	
Sombriinha	1m
Túnica	2-3 m

Vestido	
de baile	30-100 m
caseiro/camponês	1-3 m
de visita/vespertino	3-4 m
Vestido formal	10-25 m
Xale	50 c - 1m

Restaurante:

Almoço	3-4 c
Café da manhã	1-3 c
Jantar	8-10 c

Artigos de Mercadoria:

Aves	30 c
Carne de vaca (quilo)	80 c
Cerveja (alc. clara ou escura)	3 c
Champanhe (garrafa)	5-10 m
Leite (litro)	20 c
Mariscos	40 c
Ovos	40 c
Pão	5 c
Peixe	30 c
Pó Dentífrico	1 m
Sabonete	20 c
Uísque ou aguardente	
(garrafa)	2-4 c
Verduras e legumes	5 c
Vinho (garrafa)	1-2 m
Vinho do Porto	1-2 m

Lazer:

Aluguel de binóculos p/teatro	40c
Bom drinque (uísque)	10-15 c
Copo de vinho	8-10 c
Ingresso	
p/ banhos públicos	5-50 c
p/ espetáculos musicais	30 c
p/ exposições públicas	2 c
p/ museus e jardins	5 c
Parque e Parques de diversão	10 c
Teatro/ópera	
(camarote particular)	20 m
Teatro/ópera (em pé)	3 m
Teatro/ópera (sentado)	10 m

Transporte:

Aluguel	
de automotivo	30 c/km.
de cavalo	40-50 c/dia
de lancha a vapor	1-2 c por km.
Compra de	
automotivo	200-400 m
Metró de Londres	1 c por estação
Tarifa de trem	1-3 c/km.
Táxi (fiacre, hansom)	
aluguel	0,12 c/pessoa + 0,6 c/km.

Viagem de navio a vapor:
primeira classe, ida .60 c/100 km.
terceira classe, ida .6 c/100 km.

Miscelânea:

Aluguel de	
caixa postal (um ano)	20 m
Anuidade	
de biblioteca	10 m
de clube aristocrático	100 m
de clube médio	20 m
de um bom clube	50 m
Baralho	5 c
Binóculos de teatro	2 m
Cachimbo	24 c
Caixa	
c/ 50 "Lucifers" (fósforos)	2 c
Caixa de ferramentas	
(martelo, serras, etc)	15 m
Câmera fotográfica	6-10 m
Caneta tinteiro	50 c
Charutos (12)	1-2 c
Enciclopédia peg/dicionário	4 m
Filme (24 poses)	1 m
Folherim	10 c
Fumo (p/ 10 cachimbadas)	1-2 c
Instrumento	
musical pequeno	10-30 m
Jornal	5 c
Lápis (12)	10 c
Livro de capa dura	50 c
Maia de Viagem	18 m
Maleta de senhora	10 m
Mapa	20 c
Oculos de alcance	1 m
Papel p/ escrever	10 c
Penas com ponta de aço (12)	4 c
Selo	1 c
Telegrama (cada 12 palavras)	5 c
Velino de boa qualidade	
p/ escrever	25 c
Vidro de Tinta	10 c
<u>Armas:</u>	
Adaga	1 m
Carabina	50 m
Derringer	15 m
Espingarda de caça	15 m
Florete	5 m
Fuzil (chassepot)	40 m
Fuzil (de antecarga)	45 m
Mosquete	15 m
Nocauteador	2 c
Pistola	20 m
Reciprocador	30 m
Revólver (pepperbox)	20 m
Sabre	6 m

Sendo o Anfitrião de Uma Aventura da Era do Vapor

Conduzindo Aventuras na Era do Vapor!

Então, o que é que eu faço num jogo ambientado na Era do Vapor, se eu nem conseguia ficar acordado nas aulas de História?

Relaxe. Antes de tudo, a idéia básica do Grande Jogo pressupõe que os jogadores e o Anfitrião terão pouco ou nenhum conhecimento das pessoas e lugares do período vitoriano; na verdade, qualquer coisa que você souber servirá apenas para aumentar sua diversão. Uma das melhores coisas sobre o mundo do *Castelo Falkenstein* é que, pelo fato de ser um mundo parecido com a Terra, ele dá aos historiadores e aventureiros um campo de jogo equilibrado; sua diversão pode ser tão realista quanto você quiser, e se alguém com doutorado em História aparecer para reclamar sobre um detalhe insignificante, fique à vontade para dizer: "— Bom, isto não é a Terra e as coisas aqui não aconteceram desta forma". Afinal de contas, isto não é uma simulação da história.

Em segundo lugar, se você nunca participou de uma aventura antes, veja a sugestão de um projetista de jogos amigo meu: "RPG é basicamente brincar de *faz-de-conta com regras*". E é ainda mais parecido com isso quando se está jogando o Grande Jogo; a idéia é que você está participando de uma peça onde cada jogador reage a uma cena da maneira que ele pensa que seu personagem faria, enquanto o Anfitrião propõe continuamente novas situações para os jogadores. Depois da intervenção dos jogadores, o Anfitrião modifica a situação levando em conta as reações dos personagens. Exemplo:

Tom (como anfitrião): "Certo, Morrolan, o Dr. Paracelcus está pendurado no topo de uma agulha de pedra na entrada da Tumba de Set. Você está a apenas alguns metros do Capitão Fortuna e Lady Alcour, enquanto eles lutam para não escorregarem abismo abaixo."

Morrolan (como seu personagem, Dr. Xavier Paracelcus, cientista/arqueólogo mundialmente famoso): "Eu digo: *isso é grave!* Olho em volta para ver se encontro alguma coisa que possa ser usada como uma corda. Eu achei alguma coisa?"

Tom: "Tem um pedaço de filigrana dourada se soltando da parede da tumba. Você acha que ela é capaz de sustentar seu peso — mal e mal."

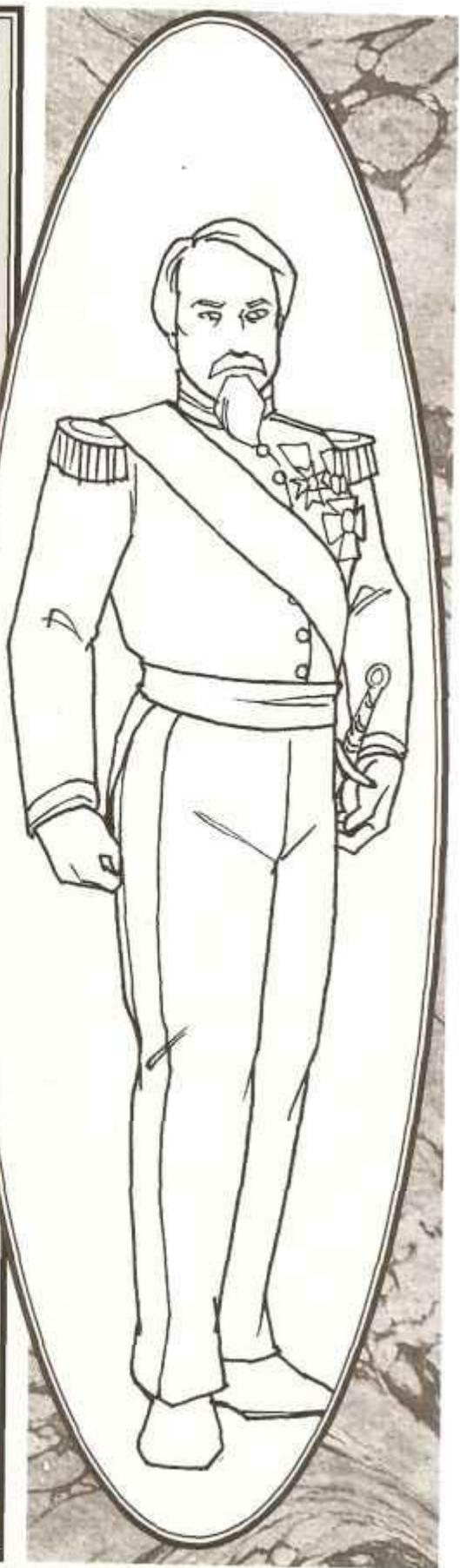
Marianne (como Lady Alcour, Feiticeira druida): "Alors! Vou rasgar um pedaço de minha túnica e jogar para o doutor, *ou?*"

Tom: "Ótimo. Vocês tem duas cordas muito ruins. E quanto a você, Capitão Fortuna?"

Auberon (como o Capitão Damion Fortuna, Cavaleiro Feérico): "Bem, vou arriscar. Dêem-me as cordas que vou passá-las pelas pedras para ancorá-las..."

Tom: "Muito bem, você conseguiu ancorar as cordas..."

E assim por diante. Os passos para jogar uma aventura não são tão difíceis, como você pode ver. A parte difícil é expor a situação original que o Anfitrião propõe, bem como usar algumas das regras que serão discutidas adiante neste jogo para resolver problemas. Seu maior trabalho como anfitrião é ser justo, coerente e descrever as situações da maneira mais vívida possível.



Não Fique Aí Sentado!

Uma aventura dá ao anfitrião uma grande oportunidade de realmente fazer um papel, interpretá-lo de modo exagerado e representar para as galerias. Use as dicas de como falar no personagem (página 70), e todas as demais sobre o estilo da Era do Vapor, para dar profundidade e dimensão a seus personagens de Anfitrião!

E Não Se Esqueça da Cola!

Use seu caderno para tomar notas, descrever pistas e idéias. Para dar um toque especial ao jogo você pode distribuir recortes de jornais com informação, pistas escritas em pedaços de velino, ou fornecer acessórios de jogo para seus jogadores.

O Início do Jogo

O primeiro passo do processo é reunir seus jogadores para se divertir. Se os jogadores ainda não criaram seus personagens, a primeira sessão é sempre uma boa hora para fazê-lo; eles podem até "se encontrar" num café ou numa festa e interagir um pouco. Aproveite esse tempo para circular entre os jogadores e tomar notas sobre seus personagens e como eles trabalham juntos; isso lhe dará idéias para futuras aventuras. Enquanto isso, você pode praticar usando algumas das Aventuras e Cenários de Aventuras que já existem neste livro (páginas 216 a 220).

Depois de algumas sessões, você deverá ter idéias suficientes para rascunhar sua própria Aventura. Dê uma olhada nos "Elementos do Melodrama Vitoriano" e nos "Elementos Acessórios" que o complementam, e comece a pensar numa situação na qual você possa empregar tantos desses elementos quantos parecerem interessantes. Depois, dê uma olhada na seção sobre a "Criação de Aventuras" nas páginas 177 a 180 se precisar de informações mais aprofundadas.

As Aventuras também usam alguns instrumentos de atuação elaborados que estão mais de acordo com suas raízes "vitorianas". Uma Aventura é chamada de **Capítulo** ou **História**. **Locações diferentes dentro do mesmo capítulo são chamadas de Cenas**. Os Anfitriões devem sempre que possível terminar um Capítulo numa situação de suspense ou num ponto crítico do enredo, exatamente como acontece num conto real de Aventura.

Outros instrumentos de atuação são os **Personagens do Anfitrião** usados pelo Anfitrião como Atores em cada Situação ou Cena (existem exemplos nas páginas 169 a 170 deste livro), e **Mecânicas de Cenas**, que são explicações mais detalhadas do que está acontecendo na cena.

Compondo a Cena

As Aventuras também fazem uso de três níveis de composição de cena, que dependem de quão realisticamente você pretende arrumar suas atividades.

- **Ação ao Vivo (live-action):** neste nível, você deseja recriar ao máximo a atmosfera e o clima. Roupas da época, acessórios de jogo e música são apenas o início das possibilidades. Na Ação ao Vivo, você deve representar cada Cena do evento numa sala separada, ou, se possível, em locações reais semelhantes aos lugares retratados em sua história. Os Diários dos personagens devem ser carregados nos bolsos e só mencionados se for absolutamente necessário; o Anfitrião deve contar com as anotações dele ou dela para tomar decisões, a menos que um jogador peça que ele aja de forma diferente. Acessórios de jogo, pistas físicas e roupas da época são vantagens reais neste caso; as melhores Aventuras são aquelas realizadas num local adequadamente vitoriano (algo no qual levo uma decisiva vantagem) e com uma aventura estruturada em torno do local (como uma aventura onde ocorre um assassinato numa grandiosa propriedade de verão, realizada numa verdadeira pousada no campo).

- **Interativo:** Certo, você não tem uma pistola pepperbox do século XVIII à mão. Mesmo assim, você ainda pode pôr seus jogadores no clima. Neste nível, todos os acessórios de jogo importantes devem ser escritos em cartões e distribuídos entre os jogadores. Um revólver (pepperbox) não terá sido sacado enquanto o cartão não for tirado do bolso; uma espada não é empunhada enquanto os jogadores não tiverem Cartas de Duelo nas mãos. As pistas devem ser escritas em cartões ou pedaços de papel e escondidas pela sala. Os jogadores devem ficar junto com o grupo com o qual eles estão; se os personagens mudam de locação, os jogadores devem mudar de lugar da mesma forma.

- **Sentado à Mesa:** O método mais simples. Miniaturas são usadas para representar os jogadores, e todas as notas e pistas são descritas pelo Anfitrião. As Locações são mostradas por meio de mapas, e as questões de movimentação podem ser determinadas usando-se as diretrizes descritas nas *Instruções Cênicas* (página 140).

Na Era do Vapor, a maior parte das histórias é representada no nível da ação ao vivo (mas como a maioria de meus jogadores está trajando casacas, vestidos longos, e mora em palácios, isso poderia realmente ser considerado como o nível interativo). A escala interativa é provavelmente melhor para Aventuras realizadas no século XX, mas avisamos, você não terá vivido enquanto não tiver organizado um baile de máscaras completo com vários duelos!

Personagens do Anfitrião

Personagens diversos que aparecem ou são mencionados neste diário:

Lorde Auberon das Fadas

Lorde Feérico

Habilidades: *Egrima (EXT) • Tiro (EXC) • Briga (EXC) • Percepção (OTT) • Atletismo (EXT) • Compleição Física (EXC) • Furtividade (OTT) • Glamour (EXC) • Eterrealidade (EXC) • Poderes Raciais (EXT) • Fetição (OTT)*

Charles Babbage

Engenheiro de Cálculo

Habilidades: *Mecânica (EXC) • Educação (EXC) • Percepção (BOM) • Atletismo (MED) • Compleição Física (FRA) • Briga (FRA)*

Alexander G. Bell

Inventor

Habilidades: *Briga (MED) • Mecânica (EXT) • Percepção (EXC) • Atletismo (MED) • Compleição Física (MED) • Educação (BOM)*

Sarah Bernhardt

Artista de teatro

Habilidades: *Briga (FRA) • Contatos (EXC) • Carisma (EXT) • Percepção (BOM) • Atletismo (MED) • Compleição Física (MED) • Atuação (EXT) • Aparência (EXT)*

Otto von Bismarck

Gênio

Habilidades: *Mecânica (MED) • Briga (OTT) • Percepção (OTT) • Atletismo (BOM) • Compleição Física (OTT) • Furtividade (MED) • Educação (BOM) • Carisma (BOM) • Egrima (OTT)*

Elizabeth e Robert Browning

Escritores. As habilidades dela vem em primeiro, as dele em segundo

Habilidades: *Briga (FRA) • Percepção (OTT) • Atletismo (FRA/MED) • Compleição Física (FRA/BOM) • Furtividade (FRA) • Contatos (BOM) • Educação (OTT/BOM) • Carisma (OTT)*

Sir Francis Richard Burton

Explorador

Habilidades: *Briga (EXC) • Percepção (BOM) • Atletismo (OTT) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (BOM) • Tiro (EXC) • Coragem (EXT) • Carisma (OTT)*

Lewis Carroll

Escritor e Matemático

Habilidades: *Briga (FRA) • Percepção (FRA) • Atletismo (FRA) • Compleição Física (MED) • Furtividade (FRA) • Contatos (MED) • Educação (EXC)*

Capitão John Carter

Mercenário

Habilidades: *Egrima (EXT) • Tiro (EXC) • Briga (EXT) • Percepção (OTT) • Atletismo (EXT) • Compleição Física (EXC) • Furtividade (OTT) • Carisma (OTT)*

Charles Darwin

Cientista

Habilidades: *Briga (FRA) • Atletismo (MED) • Percepção (BOM) • Compleição Física (FRA) • Educação (EXC) • Mecânica (FRA)*

Charles Dickens

Escritor

Habilidades: *Compleição Física (MED) • Atletismo (MED) • Briga (MED) • Percepção (OTT) • Contatos (EXC) • Carisma (OTT) • Educação (BOM)*

Benjamin Disraeli

Diplomata

Habilidades: *Contatos (EXT) • Percepção (OTT) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Educação (BOM)*

Conde Vlad Dracula

Lorde Feérico (Unusclie)

Habilidades: *Briga (OTT) • Percepção (BOM) • Atletismo (OTT) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (EXT) • Aparência (OTT) • Encantamento (OTT) • Eterrealidade (EXC) • Poderes Raciais (EXT)*

Thomas Edison

Inventor

Habilidades: *Briga (FRA) • Mecânica (EXT) • Percepção (OTT) • Furtividade (MED) • Atletismo (MED) • Educação (BOM) • Compleição Física (BOM)*

Príncipe Edward Albert

Nobre (Príncipe Herdeiro)

Habilidades: *Carisma (OTT) • Percepção (MED) • Atletismo (MED) • Compleição Física (MED) • Educação (BOM) • Contatos (EXT) • Situação Econômica (EXT)*

Rhync Mestre de Máquinas

Anão Artesão (e Cientista Louco)

Habilidades: *Briga (BOM) • Percepção (BOM) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (MED) • Amor ao Metal (OTT) • Mecânica (OTT) • Educação (BOM)*

Sir Thury Flushman

Cavaleiro Intrépido

Habilidades: *Briga (OTT) • Percepção (BOM) • Atletismo (OTT) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (EXC) • Tiro (BOM) • Coragem (FRA)*

Phileas Fogg

Cavaleiro (?)

Habilidades: *Briga (BOM) • Percepção (EXC) • Atletismo (BOM) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (BOM) • Situação Econômica (EXC) • Contatos (OTT) • Carisma (BOM)*

Dr. Victor Frankenstein

Cientista Louco

Habilidades: *Mecânica (EXC) • Percepção (FRA) • Educação (OTT) • Briga (FRA) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Medicina (EXT)*

Ulysses & Grant

Cavaleiro (Soldado)

Habilidades: *Egrima (BOM) • Tiro (BOM) • Briga (BOM) • Percepção (BOM) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Liderança (OTT)*

Sherlock Holmes

Detetive Consultor

Habilidades: *Egrima (EXC) • Tiro (OTT) • Briga (BOM) • Percepção (EXT) • Atletismo (OTT) • Compleição Física (OTT) • Educação (EXC) • Furtividade (OTT) • Intuição (EXT)*

Aldous Huxley

Cientista

Habilidades: *Briga (MED) • Percepção (OTT) • Atletismo (MED) • Compleição Física (MED) • Furtividade (FRA) • Educação (EXC) • Mecânica (BOM)*

O Homem Invisível

Cientista Louco

Habilidades: *Percepção (MED) • Educação (MED) • Briga (BOM) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Medicina (EXT) • Furtividade (EXT)*

Lorde Kelvin (William Thomson)

Cientista

Habilidades: *Briga (MED) • Atletismo*

(MED) • *Compleição Física* (MED) • *Furtividade* (FRA) • *Educação* (EXC) • *Mecânica* (BOM) • *Física* (EXT)

Abraham Lincoln

Diplomata

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (EXC) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (OTT) • *Educação* (BOM) • *Oratória* (EXT) • *Contatos* (EXT) • *Liderança* (EXT) • *Tiro* (BOM)

Lady Ada Lovelace

Engenheira de Cálculos

Habilidades: *Briga* (FRA) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (MED) • *Educação* (EXC) • *Mecânica* (OTT) • *Situação Econômica* (BOM) • *Furtividade* (MED)

Dr. Inisio Lovelom

Gênio

Habilidades: *Briga* (FRA) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (FRA) • *Furtividade* (MED) • *Mecânica* (EXT) • *Carisma* (BOM)

Louis I

Nobre (ex-Rei da Baviera)

Habilidades: *Briga* (FRA) • *Percepção* (FRA) • *Atletismo* (FRA) • *Compleição Física* (MED) • *Situação Econômica* (EXT)

Louis II

Nobre (Rei da Baviera)

Habilidades: *Briga* (FRA) • *Percepção* (EXC) • *Atletismo* (BOM) • *Compleição Física* (OTT) • *Situação Econômica* (EXT)

Mariannc, Condessa de Desirée

Aventurista

Habilidades: *Briga* (OTT) • *Aparência* (EXT) • *Carisma* (OTT) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (MED) • *Egrima* (EXC) • *Tiro* (EXC) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (MED)

Karl Marx

Anarquista

Habilidades: *Tiro* (BOM) • *Carisma* (EXC) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (BOM) • *Liderança* (EXC)

Lola Montez

Aventurista

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (MED) • *Aparência* (EXC) • *Carisma* (OTT)

Professor Moriarty

Gênio

Habilidades: *Briga* (MED) • *Percepção* (EXT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (FRA) • *Furtividade* (OTT) •

Mecânica (EXT) • *Carisma* (BOM)

Grey Morrolan

Magista

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (MED) • *Feitiçaria* (EXT) • *Carisma* (OTT) • *Tiro* (OTT)

Napoleão III

Vigarista (e Imperador da França)

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (MED)

Capitão Nemo

Gênio

Habilidades: *Briga* (FRA) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (FRA) • *Furtividade* (MED) • *Mecânica* (EXT) • *Carisma* (BOM) • *Egrima* (EXC) • *Comando de submarino* (EXC)

Capitão Thomas Olin

Agente Secreto (e Projetista de Jogos)

Habilidades: *Egrima* (BOM) • *Tiro* (BOM) • *Briga* (BOM) • *Percepção* (MED) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (MED) • *Furtividade* (MED) • *Carisma* (MED) • *Aparência* (MED)

Dr. Richard Owen

Cientista (Dinossauros)

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Paleontologia* (EXC)

Louis Pasteur

Cientista

Habilidades: *Briga* (FRA) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (MED) • *Furtividade* (MED) • *Biologia* (EXC)

Robur, o Conquistador

Gênio

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (EXC) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (OTT) • *Furtividade* (FRA) • *Mecânica* (EXT) • *Carisma* (OTT)

Rudolf Rassendyl

Cavaleiro

Habilidades: *Egrima* (EXC) • *Tiro* (OTT) • *Briga* (EXT) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (OTT) • *Compleição Física* (MED) • *Furtividade* (OTT) • *Carisma* (OTT) • *Contatos* (BOM) • *Situação Econômica* (BOM)

General Rudolf von Tarlenheim

Cavaleiro Intrepido

Habilidades: *Egrima* (EXC) • *Tiro* (BOM) • *Briga* (OTT) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (OTT) • *Compleição*

Física (OTT) • *Furtividade* (MED) • *Carisma* (BOM) • *Tática* (OTT)

O Viajante do Tempo

Inventor

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (MED) • *Furtividade* (MED) • *Mecânica* (EXT) • *Carisma* (BOM)

Mark Twain

Jornalista

Habilidades: *Contatos* (MED) • *Educação* (EXC) • *Briga* (BOM) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (MED) • *Narrativa* (EXT) • *Carisma* (OTT)

Dr. Abraham van Helsing

Médico

Habilidades: *Egrima* (BOM) • *Tiro* (BOM) • *Briga* (EXT) • *Percepção* (BOM) • *Atletismo* (OTT) • *Compleição Física* (MED) • *Furtividade* (MED) • *Conhecimento sobre Vampiros* (EXT)

Dr. Julio Verne

Jornalista e Diplomata

Habilidades: *Contatos* (OTT) • *Educação* (OTT) • *Briga* (BOM) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (MED) • *Narrativa* (EXT) • *Carisma* (OTT)

Dragão Lorde Verithrax

Lorde Dragão

Habilidades (em todas as formas): *Briga* (BOM) • *Percepção* (OTT) • *Atletismo* (OTT) • *Compleição Física* (EXT) • *Furtividade* (OTT) • *Carisma* (EXT) • *Hálito de fogo* (EXC) • *Feitiçaria* (EXC)

Quinha Vitória

Nobre (Rainha da Inglaterra)

Habilidades: *Educação* (BOM) • *Percepção* (FRA) • *Atletismo* (FRA) • *Compleição Física* (FRA) • *Situação Econômica* (EXT) • *Contatos* (EXT) • *Carisma* (FRA) • *Comando* (EXC)

Dr. John Watson

Médico

Habilidades: *Educação* (BOM) • *Percepção* (MED) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Medicina* (OTT) • *Contatos* (BOM) • *Tiro* (BOM)

Conde Ferdinand von Zeppelin

Inventor

Habilidades: *Briga* (BOM) • *Percepção* (MED) • *Atletismo* (MED) • *Compleição Física* (BOM) • *Furtividade* (MED) • *Mecânica* (EXT) • *Carisma* (BOM) • *Egrima* (BOM) • *Projeto e Ciência do Zeppelin* (EXT)

Personagens Dragões

Um Dragão é simplesmente um Magista capaz de mudar de forma e "cuspir" fogo. Só isso.

— Grey Morrolan

Um dos personagens mais poderosos que os jogadores podem escolher, um Dragão pode realmente ser uma coisa terrível. Então, como é que você encaixa jogadores dragontinos numa aventura? Veja a seguir algumas dicas quentes que eu achei.

Antes de tudo, pelo fato dos Dragões serem muito raros, você não tem que deixar qualquer jogador ser um deles, a menos que isso funcione em seu jogo. Force-os a tirar cartas (exemplo: — *Você tem de tirar um 2 de qualquer naipe do Baralho da Magia para se tornar um Dragão*), ou invente uma boa razão para que eles possam representar um desses seres enigmáticos. Como último recurso, você sempre pode simplesmente dizer não; já aconteceu comigo, e se posso recusar isso a um rei, você não deverá ter nenhum problema recusando a um jogador comum.

Segundo, como são muito raros, os Dragões automaticamente chamarão a atenção de outros seres que podem ser tão poderosos e mau humorados quanto eles. Seus Dragões irão automaticamente atrair a artilharia dos oponentes mais perigosos em qualquer jogo, simplesmente porque um adversário inteligente sempre elimina a maior ameaça primeiro.

Por último, é útil lembrar que o Dragão médio (na forma de Dragão) não é tão mais poderoso que um ser humano grandalhão. Os Dragões não foram realmente feitos para se movimentarem na superfície; eles são vagarosos, desajeitados (amarre um cobertor em volta de seus braços e pernas e veja quão rápido você consegue correr!), e mal podem se movimentar em aposentos exíguos (como as casas dos humanos). Eles foram realmente projetados para atacar do ar, caindo repentinamente sobre a presa para arrebatá-la com as garras ou a boca e estraçalhá-la. Por isso, se você tiver problemas com Dragões atacando às cegas em seus jogos, não hesite em cercá-los em quatinhos, passagens apertadas e entradas estreitas.

Regras Básicas Para Representar Dragões

• Na forma de Dragão, um Dragão sempre causará dano físico com base em sua compleição física na forma humana, mas usando as Tabelas de Ataques Animais Existentes na página 186 e a tabela a seguir como guia. Os Feitos físicos também têm como base a Compleição Física, e as tabelas a seguir. Isto porque, apesar de ter uma envergadura enorme e uma aparência terrível, os Dragões são na verdade frágeis e possuem ossos leves; eles são voadores, não tiranossauros, e seus corpos são muito compactos com músculos projetados para terem a dureza da corda, não a força de um boi.

Compleição Física	Ataque Animal*	Capaz de Carregar	Feito Típico com base na Força
FRA, MED	Grande	50 quilos	Quebrar vigas de madeira
BOM, OTI	Muito Grande	75 quilos	Entortar barras de bronze
EXC	Enorme	100 quilos	Entortar barras de ferro
EXT	Gigantesco	125 quilos	Entortar barras de aço

* V. pág. 186

† em voo normal

• Os Dragões levam um minuto para mudar de forma, e a transformação é tão exaustiva, que ela só pode ser feita três vezes no período de vinte e quatro horas.

• Quando estiver na forma humana, o Dragão não terá a força, o tamanho, ataques (incluindo-se o hálito de fogo) que ele tem na forma dragontina. No entanto, ele é capaz de fazer mágicas.

• Apesar de serem capazes de fazer qualquer mágica conhecida, os dragões nunca podem acumular mais que cinco cartas em sua Mão da Magia. Se a mágica não puder ser feita num prazo de cinco turnos depois de ter Acumulado a Energia, a mágica é simplesmente envolvente demais para que o Dragão se concentre nela, e ele deve dispersá-la sem fazê-la (o nó de energia é desenredado sem efeito).

• A velocidade de voo do Dragão é baseada na sua Compleição Física, conforme indicado na página 140.

• Dragões com Compleição Física maior ou igual a Ótima possuem blindagem natural suficiente em sua forma dragontina para deter ataques, com base na Compleição Física do Dragão (v. tabela a seguir).

Compleição Física	Envergadura	Comprimento do corpo/peso	Paradas de armadura p/ ataque
FRA, MED	3 m	1,80 m/50 Kg	Nenhum
BOM	6 m	3,00 m/75 Kg	Para 1 ponto
OTI	9 m	4,50 m/100 Kg	Para 2 pontos
EXC	12 m	6,00 m/150 Kg	Para 3 pontos
EXT	15 m	7,50 m/200 Kg	Para 4 pontos

E Finalmente, Hálito de Fogo

Por ser uma mágica inerente, suprida pela magia interna do Dragão, a Energia utilizada no Hálito de Fogo não pode ser Acumulada; ao invés disso, cada Hálito de Fogo custa 2 pontos de Vitalidade ao Dragão, que são recuperáveis à razão de 2 pontos por dia. A mágica Hálito de Fogo tem os seguintes limites: a) o Dragão tem de ser capaz de ver seu alvo e b) o alvo tem de estar numa linha reta a partir da cabeça do Dragão. O Alcance da Mágica Hálito de Fogo baseia-se na tabela da página 186.

Personagens Anões

Comparados com os Dragões e as Fadas, os Anões são provavelmente os personagens mais *fúteis* de se lidar, dentre todos os não humanos que seus jogadores possam escolher para interpretar numa Aventura.

Senhores do Anel

Os Anões são uma fusão da Herança Feérica e da fraqueza mortal. Muito tempo atrás, os Anões eram uma outra Raça Feérica, possivelmente tendo algum parentesco com os Kobolds; eles estavam tão enjoados das lutas constantes entre as Cortes, que optaram voluntariamente por renunciar a seus poderes feéricos e tornaram-se mortais (com uma vida longa, é verdade — a expectativa média de vida Anã é de duzentos anos, mas mesmo assim mortais). Como exatamente eles conseguiram isso não se sabe, mas diz a lenda, contada na *Balada de Belgardiad*, o *Senhor do Ferro* que parece envolver uma saga em busca de um grandioso Anel feito de Ferro "Frio" das estrelas, a destruição de várias tribos de gigantes Formorian, e a queda de Tuatha De Dannan de seu palácio nas nuvens. Outra lenda do *Sundering* (como é chamado) afirma que os Anões se apaixonaram tão intensamente pela força e poder do Ferro Frio que em seu desejo de manipulá-lo, renunciaram a todos os seus poderes.

Personagens Anões no Grande Jogo

Num contexto de jogo, os Anões podem normalmente ser tratados como humanos bem durões com uma habilidade especial no uso de máquinas, com exceção das seguintes habilidades especiais:

- Os Anões são totalmente imunes a fogo. Você pode queimar suas roupas, chamuscar suas botas, derreter suas ferramentas, e tudo que vai conseguir é um Anão nu, furioso, sem ferramentas e de pés descalços. Isso também vale para o calor: Os Anões podem cair em poços de lava, ser assados em fornos, e mesmo assim sair da experiência vivos e loucos da vida.

- Os Anões também são especialmente resistentes à magia, tanto que a maior parte das mágicas apenas rico-

heteia em suas costas fortes. Na verdade, construir uma mágica que funciona num Anão é uma das empresas mais taumicamente caras de toda a Feitiçaria (com um custo de Definição Táumica igual a 16 pontos!).

- Não existem personagens anões do sexo feminino (da mesma forma que não existem leprechauns do sexo feminino, Russalki do sexo masculino e assim por diante).

Sendo o sexo (e a forma) entre as Raças Feéricas uma questão opcional não ligada à reprodução, a maioria assume o sexo mais conveniente no momento e reverte às suas formas antigas mais tarde. Os anões levaram isso ainda mais adiante; eles não têm sexo feminino, mas sendo mortais, cruzam com qualquer tipo de Fadas que escolherem (Ninfas, Náiades e Damas do Lago são as favoritas entre os Anões).

- Os Anões normalmente têm um nome, e têm de fazer por merecer um sobrenome relacionado às suas habilidades. Os jogadores devem sempre começar com personagens sem sobrenome; isso lhes dá motivação para saírem em busca de Aventura!

O Amor ao Metal

Quando os Anões renunciaram a sua herança feérica, eles o fizeram em troca da capacidade de trabalhar com o Ferro Frio temido pelas outras Fadas. Esse desejo de modelar o Ferro Frio evoluiu gradualmente na direção de uma afecção generalizada por todos os tipos de metal; um amor, tão profundo pelo metal, que mesmo agora ele inspira os Anões a criarem coisas assombrosas quando o têm nas mãos.

O *Amor ao Metal* é uma afinidade especial que os anões têm por manipular e modelar objetos metálicos. O nível de Habilidade em Mecânica de um Anão é automaticamente aumentado em dois pontos quando ele está manipulando alguma coisa feita de metal ou trabalhando num objeto metálico. Isso é especialmente verdadeiro com relação a máquinas — os Anões adoram a vaptécnica e são tão bons ao trabalharem nela que são conhecidos como os engenheiros perfeitos da Era. Além disso, os Anões gostam tanto de metal que são capazes de farejar qualquer tipo de metal da mesma forma que podemos sentir o cheiro de comida a uma distância de até 300 metros, mesmo em quantidades muito pequenas.



Personagens Feéricos

Depois dos Dragões, o segundo grupo mais difícil de se enquadrar em qualquer jogo são as Fadas, sejam em suas corporificações Seelie ou em suas hordas Unseelie.

A regra em meus jogos é que os jogadores podem representar apenas personagens Seelie; e estes estão restritos a Brownies, Pixies e Daoine Sidhe. Sinta-se à vontade, no entanto, para permitir que os jogadores comandem os destinos de quaisquer das outras Raças Seelie; o jogo é seu e o problema também. Lembre-se apenas que estou seguro aqui do outro lado do Véu Feérico, e não recebo corresponsabilidade.

Como adendo, é geralmente mais fácil pensar em Fadas como magistas que possuem apenas três magias: poderosas, mas não todo-poderosas. O uso criterioso do Ferro e da feitiçaria é capaz de manter a maioria dos personagens feéricos na linha sem ter que se recorrer a métodos mais draconianos. Também, o fato de os personagens Feéricos terem de dividir suas habilidades entre três Poderes muito importantes os torna um pouco mais fracos como um todo nas perícias de combate e educação (outra forma de controlá-los).

A Regra do Ferro

O primeiro e mais importante fato sobre as Fadas é que elas são acima de tudo, vulneráveis ao Ferro:

- O Aço faz com que as Fadas se sintam desconfortáveis e elas sempre tentarão evitá-lo. Um personagem feérico precisa ter coragem maior ou igual a Média para se aproximar de uma grande quantidade de aço (mais de 5 quilos), e no mínimo coragem igual a Bom para ficar próximo ao aço por mais que alguns minutos.

- O Ferro atormenta ainda mais as Fadas; é necessário no mínimo coragem igual a Bom para se aproximar de uma grande quantidade de ferro, e uma Coragem Excepcional para permanecer perto dele por mais que alguns minutos. Algumas Fadas conseguem ficar a bordo de navios de guerra ou outras grandes concentrações de ferro, mas é como ter dor de cabeça o tempo inteiro, uma das razões pelas quais as Altas Fadas não são tão comuns nas Marinhas da Nova Europa como costumavam ser anteriormente.

- O Ferro Frio é um anátema para as Fadas. Ficar próximo a ele causa-lhes dano físico equivalente a perder 2 pontos de Vitalidade para cada minuto que elas ficarem a uma distância menor ou igual a 30 cm. de uma fonte do metal, não importa seu tamanho. O Ferro Frio é definido como *ferro meteórico*, uma forma fortemente magnetizada vinda do espaço que é muito rara. Os Anfitriões são encorajados a fazer do Ferro Frio o equivalente a uma arma mágica, e usá-la com muita cautela.

- Fadas atingidas por armas de aço ou de ferro sofrerão automaticamente um dano adicional igual a dois Ferimentos (ou seis se a arma for de Ferro Frio).

Por isso, as Fadas preferem usar arcos com munição élfica, uma espécie de flecha venenosa que causa grande dano, ou espadas feitas especialmente de prata ou de ouro feérico avivado (tão fortes quanto aço).

Penetrar no Véu Feérico

Somente as Fadas ou um Mago usando as magias apropriadas são capazes de penetrar o véu feérico. A passagem pode ser através de qualquer círculo de pedras eretas, anel de flores, lago, lagoa, árvore ou até mesmo um armário que tenha sido previamente designado pelo Anfitrião do jogo como uma entrada para o Véu. Os personagens feéricos não são capazes de criar seu próprio portal para o mundo mortal; apenas seus reis (como Auberon e o Adversário) conseguem fazê-lo.

Usando Poderes Feéricos

Apesar de nenhum personagem feérico poder usar feitiçaria (apenas Auberon, uma notável exceção, e uns poucos Tuatha são capazes), as Fadas têm acesso a três tipos de magias próprias: Eterealidade, Glamour e Poderes Raciais.

- A velocidade de voo baseia-se na Eterealidade do personagem, conforme indicado na tabela da página 140.

- A velocidade com que elas atravessam objetos sólidos baseia-se em sua Eterealidade, como descrito abaixo:

Eterealidade	Madeira	Pedra	Metal	Aço	Ferro
FRA	Não	Não	Não	Não	Não
MED	30 cm/min	Não	Não	Não	Não
BOM	60 cm/min	30 cm/min	Não	Não	Não
OTI	90 cm/min	60 cm/min	30 cm/min	Não	Não
EXC	1,20m/min	90 cm/min	60 cm/min	30 cm/min	Não
EXT	1,50m/min	1,20m/min	90 cm/min	60 cm/min	30 cm/min

- Você pode mudar de forma tantas vezes quantas desejar, levando um minuto para fazê-lo. No entanto, você tem que ter visto pessoalmente a forma na qual está tentando se transformar, você não pode assumir uma forma existente em uma foto ou ilusão.

- Um Glamour permanece ativo até que o personagem feérico o dissipe ou faça com que alguém o dissipe. O fato de um mortal ver através do Glamour não tem efeito sobre sua existência contínua. Você pode pegar o Ouro Feérico, beijar uma Fada (por falar nisso, a beleza da maior parte das Fadas é aprimorada pelo Glamour), ou viver num castelo Feérico. Por isso, a melhor forma de pensar num Glamour é como uma ilusão com permanência e forma sólida.

- Os Poderes Raciais estão descritos em detalhes nas próximas páginas, e fica a cargo do Anfitrião decidir sobre seus efeitos.

Guia Do Reino Das Fadas Para o Anfitrião

Uma visão geral de todos os tipos comuns de Raças Feéricas, dispostas de acordo com os tipos gerais. Os poderes relacionados são aqueles conhecidos pela raça específica daquele grupo.

Também inclui todas as formas verificáveis de se repetir diversas Fadas junto com seus Poderes.

AVERSÕES COMUNS DAS FADAS

- ☹ Repelida por roupas colocadas do avesso
- † Repelida por símbolos sagrados e orações
- ↪ Repelida pelo Ferro
- ♥ Proibição de casamento *
- ♦ Repelida pelo sal
- △ Assustada por sinos
- ↪ Não podem cruzar água corrente
- ☹ Repelida por presentes

* i.e., bater na noiva três vezes, vê-la em roupas de dormir, etc.

• **Papões** (também conhecidos como Boggarts, Cuca, Imps, Awd Boggies, Spriggans, Manjaléu, Mumuca e Goblins): ☹ † ↪

Habilidades Típicas: Briga (OTI) • Percepção (MED) • Atletismo (BOM) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (OTI)

Mau-olhado: Para lançar má sorte em qualquer pessoa que você possa ver a olho nu. Utilizável em uma pessoa por vez, causa a diminuição de um nível em todas as habilidades até você lançar o mau-olhado em outra pessoa.

• **Brownies** (também conhecidos como Grogans, Trows, Piskies, Hobs, Bwcas, Fennoderee, Killimoulis e Gnomos): ☹ ☹

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (OTI) • Atletismo (BOM) • Compleição Física (FRA) • Furtividade (EXC)

Fazer um Grande Trabalho: A habilidade de fazer o trabalho de muitos homens numa única noite. O número de homens depende do nível de Poder (FRA = 2; MED = 5; BOM = 10; OTI = 20; EXC = 30; EXT = 40), e a tarefa deve ser feita entre o pôr do sol e o amanhecer (esta é a tradição).

• **Animais Feéricos** (Arkan Sonney, Cães Negros, Church Grims, Boobries,

Cait Siths, Gado Feérico, Cu Sith e Padfoots): ☹ ☹ ↪ (exceto Church Grims e Cait Siths)

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (MED) • Atletismo (MED), Compleição Física (MED) • Furtividade (BOM)

Andar Furtivamente: A capacidade de se mover em silêncio absoluto, e mesmo assim projetar passos assustadores e ameaçadores em algum lugar atrás de sua vítima (fazendo-a morrer de susto), não importando onde você realmente esteja.

Dominar os Animais: A habilidade de subjugar a vontade dos animais e fazer com que eles obedeçam aos seus desejos, encantá-los e enfeitiçá-los, e fazê-los seguir seus comandos mentais.

• **Duplos** (também conhecidos como Marajigoana, Doppelgänger, Fylgjas): ☹ † ↪

Habilidades Típicas: Briga (BOM) • Percepção (MED) • Atletismo (MED) • Compleição Física (MED) • Furtividade (EXC)

Passar Despercebido: a capacidade de não ser notado por ninguém a sua volta; como ser invisível, mas sem requerer nenhuma atividade de sua parte. As Mágicas de Detecção apenas ricocheteiam em você; só a Percepção é capaz de notá-lo.

Seguir Atentamente: Saber sempre onde se encontra sua pessoa favorita (você tem de definir isso no momento da criação do personagem). No entanto, você ainda tem de viajar para estar com eles.

• **Kobolds** (também conhecidos como Knockers, Wichtlein e Coblyneas): ☹ ☹

Habilidades Típicas: Briga (BOM) • Percepção (BOM) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (MED)

Pressagiar o perigo: A capacidade de sentir o perigo iminente (conforme descrito pelo Anfitrião, obviamente). Na maior parte do tempo, os Kobolds usam esta percepção para prever desmoronamentos em minas; sentir outros perigos aumenta a dificuldade da tarefa em um nível.

Farejar Terras Raras: Ser capaz de farejar gemas, ouro, prata e platina da mesma forma que os outros conseguem farejar uma refeição quente.

Você é capaz de sentir o cheiro de qualquer quantidade de terras raras a até 300 metros de distância.

• **Leprechauns** (também conhecidos como Clurichauns): ↪

Habilidades típicas: Briga (MED) • Percepção (BOM) • Atletismo (MED) • Compleição Física (MED) • Furtividade (BOM)

Sapatos Mágicos: A capacidade de fazer sapatos que quando calçados, fazem com que os mortais dançam incontrolavelmente. Os sapatos não podem ser tirados por quem os está usando, que dançará toda vez que se tocar música irlandesa alegre.

Dar Sorte: Dar sorte para qualquer pessoa que você possa ver a olho nu. Utilizável em uma pessoa de cada vez, faz com que todas as habilidades sejam aumentadas em um nível até você lançar o olhar em outra pessoa.

• **Ninfas** (Iaras, Náiades, Dríades e Nereidas): ☹ † ↪ ♥

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (MED) • Atletismo (FRA) • Compleição Física (MED) • Furtividade (MED)

Viver na Madeira: A capacidade de se misturar e viver dentro de qualquer objeto de madeira. Para a Ninfa, o item é como uma casa espaçosa entalhada na madeira, com cadeiras, camas e janelas que se abrem para o mundo verdadeiro. A versão desse poder das Nereidas e Náiades permite que elas montem uma casa em qualquer corpo de água (Náiade) ou litoral (Nereidas).

Sedução: O poder de arrastar uma vítima mortal que esteja em contato visual com você, não importa em que situações de perigo ela se coloque. Quando bem sucedido, a vítima anda em sua direção cegamente, arrastada irremediavelmente para sua teia. A capacidade de resistir do mortal escolhido dependerá de seu nível de Poder versus o nível de Coragem dele. Usado pelas Ninfas para seduzir amantes a quem elas prendem em armadilhas em suas árvores, águas ou ondas para sempre.

• **Phookas** (também conhecidas como Brags e Bugganes): † ↪

Habilidades Típicas: Briga (EXC) • Percepção (BOM) • Atletismo (OTI) • Compleição Física (OTI) • Furtividade (BOM)

Assumir a Forma de Animais: A capacidade de assumir a forma de um animal a sua escolha, seja ele coelho, urso, lobo ou outro qualquer. O animal não precisa ser de tamanho normal • pode ser também do tamanho de um homem.

• Pixies (também conhecidos como Elfos, Sprites e fadas): ☾☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (BOM) • Atletismo (BOM) • Compleição Física (ERA) • Furtividade (EXC)

Charme de Amor: A capacidade de fazer com que outros, sejam eles mortais ou Fadas, se apaixonem perdidamente por uma outra pessoa. O feitiço dura até ser dispersado magicamente ou removido por você.

• Mulheres da Floresta (também conhecidas como Dames Vertes, Damas Brancas e Gíanes): ♥

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (BOM) • Beleza (EXT) • Carisma (EXC) • Furtividade (MED)

Toque de Cura: o poder de curar completa e instantaneamente qualquer injúria ou ferimento. Você só pode usar esse poder três vezes num determinado ser.

Dar criatividade: o poder de dar brilho artístico a qualquer um que você possa ver a olho nu. Utilizável em uma pessoa de cada vez, faz aumentar um nível na habilidade Atuação ou Mecânica, até você dirigir o olhar para outra pessoa.

• Assombrações (também conhecidas como Fogo Fatúo, Alma Penada, Manes, Trolls e Fachan): ☾☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (MED) • Atletismo (ERA) • Compleição Física (MED) • Furtividade (OTT)

Visão Aterrorizante: Pode criar uma aura de medo à sua volta, que dura até uma hora de cada vez (com uma hora de descanso entre elas). Só pode ser usada à noite. A capacidade de resistir do mortal escolhido depende de seu nível de Poder versus o nível de Coragem dele.

• Damas do Lago (também conhecidas como Náiades, Nixies, Ondinas, Russalki, Gwagedd Annwns e Sirenas): ☽☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (BOM) • Aparência (EXT) • Carisma (OTT) • Furtividade (BOM)

Poder de Evocar a Natureza: A capacidade de criar tempestades poderosas, ventos uivantes e pequenos

tremores de terra à sua volta num raio de até 1,5 Km. Não causa muito dano, mas é garantido que faz os mortais morrerem de susto.

Sedução: Igual à habilidade descrita acima para as Ninfas. Usada pelas Damas do Lago para atrair maridos para debaixo das águas, ou para afogar aqueles que as ofenderam.

• Sereias e Tritões (também conhecidas como Merrows, Botos, Pessoal e Homens Azuis): ♥

Habilidades Típicas: Briga (BOM) • Percepção (MED) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (FRA)

Assumir a Forma Humana: A capacidade de adotar uma forma humana uma vez por dia durante até doze horas. Depois, a Sereia tem de voltar para a água em sua forma verdadeira por um dia antes de se transformar novamente.

Sedução: Igual à habilidade descrita acima para as Ninfas. Usada pelas Sereias para atrair maridos às suas casas submersas; elas têm de usar a voz para cantar e atrair suas presas.

• Espíritos da Natureza (também conhecidos como Pás, Sátiros, Faunos, Egipã, Pucks, Silvanos e Leshiye): ☾☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (BOM) • Percepção (BOM) • Atletismo (BOM) • Compleição Física (MED) • Furtividade (MED)

Dominar os Animais: Igual à habilidade descrita para os Animais Feéricos.

Poder de Dominar a Natureza: Igual à habilidade descrita para as Damas do Lago acima.

• Gigantes (também conhecidos como Fomorianos, Firbolgs, Trolls e Ogros):
Habilidades Típicas: Briga (OTT) • Percepção (FRA) • Atletismo (MED) • Compleição Física (EXT) • Furtividade (FRA)

Aparição Aterrorizante: Igual à Habilidade das Assombrações acima.

• Selkie (também conhecidas como Roane): ♥

Habilidades Típicas: Briga (BOM) • Percepção (MED) • Atletismo (MED) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (BOM)

Adotar a Forma Humana: Como descrito para as Sereias acima, mas sem limite de duração em nenhuma das formas; você se transforma toda vez que troca sua pele de foca.

• Espectros (também conhecidos como Gabriel Rachets, Banshees, Bean-Nighe e Cwn Annwn): ☾☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (FRA) • Percepção (MED) • Atletismo (FRA) • Compleição Física (FRA) • Furtividade (EXT)

Pressagiar o perigo: Igual ao poder dos Knockers descrito anteriormente, mas não limitado a nenhum tipo específico de perigo.

• Demônios da Água (também conhecidos como Nuckalevees, Glastyrn, Uisge, Jenny Greenteeth, Shellycoats e Kelpies): ☽☽☽☽

Sedução: Igual à habilidade das Ninfas acima. Usado geralmente para atrair crianças ou mulheres jovens para serem afogadas.

• Vampiros (também conhecidos como Baobhan Sith, Glassteg e Leanan-Sidhe): ☾☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (OTT) • Percepção (OTT) • Atletismo (EXC) • Compleição Física (BOM) • Furtividade (EXT)

Sedução: Igual ao poder das Ninfas acima, mas limitado apenas aos seres do sexo oposto (Até agora, não encontrei nenhum vampiro homossexual, mas tudo é possível)

Assumir Forma Animal: Como no poder das Phooka, mas limitado a cachorros, gatos, ratos, morcegos e cobras.

• Lorde Feérico (também conhecido como Daoine Sidhe): ☽☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (BOM) • Percepção (BOM) • Atletismo (OTT) • Compleição Física (OTT) • Furtividade (BOM)

Encantamento: A capacidade de fazer com que os mortais obedeçam a seus desejos; enfeitiçá-los ou encantá-los, ou fazer com que se apaixonem por você. A capacidade do mortal escolhido de resistir depende do nível de seu Poder versus o nível de Coragem dele.

• A Hoste Unselchie (Também conhecido como A Caçada Selvagem): ☾☽☽☽

Habilidades Típicas: Briga (BOM) • Percepção (BOM) • Atletismo (OTT) • Compleição Física (OTT) • Furtividade (EXC)

Encantamento: Igual ao poder do Lorde Feérico descrito acima. Afinal, eles são primos, mesmo que odeiem admitir-lo.

Visão aterrorizante: Como descrito para as Assombrações acima.

“Nã
ão
existe

alternativa.

Se vamos devolver
o trono ao rei,
nós teremos de
passar por todas as
forças que o Regente
conseguir atirar
contra nós”

Esforço Desesperado

Ainda podemos ouvir atrás de nós um clangor de aço semelhante ao de um sino e o estrondo claro de tiros de pistolas. As balas passavam zunindo por nós enquanto fugíamos, tentando nos alcançar como os dedos da morte; alguns dos cavaleiros restantes separaram-se da multidão e comeram o chão atrás de nós. Pelo menos isso equilibrou as chances para Tarlenheim e seu pequeno grupo de bravos defensores, enquanto continuavam a impedir a passagem do grupo principal.

Agora, a caçada havia começado para valer. Estávamos a pelo menos vinte minutos da Capital e correndo velozmente; nossos cavalos já estavam cansados da longa cavalgada, enquanto nossos atacantes estavam bem descansados pela espera na emboscada. Agora, cada vantagem iria contar na exaustiva corrida que tínhamos pela frente. Os cascos batiam no chão numa cadência rápida conforme nos movíamos apressadamente colina acima e colina abaixo, nossos perseguidores se aproximando cada vez mais. O Sangue zumbia em meus ouvidos e a poeira grossa se erguia em nuvens sufocantes atrás de nós; o sol se punha à medida que nosso grupo devorava os quilômetros que existiam entre nós e a segurança.

Creek! Uiiiiiiiiirrrrr! Olhei para trás por cima do ombro no momento em que uma bala passou zunindo perto demais. Eles estavam se aproximando de nós; uma segunda nuvem de cavaleiros não muito distante revelou-me o provável destino do Coronel Tarlenheim e seus heróicos guardiães. Nossos cavalos estavam mais cansados que os deles. Não havia nenhuma maneira de deixá-los para trás; teríamos de lutar. *Inferno*, pensei, desembainhando minha espada lascada e amassada. Pelo menos as chances deveriam ser iguais desta vez. Próximo de mim, pude ver Marianne carregar uma pistola com determinação e acomodá-la em seu cinto.

Quando alcançamos o topo da próxima colina, nos limites da cidade, os saltadores nos alcançaram. Formamos um círculo para enfrentar seu ataque com tiros e espadas, e a fúria da luta mais uma vez nos rodeou. Os outros saltadores chegariam em poucos momentos.

Então, uma voz profunda trovejou em meio ao caos, enquanto golpeávamos desesperadamente. *Pelo Rei e pela Pátria, rapazes! Pelo Rei e pela Pátria!*

— Tom Olam,
Um Artista Americano na Corte da Rainha Vitória.

Escrevendo Aventuras Falkensteinianas

Usando Sua Licença Literária Para Projetar Aventuras

Q

uer dizer que você quer escrever Aventuras, hein? Da mesma forma que acontece com seus jogadores, está na hora de você, o Anfitrião, sair e comprar um grande caderno (ou um monte de folhas e um fichário para guardá-las). Mas diferentemente de seus jogadores, que usam seus Diários para anotar eventos das vidas dos Personagens que eles criaram, você vai estar um passo à frente. Você vai escrever um Livro.

Um Livro? É. Sua função como Anfitrião está prestes a ser ampliada. Se você vai começar a escrever suas próprias Aventuras (e, se Deus quiser, criar uma excitante história de aventura e ficção autenticamente "neo-Era do Vapor" que continuará viva durante eras seguidas), você precisará aprender um jeito simples de produzir essas aventuras e fazê-las funcionar. O que significa que você está prestes a se tornar um Escritor, quer você contasse com isso ou não.

A Página de Apresentação: A Sinopse do Livro?

O primeiro passo no processo é criar uma Página de Apresentação: uma sinopse sensacionalista sobre o que será seu "Livro" inteiro, algo semelhante à página de abertura de um livro (e escrito no mesmo lugar). Você está confuso? Vá até a estante agora mesmo e pegue o primeiro romance barato de ficção científica ou fantasia que lhe chamar a atenção. Abra a capa e lá estará ela — a Página de Apresentação.

Sua Página de Apresentação deve sempre começar com um título sensacionalista, como PERIGO A LUZ DO DIA ou MORTE À ESPREITA! Abaixo do título deve vir uma sinopse de uma página do enredo básico de seu "Livro". Ele deve ser razoavelmente simples, escrito com um pouco de sensacionalismo, e dar apenas a trama básica do enredo.

Você pode até iniciar com uma "cena" de um parágrafo retirada do livro.

Depois, parta para uma sinopse do enredo. Não se preocupe se a cena nunca acontecer durante sua aventura; na maior parte das vezes, essas cenas da Página de Apresentação também não acontecem nos livros reais.

Um Plano Diabólico

"Você não pode estar falando sério!" protestou Melinda, afastando-se da forma demoníaca que se aproximava dela.

Os olhos do Conde pareciam insanos, enquanto ele brandia o pesado dispositivo de controle. "Sim!" ele exultou. "É isso mesmo que quero dizer, minha querida. Enquanto conversamos, minhas legiões estão se preparando para invadir a Capital e render a Guarda. Numa questão de horas, reinarei sobre toda esta terra, e você será minha rainha, querendo ou não!"



O Conde Rugen logo teria sua vingança. Pois em pouco tempo toda a Nova Europa tremeria ante o poder de seus Fuzis Elétricos e os exércitos Mecânicos que iriam empunhá-los!

“**E**ntregue-me o sabre, e eu prometo que você será tratado com justiça”.

“**D**esculpe-me, *monsieur*, mas enquanto *tiver* este sabre, eu não precisarei de suas promessas, nem precisarei tirar partido de sua palavra como um cavalheiro.”

— Capitão Damien Fortuna

Vs.

Conde Alcour,
o Mestre do Magnetismo.

Gaste algum tempo resolvendo qual será a premissa básica por trás de sua Página de Apresentação; ela será o alicerce de sua futura Aventura. Por isso, se você quer que sua premissa seja interessante e tenha muitas possibilidades de aventura, lembre-se: Quantas vezes você já não devolveu um livro à estante porque a Página de Apresentação não chamou sua atenção? Não se apresse; você quer ter certeza de que seu livro será lido, não quer?

Os Personagens Dramáticos em Ordem de Apresentação: O Elenco do Romance Revelado

A próxima página de seu livro (a menos que você queira acrescentar uma lista de créditos, anotações da editora e uma dedicatória, apenas para aumentar o "jeitão de livro" de seu projeto) será ocupada pela lista de Personagens. Esta seção será usada para descrever os Personagens que você, o Anfitrião, criará para seu livro.

Dê uma olhada nas informações sobre criação de Personagens para jogadores (páginas 144 a 163), e depois volte para este parágrafo com as ideias daquela seção frescas na cabeça. Está na hora de criar um Elenco de Jogadores para povoar o drama que você está prestes a expor diante de seu público. Em resumo, você precisa de um elenco de Personagens para povoar sua saga. Você não precisa escrever muito; sua Lista de Personagens deve conter apenas esboços concisos dos personagens que aparecerão.

Uma diferença entre fazer uma lista do "elenco" num romance vitoriano real e sua versão é que você terá também que definir alguns valores de acordo com a "mecânica" do jogo para cada personagem que aparecer, junto com sua descrição. Uma forma de fazer isso não ficar tão evidente é escrever estes valores como parte da descrição (um mecânico excepcional, ótimo esgrimista e um louco carismático).

Os Personagens também não precisam aparecer exatamente na ordem em que foram relacionados, mas fazer isso ajudará a organizar seus pensamentos. Além disso, à medida que mais personagens aparecem no livro, você será capaz de acrescentá-los na ordem em que eles se juntam ao elenco, o que o ajudará a manter as coisas organizadas.

Já tem seus personagens? É hora de seguir em frente e realmente escrever seu "livro".

Capítulo 1: O que Aconteceu Antes

O primeiro capítulo de seu livro poderia muito bem ter o título "O que aconteceu antes", embora você possa ter suas próprias ideias para um título. Seu objetivo é definir para sua(s) aventura(s) uma espécie de relato de todos os eventos que tenham se iniciado antes da Aventura começar. A história pode ser tão detalhada quanto você queira ou um simples esboço. No entanto, ela deve conter os seguintes elementos:

- Uma **Apresentação dos Protagonistas e Antagonistas**, os personagens que irão se envolver e/ou se opor aos Personagens dos jogadores no decorrer do livro.
- As **Motivações dos Personagens** que aparecerão na(s) história(s).
- **Eventos Importantes** na vida desses personagens.
- Os **Eventos** que levaram à história que está prestes a se desenrolar.

Respondendo essas questões, você logo terá uma boa ideia do rumo que desejará impor a sua história e quem serão seus personagens mais importantes. O primeiro capítulo também o ajudará a concentrar a atenção nas coisas que serão importantes em seu enredo e em quais personagens você precisará concentrar sua atenção à medida que a história for se desenvolvendo.

Do Capítulo Dois ao Infinito: Capítulos Adicionais em sua Saga

Depois de terminado seu capítulo "O que Aconteceu Antes", é hora de começar a escrever seu "livro", de definir as Aventuras que manterão seus jogadores ocupados. Existem duas formas comuns de se fazer isto. A primeira é dividi-lo em Capítulos, cada qual representando uma pequena porção da história, e cada sessão de jogo formando um novo Capítulo da saga. Esta é a melhor opção quando você está planejando uma longa campanha girando em torno de um único objetivo; que chamamos de Romance. Um bom exemplo de romance seria *Volta ao Mundo em Oitenta Dias* de Júlio Verne; os personagens de Phileas Fogg, Senhor Fixx e Passepartout aparecem em todos os

Personagens em Ordem de Aparecimento

Conde Rugen

Gênio e Senhor do Castelo Kaliban, movido pela vingança, um mecânico excepcional; ótimo esgrimista; e louco carismático

(Mecânica EXC • Esgrima OTI • Carisma BOM)

Lady Melinda Tidwell

Nobre e Investigadora da Coroa

(Aparência EXT • Contatos OTI • Trato Social OTI)

Morgan, o Lorde Dragão

Diplomata e amigo de Lady Tidwell

(Percepção EXC • Feitiçaria BOM •

Compleição Física OTI)

Capitão Alon Forest

Cavaleiro intrépido e Chefe da Guarda

(Esgrima EXC • Briga BOM • Atletismo OTI)

CAPÍTULO UM

O que Aconteceu Antes

O Conde Rugen do Castelo Kaliban, primeiro filho da Casa de Kaliban, foi enviado à Itália por seu pai para estudar engenharia. Em sua ausência, seu perverso meio-irmão Benedict assassinou o velho Conde, e com o auxílio do corrupto Rei da Rolândia, declarou Rugen um fora da lei e sujou seu nome com sua noiva, Lady Melinda. Quando voltou de seus estudos, Rugen encontrou sua vida arruinada, e jurou se vingar de seu irmão e do Rei, usando os segredos de um Dispositivo Lançador de Raios, ensinados a ele por seu mentor, o velho inventor e engenheiro Doutor Leonardo Bandoli.

CAPÍTULO DOIS

A Espada da Fênix

No qual o Conde Rugen volta secretamente às masmorras do Castelo Kaliban para montar seu laboratório, e no qual seu velho amigo e criado Igor, torna-se seu aliado.

(Eventos do Jogo a seguir)

capítulos, e o romance inteiro visa um objetivo — dar a volta ao mundo no tempo especificado a fim de ganhar a aposta de 20.000 Libras.

A segunda forma é transformar cada sessão de jogo num conto independente. Um conto é uma história completa em si mesma; apesar de poder, fazer referência a eventos que acontecem em outros contos, ele é construído de modo a propor uma situação e resolvê-la de uma só vez. Esta é a melhor opção quando você está planejando uma série de aventuras não relacionadas umas com as outras, mas que possam usar os mesmos personagens, o que é frequentemente chamado de Histórias Seriadas. Um bom exemplo de histórias seriadas seriam *As Aventuras de Sherlock Holmes*, de Arthur Conan Doyle (que apareceu como uma série de contos publicada na revista *The Strand*). Cada capítulo representa um conto independente, mas os personagens de Holmes, Watson, LeStrade e Senhora Hudson aparecem em todos eles. Vilões como o Professor Moriarty ou o Coronel Moran podem aparecer de vez em quando, mas diferentemente de um romance, eles estão apenas de passagem, não sendo os principais antagonistas que os heróis têm sempre de derrotar.

Depois que você souber se vai fazer Capítulos ou Contos, o próximo passo é criar o **Prólogo**: um sumário do que tratará o capítulo ou conto específico. Pense nisso como um croqui em prosa. Tradicionalmente, o prólogo começa com as palavras "No qual ..." seguido da descrição dos eventos planejados a seguir.

Uma boa idéia é descrever o prólogo do ponto de vista dos adversários dos jogadores, em vez de tentar prever o resultado real dos eventos (confie em mim, você não será capaz de fazê-lo). O prólogo serve para sumarizar o que você pretende fazer na *Aventura*, não o que vai acontecer, isso vem a seguir.

Os Prólogos não são usados com frequência na ficção moderna; eles são uma afetação puramente vitoriana (e até mesmo pré-vitoriana). Se você

ainda está confuso, provavelmente é hora de visitar a biblioteca mais próxima e refrescar a memória sobre os textos da época.

Algumas coisas para se lembrar enquanto estiver escrevendo seu Prólogo: primeiro, o prólogo será um esboço do que você pretende fazer na *Aventura*, de forma que ele deve ser razoavelmente completo. Segundo, ele deve conter tantos dos elementos básicos do melodrama vitoriano quantos forem possíveis, sem distorcer completamente a trama da história. Este seria um bom momento para rever a seção sobre os elementos (páginas 136 a 137) e acessórios de jogos do melodrama vitoriano (página 138). Pergunte-se o que seria conveniente neste ponto da história, se você vem colocando *Armadilhas Mortais* em todos os capítulos, talvez seja hora de tentar outra tática como um *Sacrifício Heróico*. Use o tempo que for necessário nesta parte; um bom prólogo tornará sua *Aventura* excitante e fará com que ela flua com facilidade — um resultado digno do investimento de tempo e pesquisa.

Escrevendo o Capítulo / Conto

Este é o próximo passo, mas que será repetido muitas outras vezes durante toda a duração de sua saga. A boa nova é que você não precisará realmente ser um escritor para fazer isso; com um pouco de sorte, o Capítulo quase se escreverá por si mesmo.

Revisemos as etapas básicas.

Primeiro, acrescente qualquer Personagem novo que irá aparecer no capítulo ou no conto à sua lista no início do livro (certifique-se que você também acrescentou à lista a informação de jogo correspondente a eles). Depois, volte ao prólogo do capítulo. Pergunte-se se haverá algum lugar ou locação nova que aparecerão neste capítulo. Você precisará de ilustrações ou fotos de coisas importantes que os jogadores irão encontrar? Desenhe alguns mapas simples ou recorte as ilustrações que você acha que serão adequadas para aquele capítulo. Não as cole no livro ainda. Espere até ter mudado para a próxima parte da história; por enquanto, coloque-as soltas entre as páginas do capítulo.

Depois, saia e conduza a *Aventura*. Quando terminar, anote tudo que tiver acontecido na aventura o mais rápido possível. Inclua todos os fatos ou coisas que os jogadores não sabiam, e tudo o que eles fizeram (se o vilão fez um longo discurso fora de cena, é aqui que você vai anotá-lo). Você não tem que ser um Charles Dickens ou um Rudyard Kipling; este capítulo se escreverá quase sozinho. Tudo o que você tem de fazer é contar o que aconteceu com a maior clareza possível.

Além de criar uma história excitante, que você e seus jogadores podem querer ler alto numa noite em que as coisas estiverem andando devagar, este método também dá a você, Anfitrião, um registro bastante acurado do que se passou durante cada uma das sessões de Jogo. Quando isto for combina-

CAPÍTULO DOIS

A Espada da Fênix

No qual Conde Rugen volta secretamente às masmorras do Castelo Kaliban para montar seu laboratório, e no qual seu velho amigo e criado Igor, torna-se seu aliado.

Neste capítulo, o Conde Rugen retorna ao Castelo no momento em que o grupo, composto por Jack Hawkinson, Explorador (interpretado por Mark), Emily Sancriff, Autora de livros de viagem (interpretada por Sue) e o Tenente Armand LeCroix do 144º Grande Armée (interpretado por Derek) haviam acabado de alugar o castelo como uma vila de verão. Eles ficaram intrigados com os estranhos sons vindos de debaixo do chão a altas horas da noite, e decidiram investigar, quando ...

“**V**ocê mal percebe o poder diabólico das coisas com as quais está lidando, Conde De Salvo!”

“**P**ode ser. Mas qual poder na terra pode desafiar a incomparável força do Átomo? E com minha bomba de rádio, em breve toda a Humanidade estará se curvando diante de mim!”

— Aventureiro Lars Harkonnin
Vs.
Conde De Salvo

do com os Diários dos jogadores, você terá um pouco da história do Jogo para se divertir sempre que quiser.

Uma dica quente: anexe mapas em seu livro. Muitos romances vitorianos antigos têm páginas dobradas com mapas ou ilustrações importantes; você pode fazer o mesmo. Meça seu livro na altura e largura. Multiplique os dois valores por dois e pegue um pedaço de papel do tamanho resultante (faça vários desses de uma vez para ganhar tempo — pergaminhos falsos finos são muito bons e realmente da época). Desenhe seu mapa de um lado, dobre o papel em quatro e cole o verso numa página em branco de seu livro. Desdobre

o papel toda vez que precisar fazer uma referência ao mapa. Instantaneamente vitoriano!

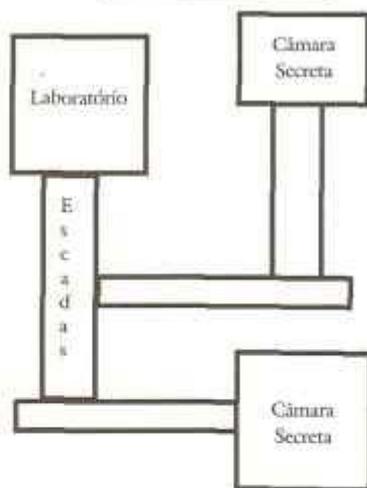
Você também pode querer usar duas páginas internas de seu livro para desenhar mapas de locais que serão visitados com frequência no decorrer de sua(s) história(s). Essas páginas (e as de trás também) são um ótimo lugar para se colocar mapas coloridos ou desenhos das cenas mais importantes de seu livro.

Tornando-se um Sucesso Literário

O primeiro livro é sempre o mais difícil, e não será diferente com você. Mas usando este método, você logo estará (esperamos) passando facilmente por prólogos, capítulos e Personagens como um profissional. Depois de algum tempo,

você pode até começar a escrever novas Histórias para serem adicionadas ao épico original, o primeiro passo para uma carreira de sucesso como um Sucesso Literário da Era do Vapor. Por isso, pegue sua caneta e seu livro em branco, pois Fama e Fortuna (ou pelo menos algumas ótimas Aventuras) o aguardam!

Um Mapa dos Túneis sob o Castelo



Revólveres Disparando, Lâminas Cortantes, Feitos Héroides & Ousadia:

O Mecanismo de Jogo do Castelo Falkenstein

ua lâmina esbraveja na bainha quando você enfrenta o Lord Feérico. Agora é hora de usar todas as suas perícias — a vitória está próxima!

S

Baralhos da Sorte

O "mecanismo" de jogo do *Castelo Falkenstein* gira em torno da idéia do Baralho da Sorte: um maço de cartas comum usado pelo anfitrião para ajudar a resolver questões de regras durante o jogo. O Baralho da Sorte tem basicamente a mesma função que os dados em muitos outros RPGs, mas são na verdade, muito mais úteis, porque eles podem fazer mais do que produzir números aleatórios. As cartas do Baralho da Sorte podem também:

- Ser acrescentadas às Habilidades dos jogadores e dos personagens controlados pelo Anfitrião, para aumentar suas chances de realizar determinados Feitos (v. a seguir).
- Ser usadas para lançar a sorte para os personagens no jogo, usando sistemas tradicionais de cartomancia.
- Ser usadas para jogar partidas de uíste autenticamente vitoriano durante os recessos na ação.

Para criar um Baralho da Sorte para seu jogo, tudo o que você precisa é um baralho comum (inclusive com os coringas) disponível na maioria dos supermercados, tabacarias e lojas de brinquedos. Mas pode ser que você queira personalizar seu jogo comprando um baralho com um verso ou estilo que lhe agrade.

Preparando o Baralho

Como uma prevenção contra trapaças, talvez você queira marcar suas cartas (que vergonha! Não para trapaças, e sim para evita-las). Para fazê-lo, coloque todas suas cartas em ordem numérica (de ás a rei) e em ordem de naipes (copas, ouros, espadas e paus). Agora, segurando firmemente o baralho, escreva seu nome com tinta permanente no topo do baralho. Se mais tarde surgir alguma dúvida sobre cartas marcadas, arrume as cartas na ordem original e qualquer carta falsa aparecerá imediatamente. Contudo, quando as cartas estiverem embaralhadas, será quase impossível determinar qual carta é qual pelo verso.

Depois que seu Baralho da Sorte estiver preparado, embaralhe-o bem e coloque-o à sua frente com as cartas voltadas para baixo. Distribua quatro cartas para cada jogador; isso será o começo da Mão da Sorte deles.

A Mão da Sorte

Cada personagem começa com uma Mão da Sorte composta de quatro "Cartas da Sorte", retiradas do Baralho da Sorte. As Cartas da Sorte são usadas para engrandecer qualquer tipo de feito que o personagem venha a tentar durante o jogo. As Cartas não têm de ser usadas para se tentar um Feito; muitas vezes, as Habilidades de um personagem serão suficientes para que ele obtenha sucesso. As cartas da sorte podem ser usadas também para engrandecer um Feito que já tenha sido bem sucedido, tornando-o ainda melhor.

As Cartas da Sorte não podem ser "descartadas"; elas têm de ser usadas para realizar um Feito de algum tipo. Novas cartas são obtidas toda vez que uma carta é usada para realizar um Feito; as cartas usadas são embaralhadas novamente no Baralho da Sorte e uma nova carta é comprada para a próxima rodada.



Valores Nominais das Habilidades

NH	Código	Valor
Fraco	FRA	2
Médio	MED	4
Bom	BOM	6
Ótimo	OTI	8
Excepcional	EXC	10
Extraordinário	EXT	12

Valores de Habilidades dos Naipes

♥ Copas

Atividades emocionais e românticas

♦ Ouros

Atividades mentais e intelectuais

♣ Daus

Atividades físicas

♠ Espadas

Atividades sociais e relacionadas com o status

Além de controlar o Baralho da Sorte, o Anfitrião também tem sua própria Mão da Sorte, que é usada para aumentar as Habilidades dos Vilões, dos personagens de apoio e dos Feitos realizados sob seu comando. Ele também compra novas cartas quando as suas são usadas no jogo.

Valores Nominais

Cada Carta da Sorte tem o que é chamado de **Valor Nominal**, baseado no naipe e no valor numérico da carta. As figuras também têm valores numéricos: Os Valetes valem 11 pontos, As Rainhas, 12 e os Reis, 13. Os Ases são as cartas mais altas do Baralho da Sorte, valendo 14 pontos. Os Coringas podem substituir qualquer carta e possuem automaticamente um valor nominal igual a 15 pontos em qualquer naipe que o jogador deseje.

As Habilidades também têm valores nominais, relacionadas com o Nível de Habilidade e o tipo de atividade ao qual aquela habilidade pertence. Cada tipo de atividade tem um naipe relacionado (v. a coluna lateral). Esses naves estão relacionados nas descrições de como usar a Habilidade nas páginas 159 a 163; elas são marcadas com o naipe [♥] ao lado de seus títulos.

Todas as Habilidades têm também um nível que varia entre Fraco e Extraordinário, e cada nível tem um valor numérico. O valor nominal é uma combinação do naipe a que pertence a Habilidade e seu valor numérico (v. tabela na coluna lateral).

Exemplo: Um nível de habilidade Bom em Atletismo teria um valor nominal igual a um 6 de paus: paus porque Atletismo é uma Habilidade Física, e 6 devido a seu valor numérico mostrado na tabela acima.

Feitos Heróicos

Seu herói se levanta, sobre preparado na beira do imenso abismo; do outro lado do vasto desfiladeiro, a heroína se debate inutilmente nos braços do vilão. De onde está, você nota uma trepadeira dependurada; você sabe que se conseguir saltar até ela e se balançar sobre o abismo, poderá agarrar a heroína em seus braços e levá-la para um lugar seguro. Mas como fará isso?

Simple. Vejamos como você fará *qualquer* coisa que precisar no Grande Jogo.

1) **Primeiro, decida o que você quer fazer:** o Feito Heróico (como ele é chamado de vez em quando) que você quer realizar.

2) **Depois, decida qual habilidade você precisará para realizar o Feito** (se houver alguma dúvida, fale com o Anfitrião de seu Jogo e resolva qual a melhor habilidade a ser usada). Exemplo: esquiar poderia ser considerada uma Habilidade de Atletismo; portanto atletismo poderia ser usado como a habilidade apropriada para um salto de esquis. Como regra, a maioria das coisas que você vai querer fazer estará dentro de uma das Habilidades descritas nas páginas 159 a 163.

Se o Feito exigir uma Habilidade que você não tem, você usará o nível de habilidade Médio na Habilidade necessária, a menos que o Anfitrião decida outra coisa. Exemplo: o Anfitrião decide que pilotar uma aeronave exigirá a habilidade pilotagem; nenhuma outra Habilidade servirá. Ele define que uma pessoa com nível de habilidade médio seria capaz de dar partida na aeronave, mas não poderia controlá-la.

3) **Por último, o personagem que está tentando realizar o Feito acrescenta o Valor Nominal da Habilidade que ele está usando à(s) Carta(s) da Sorte que ele decidir jogar; depois compara o total com o nível de habilidade total exigido pelo Feito** (como está descrito nos exemplos das páginas 159 a 163 ou através da avaliação do Anfitrião) e quaisquer Cartas da Sorte que o Anfitrião optar por jogar.

O Efeito dos Naves nas Cartas da Sorte

Embora as Cartas da Sorte possam ser usadas para aumentar o valor nominal das Habilidades pela adição de seu valor nominal ao da habilidade, existe uma dificuldade. Quando uma Carta da Sorte é do mesmo naipe que a Habilidade à qual ela é acrescida, seu valor nominal é igual a seu valor numérico. Mas se a Carta da Sorte não é do mesmo naipe que a habilidade à qual ela foi acrescida, seu valor nominal será igual a 1 ponto. Exemplo: O personagem

joga uma Rainha de Espadas com um nível de habilidade igual a Ótimo em Trato Social (Valor Nominal igual a 8 de Espadas). Por serem ambos do mesmo naipe, o valor total é 20. No entanto, no próximo turno, o personagem joga uma Rainha de Copas com a mesma Habilidade Trato Social. Desta vez, as cartas não são do mesmo naipe, portanto a Carta da Sorte adiciona apenas um ao Total, que é então igual a 9.

A boa notícia é que você pode combinar cartas de quaisquer naipes para perfazer um total. Isso significa que mesmo que precise de Copas e sua mão seja toda de Espadas e Paus, você pode combinar suas Espadas e Paus e acrescentá-las à sua habilidade da mesma forma que faria se tivesse usado uma carta de Copas. Você poderia inclusive combinar uma carta de Copas de baixo valor com outros naipes; o perigo, obviamente, é que você provavelmente estará usando cartas que iria precisar muito em outra situação!

Avaliando o Resultado de um Feito

Depois que você passou pelas três etapas mostradas acima, a única coisa que falta fazer é determinar os resultados de sua tentativa. Existem cinco tipos possíveis de solução: uma Trapalhada, uma Falha, um Sucesso Parcial, um Sucesso Completo e um Sucesso Decisivo. Esse resultado é determinado comparando-se o Total de sua Habilidade e qualquer carta que você tenha jogado com o Nível de Habilidade exigido pelo feito mais as cartas que o Anfitrião jogou.

• Se o total do personagem for menor que a metade do nível de habilidade total exigido pelo Feito, o resultado é uma Trapalhada. As Trapalhadas são sempre calculadas pelo Anfitrião, usando seu bom senso para a Habilidade específica. **Exemplo:** O personagem tenta abrir uma fechadura. Seu nível de Habilidade em Mecânica é Fraco, com um valor nominal igual a 2. Ele joga um 7 e obtém um total de 9 pontos. O nível de habilidade total exigido pelo feito é Ótimo, com um valor nominal igual a 8. O Anfitrião joga uma Rainha e consegue um Total de 20 pontos. O resultado é uma Trapalhada; olhando os exemplos, o Anfitrião decide que a gazua engancha na fechadura e se quebra.

• Se o total do personagem for menor que o nível de habilidade total exigido pelo Feito, a tentativa é uma Falha. As Falhas são sempre avaliadas pelo Anfitrião, usando seu bom senso para determinar quão grave é o resultado. **Exemplo:** o personagem tenta abrir uma fechadura. Seu nível de habilidade em Mecânica é Médio com um valor nominal igual a 4. Ele joga um 5 e obtém um total de 9 pontos. O nível de habilidade total exigido pelo feito é Ótimo, com um valor nominal igual a 8. O Anfitrião joga um 2 aumentando o total para 10 pontos. O resultado é uma Falha; estudando os exemplos, o Anfitrião decide que a fechadura nunca vai abrir, não importa o quanto o personagem tente.

• Se o total do personagem é maior ou igual ao nível de habilidade total exigido pelo Feito, a tentativa é um Sucesso Parcial. Os Sucessos Parciais são sempre resolvidos pelo Anfitrião, usando seu bom senso para determinar quão limitado é o resultado. **Exemplo:** o personagem tenta abrir uma fechadura. Seu nível de habilidade em Mecânica é Médio com um valor nominal igual a 4. Ele joga um 7 e obtém um total de 11 pontos. O nível de habilidade total exigido pelo Feito é Bom, com um valor nominal igual a 6. O Anfitrião joga um 4 aumentando o total para 10. O resultado é um Sucesso Parcial; estudando os exemplos, o Anfitrião decide que a fechadura abre, mas com muitos estalos e rangidos.

• Se o total do personagem é maior ou igual a uma vez e meia o nível de habilidade total exigido pelo Feito, a tentativa é um Sucesso Completo. Os Sucessos Completos são sempre resolvidos pelo Anfitrião, usando seu bom senso para determinar o resultado. **Exemplo:** o personagem tenta abrir uma fechadura. Seu nível de habilidade em Mecânica é Ótimo com um valor nominal igual a 8. Ele joga uma Rainha, e obtém um total de 20 pontos. O nível de habilidade total exigido é Médio, com um valor nominal igual a 4. O Anfitrião joga um 5, aumentando seu total para 9 pontos. O resultado é um Sucesso Completo; estudando os exemplos, o Anfitrião decide que a fechadura abre facilmente sem fazer nenhum ruído.

• Se o total do personagem for maior ou igual a duas vezes o nível de habilidade total exigido pelo Feito, a tentativa resultará num Sucesso

Alguns Feitos Heróicos Típicos & As Habilidades Necessárias

Atletismo

Agarrar uma corda ou escada dependuradaMED
Balançar-se numa corda de encontro a alguémBOM
numa corda e agarrar alguém no trajetoOTI
Equilibrar-se na corda bamba ou em algum outro lugar precárioEXC
num veículo em movimentoEXC
Escalar um penhascoOTI
um penhasco escarpadoEXT
Saltar até um lustreOTI
na sela de um cavalo em movimentoEXC
um abismoBOM

Carisma

Controlar uma multidãoOTI
Seduzir uma camareiraMED
uma princesaEXC

Contatos

Conhecer um CondeOTI
um PrefeitoMED
um PríncipeEXC
um ReiEXT

Coragem

Enfrentar a Caçada SelvagemEXT
um balconista zangadoMED
uma multidão iradaOTI

Educação

Conhecer uma língua obscura	EXC
Controlar seu talão de cheques	MED
Fazer cálculoOTI

Mecânica

Arrombar uma fechaduraBOM
uma fechadura difícilOTI
Consertar um automóvelBOM

“Se alcançarmos a borda do passadiço, poderemos subir de volta ao convés e alcançar a Ponte do Dirigível a tempo!”

“E quais as alternativas, Capitão?”

“É bem simples, meu velho. Mergulhamos de cabeça 3.000 metros abaixo, de encontro à morte... Você está pronto?”

— Em algum lugar muito acima do Oceano Atlântico

Decisivo. Os Sucessos Decisivos são sempre resolvidos pelo Anfitrião, usando seu bom senso para determinar quão grandioso é o resultado. **Exemplo:** o personagem tenta arrombar uma fechadura. Seu nível de habilidade em Mecânica é Extraordinário com um valor nominal igual a 12. Ele joga um Rei, e obtém um total de 25 pontos. O nível de habilidade total exigido pelo feito é Bom, com um valor nominal igual a 6. O Anfitrião joga um 10, aumentando seu total para 16 pontos. Mesmo assim, o resultado é um Sucesso Decisivo; estudando os exemplos, o Anfitrião decide que a fechadura não apenas se abre na metade do tempo esperado, mas também que não será necessária nenhuma outra tentativa para abrir outras fechaduras semelhantes no prédio.

Realizando Vários Feitos ao Mesmo Tempo

Você pode querer realizar vários Feitos ao mesmo tempo, ou combinar Feitos. A forma mais simples de fazer isso é determinar qual o Feito mais importante que será tentado, fazer com que o Anfitrião decida qual o nível de habilidade exigido pelo feito, e depois aumentar esse valor em um nível para cada Feito adicional. **Exemplo:** O personagem quer saltar sobre um desfiladeiro, agarrar uma trepadeira ali pendurada e balançar-se até o outro lado. O Anfitrião avalia a situação e decide que o pulo até a trepadeira é o mais importante desses Feitos; se o personagem errar o salto, a parte de se balançar até o outro lado será puramente hipotética. O Anfitrião decide que normalmente saltar até a trepadeira exigiria um Nível de Habilidade igual a Ótimo; acrescentando-se o balançar no final elevaria o Nível Necessário para Excepcional.

Feitos Conflitantes

Pode ser também que você queira realizar um feito em oposição a um outro personagem, seja ele controlado pelo Anfitrião ou por outro jogador. Nesses casos, chamados Feitos Conflitantes, a parte oposta seleciona uma habilidade que mais provavelmente seria usada para opor à habilidade que você escolheu. Os dois lados acrescentam o valor nominal de sua habilidade à(s) carta(s) que escolherem, sendo o resultado determinado da mesma forma que seria com qualquer feito não conflitante. **Exemplo:** O Senhor X tenta Hipnotizar (usando seu Carisma) a Senhorita Phoebe, que usa sua Coragem para resistir. O carisma do Senhor X é Extraordinário, com um valor nominal igual a 12; ele joga um Rei de Copas conseguindo um total de 25 pontos. A Coragem da Senhorita Phoebe é Excepcional, com um valor nominal igual a 10; ela joga um 10 de copas obtendo um total de 20 pontos. O resultado é um Sucesso Parcial; o Anfitrião decide que apesar de ter ficado tonta e levemente sugestionável, a Senhorita Phoebe não fará nada que normalmente se recusaria a fazer (como, por exemplo, tirar as roupas para o Senhor X).

Feitos Combinados

Os personagens também podem combinar seus esforços para realizar um Feito. Isto é realizado adicionando-se o valor total das Habilidades de todos os personagens envolvidos no Feito, mais o valor da carta mais baixa do naipe apropriado. **Exemplo:** o Príncipe Ruprect e o Coronel von Trapp estão tentando desarmar uma bomba de dinamite escondida embaixo do Museu Imperial Austríaco. O nível de habilidade de Ruprect em Mecânica é Bom (6 de Ouros), enquanto o de von Trapp é Ótimo (8 de Ouros). Embora o Coronel von Trapp tenha um 7 de Ouros em sua Mão da Sorte, os dois devem jogar o 2 de Ouros que está na mão do Príncipe. O total é 16. Enquanto isso, o Anfitrião decide que para evitar a explosão do pacote diabólico do Dinamizador Maluco é necessário um Nível de habilidade igual a Excepcional (valor nominal igual a 10), e joga um 9, obtendo um total de 19 pontos. O resultado é uma Falha; a bomba continua tiquetaqueando, mas como o resultado não foi uma Trapalhada, ela não explode na cara de nossos heróis.

Combinar Feitos requer um julgamento criterioso por parte do Anfitrião; certas coisas simplesmente não podem ser feitas por mais de uma pessoa por vez, e normalmente existe um limite definido a partir do qual pessoas extras na verdade fazem com que seja mais difícil realizar uma tarefa. Os Anfitriões devem sempre usar seu discernimento nesses casos, e não se deixarem ser levados por uma "comissão" de jogadores excessivamente envolvidos.

Combate: Um Tipo Especial de Feito



Você se balança com facilidade sobre o abismo e pega a heroína em seus braços, colocando-a elegantemente do outro lado. Você se balança de volta mais uma vez e aterrissa com leveza no precipício rochoso em frente ao vilão, empunhando o sabre. Ele desembainha sua espada numa saudação sardônica, e com um fragor de lâminas, a batalha começa!

Combate: O Feito Final

O Combate é um tipo de Feito Heróico muito específico; ele tem uma longa duração e deve ser tentado diversas vezes, até ser resolvido. O Combate é realizado fazendo-se um ataque, usando uma das Habilidades de Combate que condiz com a arma que você pretende usar.

Existem dois tipos de ataque que podem ser usados em Combate: Ataque a Distância e Ataque Corpo-a-Corpo.

Ataques a Distância

Os Ataques a distância podem ser feitos a uma distância de até duas vezes o Alcance Efetivo, mas com uma **desvantagem de dois pontos** subtraída do ataque. Um ataque à distância feito a uma distância menor que um quarto do alcance efetivo tem uma **vantagem de dois pontos** acrescida a ele.

Armas de Longo Alcance da Era do Vapor

Os Tipos de Ferimento indicam dano em diferentes níveis de Sucesso

Tipo de Ataque	Alcance Efetivo	Pente ou Carga total	Ferimentos (Parcial)	Ferimentos (Completo)	Ferimentos (Decisivo)
Adagas atiradas	5m	1	Nenhum	2	3
Arcos	30m	12	1	2	3
Pistola	20m	4	3	4	5
Carabinas	90m	1	3	4	5
Derringers	10m	2	2	3	4
Espingardas	30m	2	5	6	7
Fuzil "Chassepot"	140m	1	4	5	6
Lanças atiradas	10m	1	1	2	3
Metralladora Gatling	300m	42	8	9	10
Mosquetes	80m	1	4	5	6
Munição Élfica	30m	6	4	5	6
Revólver (Pepperbox)	20m	6	3	4	5
Reciprocadores	10m	6	4	5	6
Fuzil de Antecarga Prussiano	120m	1	4	5	6
Estilhaços *	6m	NA	8	9	10
Mitrallereuse Francesa	300m	36	8	9	10

* Inclui granadas, artilharia e outros explosivos. O Alcance é a distância onde o explosivo ou a granada aterrissa

Dica quente: se estiver usando miniaturas, uma figura tem 2 m comprimento.

• **Uma Arma Especial de Longo Alcance — O Hálito de Fogo do Dragão:** criado através de feitiçaria, o hálito de fogo de um Dragão tem sempre a forma de uma coluna de chamas reta e colimada que nunca tem mais que 2 m de largura (se estiver usando miniaturas, isto é igual ao comprimento de uma figura). O alcance e o dano são determinados pelo tamanho do Dragão; quanto maior, mais perigoso:

Regras Opcionais

O Grande Jogo é um RPG, não uma simulação. Por isso, eu jogo rápido e sem me preocupar com o tipo de coisa comum nos jogos de guerra, como *turnos, disparo automático*, etc. A regra fundamental deve ser simples: use o bom senso para decidir os detalhes, não toneladas de regras!

Turnos & Tempo em Combate

Devem ser realizados em ordem; da Percepção mais alta para a mais baixa. Se houver valores iguais, todas as ações são realizadas separadamente, mas são consideradas simultâneas.

Recarregamento de Armas

Recarregar uma arma leva um minuto, não importa o tipo. Estamos em 1870; as armas de cartucho que existem são no melhor dos casos, primitivas.

Área de Efeito das Armas

As granadas de Estilhaços e os projéteis explosivos são tratados como um ataque particularmente letal que ocorre sobre uma área. O Feito de Atletismo é contra as chances de que a explosão aconteça perto de você, não diretamente em você. Por isso, quando uma delas é usada, todos que se encontram dentro dos limites da Área de Efeito devem fazer uma checagem do Feito de Atletismo contra a habilidade Tiro do atacante, que designa onde ele quer que o ataque aconteça.

Tipo	Área de Efeito
Espingardas	1,80 m.
Estilhaços	3,60 m

Armas Automáticas

Reciprocadores, Metralladoras Gatling e Mitrallereuses podem disparar contra até três alvos em cada turno, contanto que todos os alvos estejam a uma distância máxima de 1,80 metro entre si. O atacante deve fazer uma tentativa separada para cada alvo.

Hálito de Fogo dos Dragões

O Hálito de Fogo dos Dragões funciona como um ataque de Tiro versus a habilidade Atletismo do alvo. O Hálito de Fogo de um Dragão neo-europeu é lançado sempre em linha reta.

Corpo-a-Corpo

Um ataque físico corpo-a-corpo é quase sempre uma disputa de Habilidade entre Briga e Briga. Quando se está usando armas, um ataque corpo-a-corpo usa por definição a habilidade Esgrima, ou a habilidade Briga no caso de facas e porretes.

Ataques de Animais

Cosas ameaçadoras, comedoras, mordedoras ou mastigadoras, com dentes brancos afiados, os Animais (e as criaturas Feéricas) usam sua Habilidade Atletismo para atacar e defender.

Alcance & Ferimentos no Hálito de Fogo de um Dragão

Compleição Física do Dragão	Alcance Efetivo	Ferimentos (Parcial)	Ferimentos (Completo)	Ferimentos (Decisivo)
Fraço	10m	4	5	6
Médio	20m	5	6	7
Bom	30m	6	7	8
Ótimo	40m	7	8	9
Excepcional	50m	8	9	10
Extraordinário	60m	9	10	11

Ataques Corpo-a-Corpo (e com Garras & Mordidas)

• Os Ataques corpo-a-corpo podem ser usados contra alvos que estão a uma distância de até 1,80 metro do atacante (se estiver usando miniaturas, isto é igual ao comprimento de uma figura).

Tabela de Armas de Combate Corpo-a-Corpo & Ataques

Tipo de Ataque	Ferimentos (Parcial)	Ferimentos (Completo)	Ferimentos (Decisivo)
Adagas, Baionetas e Facas	1	2	3
Alfinetes de Chapéu	1	2	3
Ataque de animal			
• minúsculo	Nenhum	Nenhum	1
• pequeno	Nenhum	1	2
• grande	1	2	3
• muito grande	4	5	6
• enorme	7	8	9
• gigantesco	8	9	10
Cacete de Ponta Chumbada	1	2	3
Florete e Espada	4	5	6
Golpe			
• Compleição Física FRA a MED	Nenhum	1	2
• Compleição Física BOM a OTI	1	2	3
• Compleição Física EXC a EXT	2	3	4
Lanças	2	3	4
Porrete e Bastão	1	2	3
Sabres	4	5	6

Resolvendo Combates

O combate é resolvido como qualquer outro tipo de Feito: o Atacante adiciona o valor nominal da habilidade de combate que está usando à carta da sorte que ele decidir jogar, e depois compara seu total com o valor total da Habilidade Atletismo do defensor e a(s) Carta(s) da Sorte que ele optar por jogar.

• Se o Total do Atacante for menor que metade do Total do Defensor, o ataque resulta numa Trapalhada e não causa nenhum Ferimento. Na verdade, pode até machucar o Atacante. Para resolver isto, compre uma carta do Baralho da Sorte imediatamente.

• Tirar uma carta de Copas significa que a arma danifica o alvo aliado mais próximo possível. Se não houver ninguém por perto, a arma fere o atacante, causando um dano equivalente a um Ferimento gerado por um Sucesso Parcial.

• Tirar uma carta de Ouros significa que a arma de alguma forma não funcionou; armas não mecânicas quebram, e as mecânicas emperram.

• Tirar uma carta de Paus significa que a arma cai acidentalmente.

• Tirar uma carta de Espadas significa que a arma fere o atacante e causa dano conforme a Coluna de Ferimentos gerados por um Sucesso Parcial para aquele tipo de ataque.

Exemplo: o atacante está usando um sabre, e seu nível de Habilidade em Esgrima é Fraco, com um valor nominal igual a 2. Ele joga um 3 e obtém um total de 5 pontos. O nível de habilidade em Atletismo do Defensor é Ótimo, com um valor nominal igual a 8. Ele joga um 4 e obtém um total de 12 pontos. O Ataque é uma Trapalhada; uma carta é comprada do Baralho da Sorte. É uma de carta de Espadas; o sabre atinge acidentalmente o pé do atacante, causando 4 Ferimentos.

• Se o total do atacante for menor que o total do defensor, o ataque falha e não causa nenhum Ferimento. **Exemplo:** o atacante está usando um sabre, e seu nível de habilidade em Esgrima é Fraco, com um valor nominal igual a 2. Ele joga um 6 e obtém um total de 8 pontos. O nível de habilidade em Atletismo do defensor é Ótimo, com um valor nominal igual a 8. Ele joga um 2 e obtém um total de 10 pontos. O ataque Falha.

• Se o total do atacante for maior ou igual ao total do Defensor, o ataque é um Sucesso Parcial e usará a Coluna de Ferimentos para esse tipo de ataque. **Exemplo:** o atacante está usando um sabre, e seu nível de habilidade em Esgrima é Ótimo, com um valor nominal igual a 8. Ele joga um 10 e obtém um total de 18 pontos. O nível de habilidade do defensor em Atletismo é Excepcional, com um valor nominal igual a 10. Ele joga um 7 e obtém um total de 17 pontos. O ataque causará 4 Ferimentos.

• Se o total do atacante for maior ou igual a uma vez e meia o Total do Defensor, o ataque será um Sucesso Completo e usará a coluna de ferimentos para esse tipo de ataque. **Exemplo:** o atacante está usando um sabre, e seu nível de habilidade em Esgrima é Ótimo, com um valor nominal igual a 8. Ele joga uma Rainha e obtém um total de 20 pontos. O nível de Habilidade do Defensor em Atletismo é Médio, com um valor nominal igual a 4. Ele joga um 6 e obtém um total de 10 pontos. O ataque causará 5 Ferimentos.

• Se o total do atacante for maior ou igual a duas vezes o total do defensor, o ataque será um Sucesso Decisivo, e usará a coluna de ferimentos para esse tipo de ataque. **Exemplo:** o atacante está usando um sabre, e seu nível de habilidade em Esgrima é Ótimo, com um valor nominal igual a 8. Ele joga um Rei e obtém um total de 21 pontos. O nível de habilidade do defensor em Atletismo é Fraco, com um valor nominal igual a 2. O máximo que ele pode jogar é um 8 obtendo um total de 10 pontos. O ataque causará 6 Ferimentos.

Blindagem

Infelizmente, armadura pessoal não é realmente uma opção nos combates na Era do Vapor; por volta de 1840, a maior parte das balas era capaz de penetrar com facilidade em qualquer blindagem corporal, e as técnicas modernas de esgrima e as lâminas tornaram as armaduras de placas e as cotas de malha obsoletas. Até a placa de peito e o elmo do couraceiro da época eram mais para ostentação que para uso; as balas eram capazes de perfurá-las como uma faca na manteiga, e os sabres podiam facilmente estocar alguém pelas aberturas no pescoço e nos braços. Em resumo, se você realmente quer uma blindagem na Era do Vapor, esteja preparado para esperar até depois da Guerra Mundial e a invenção dos tecidos à prova de balas.

No entanto, se você tem que ter uma blindagem corporal em seu jogo Falkensteiniano, como regra geral, ela será capaz de deter apenas 1 ou 2 pontos de dano, e irá restringir drasticamente tanto o movimento quanto as habilidades de combate. Se estiver usando uma armadura, o personagem deverá reduzir automaticamente em um nível todas as suas habilidades físicas (com exceção de Compleição Física).

Vitalidade & Ferimentos

Vitalidade é a medida da habilidade de um herói ou heroína em suportar traumas, golpes, ferimentos e outras injúrias corporais. A Vitalidade é determinada por uma combinação da Coragem e da Compleição Física, e é medida em pontos (v. tabela na próx. pág.).



A Regra da Bola Preta

Então quer dizer que você "tem" de matar seus jogadores, hein? A regra da bola preta funciona assim: Toda vez que a Vitalidade de um personagem ficar com o valor menor que 0, compre uma carta aleatoriamente do Baralho da Sorte. Se a carta for de Espadas [♠], o personagem terá morrido. Se a carta for de qualquer outro naipe, o personagem sobrevive até sarar.

A Vitalidade dos Dragões

Amá notícia é que em Nova Europa, os Dragões não são tão durões quanto nos romances de fantasia. Os Dragões são voadores, e com essa herança veio a necessidade de ter ossos duros e músculos finos mas poderosas, o que torna os Dragões muito mais vulneráveis do que se pensa. Por conta disso, a Vitalidade do Dragão (em todas as formas) é equivalente à de um ser humano com a mesma Compleição Física, com dois pontos adicionais de Vitalidade.

Tabela da Vitalidade

	COMPLEIÇÃO FÍSICA					
Coragem	FRA	MED	BOM	OTI	EXC	EXT
FRA	3 pts.	4 pts.	5 pts.	6 pts.	7 pts.	8 pts.
MED	4 pts.	5 pts.	6 pts.	7 pts.	8 pts.	8 pts.
BOM	5 pts.	6 pts.	7 pts.	8 pts.	8 pts.	8 pts.
OTI	6 pts.	7 pts.	8 pts.	8 pts.	8 pts.	9 pts.
EXC	7 pts.	8 pts.	8 pts.	8 pts.	9 pts.	9 pts.
EXT	8 pts.	8 pts.	8 pts.	9 pts.	9 pts.	10 pts.

Os Ferimentos e demais danos recebidos são subtraídos da sua Vitalidade; quando sua Vitalidade atingir um valor negativo, o personagem estará inconsciente (mas não morto).

Choques, Pancadas, Ferimentos & Morte

Não existem diferenças substanciais entre os tipos de dano numa aventura *Falkensteiniana*, não existe dano letal vs. dano não letal, como acontece em outros jogos. A única diferença real é que é possível se recuperar de pancadas e socos muito rapidamente, enquanto que os ferimentos verdadeiros demandam muito mais tempo.

Para matar alguém, é preciso primeiro espancá-lo ou feri-lo até ele perder a consciência, e depois dizer que você continua a feri-lo até ele morrer. Você não pode feri-los "além" de sua capacidade; você tem de optar por matá-los. Em resumo, você diz apenas "eu os mato". Um disparo livre, mas com implicações morais perturbadoras.

Tipos Incomuns de Ferimentos

As Heroínas têm uma opção especial além de receber golpes ou ferimentos: **desmaiar**. Um desmaio acontece quando os sentidos de uma dama vitoriana ficam de uma forma ou de outra sobrecarregados; ela sofre um "Choque". As Damas que não têm Coragem maior ou igual a Boa, são propensas a desmaiar. Formas comuns de se causar um desmaio são um grande estresse, hipnose ou um olhar ameaçador, grande excitação ou um tratamento áspero. Os "Choques" causam dano da mesma forma que um golpe com uma arma, mas a recuperação de um desmaio é muito mais rápida do que qualquer outro ataque.

Desmaio

TIPO DE CHOQUE	FERIMENTOS
Linguagem extremamente obscena	3
Muito calor, frio, ou espartilho muito apertado	2
Olhar Ameaçador	1
Tratamento áspero (agarrar, empurrar, esbofetear)	4

• Quedas, Atropelamentos, Eletrocussão, Fogo, Veneno e outros danos ambientais são tratados como Ferimentos.

Perigos Ambientais

Quedas	1 Ferimento para cada 6 metros de queda
Atropelamento, colisões ..	1 Ferimento para cada 50 quilos do atropelador
Eletrocussão/ Raio	1 Ferimento/segundo, para cada 200 volts
Fogo/Tempestade de Fogo/Ácido	4 Ferimentos/min.
Veneno	2 Ferimentos/min. até administração de antídoto
Terremoto	4 Ferimentos/min.
Afogamento/Asfixia	8 Ferimentos/min

Importantíssimo: Você pode ser morto por esses tipos de ferimentos. Quando você chegar a um valor negativo de vitalidade através de quaisquer dos ferimentos descritos acima, você tem de comprar uma carta do Baralho da Sorte. Se a carta retirada for de Espadas, você terá perecido devido aos ferimentos. Se a carta for de qualquer outro naipe, você está ferido mas vivo.

- **Tortura Normal** (usando métodos dolorosos mas não danosos) e **Privação** são tratados como Pancadas. A **Tortura Severa** (usando métodos causadores de danos físicos) é tratada como Ferimento.

- **Fadas atingidas pelo ferro ou pelo aço:** quando as Fadas são atingidas com armas de ferro ou de aço, considera-se automaticamente que elas sofreram 2 Ferimentos adicionais, não importa o nível de sucesso do Ataque.

- **Fadas atingidas por Ferro Frio:** quando as Fadas são atingidas com armas de Ferro Frio, considera-se automaticamente que elas sofreram 6 Ferimentos adicionais, não importa o nível de sucesso do ataque. Quando a Vitalidade de um personagem Feérico chegar a um valor negativo devido ao dano causado por Ferro Frio, você tem de comprar uma carta do Baralho da Sorte. Se a carta comprada for de Espadas, ele terá perecido devido aos ferimentos. Se a carta for de qualquer outro naipe, ele estará ferido, mas vivo.

Anotando Choques, Pancadas e Ferimentos

Os **Choques**, **Pancadas** e **Ferimentos** sofridos devem ser anotados em seu Diário no momento do incidente ou em um pedaço de papel à parte. Isso é importante para que você saiba quando recuperar a Vitalidade de cada tipo de ferimento.

- Quando sofrer um **Choque**, lembre-se de anotá-lo escrevendo um "C".
- Quando sofrer uma **Pancada**, lembre-se de anotá-lo escrevendo um "P".
- Quando sofrer um **Ferimento**, lembre-se de anotá-lo escrevendo um "F".

Exemplo: Lorde James, que tem um total de 4 pontos de Vitalidade, recebe duas pancadas (P) e três Ferimentos (F). Embora tenha perdido cinco pontos de Vitalidade, ele anota esse dano como P, P e F, F, F. Pelo fato do valor atual de sua Vitalidade ser negativo (-1), ele também desmaiou.

Recuperação de Choques, Pancadas e Ferimentos

A Recuperação ocorre na proporção de um ponto de Vitalidade para cada período de tempo passado, com base no tipo de dano (v. a coluna lateral).

Exemplo: Uma dama que sofreu 4 pontos de Choque se recuperaria em 4 minutos. Nesse meio tempo, o cavaleiro que a acompanhava, foi espancado e recebeu cinco pontos de Pancada. Ele se recuperará em cinco horas. O criado dela com 3 pontos de Ferimento, se recuperará em três dias.

Note que as Damas se recuperam do desmaio na mesma velocidade, tenham sido medicadas com sais ou não. As **Pancadas** também não exigem socorro médico para recuperação. Entretanto, como pode-se ver na coluna lateral, os **Ferimentos Não Tratados** levarão semanas para serem curados, não dias. Lembre-se de restituir sua Vitalidade à medida que você se recupera de um tipo específico de dano. O **Anfitrião** tem a opção de reanimar um Herói inconsciente na próxima cena, ou sempre que o herói tiver um valor positivo de Vitalidade.

Exemplo 1: Lorde James, com um total de 4 pontos de Vitalidade, recebe duas pancadas (P) e três Ferimentos (F), os quais ele anotou como P, P, e F, F, F. Pelo fato de sua vitalidade estar negativa (-1), ele também desmaiou. Ele se recuperará de uma Pancada (P) por hora e de um Ferimento (F) por dia. Portanto, ele recobrará a consciência em uma hora, mas ainda terá contusões e dor por mais uma hora, e ficará ferido por mais três dias.

Exemplo 2: Lady Ashton é abordada por diversos malfetores enquanto saía de sua carruagem. Um agarra seu braço e a sacode (causando 4 pontos de Choque ou C, C, C e C) e um outro a esbofeteia, o bruto (causando-lhe 2 pontos de Pancada ou P, P)! Com sua Vitalidade precária (apenas 3 pontos), a frágil senhora desmaia. Quatro minutos mais tarde, os Choques passam, mas os golpes a deixam sem sentidos por mais uma hora, quando ela acorda dentro do bagageiro de um vapor a caminho dos Impérios Dragontinos.

Taxas de Recuperação

Tipo de Dano	Tempo
Choques	Minutos
Pancadas	Horas
Ferimentos	
• Tratados	Dias
• Não Tratados	Semanas
• Tratados com Feitiçaria ..	Horas

Vitalidade de Animais

Tamanho do Animal	Vitalidade
Minúsculo (camundongo)	1
Pequeno (gato, cachorro)	5
Médio (homem, lobo)	10
Grande (leão)	20
Muito grande (urso, tigre)	30
Enorme (baleia)	40



Máquinas de Guerra

Veículos e Máquinas de Guerra Diabólicas em Conflito



a Era do Vapor, as batalhas com frequência não têm como participantes apenas bravos heróis e os vilões perigosos a quem eles se opõem, mas também envolve as forças congregadas de exércitos poderosos com *Dreadnoughts*, *Fortalezas Móveis* e o titânico canhão *Verne*. E quando os Impérios de *Nova Europa* não estão em guerra, os Gênios e os Cientistas Loucos do mundo *Falkensteiniano* fazem a parte deles, empregando suas terríveis Máquinas de Guerra na busca de

Vingança, Extorsão ou Poder.

Homem Contra Máquina

As máquinas de guerra gigantescas (o único tipo importante na Era do Vapor) são raramente (se é que isso acontece) destruídas por cargas de soldados brandindo sabres (mesmo os automotivos não são tão fáceis de serem destruídos e normalmente exigem um uso liberal de granadas e armas de fogo muito pesadas para se conseguir algum efeito. Você ficaria espantado com a quantidade de pontos de vida que um carro do século XX pode perder antes de ficar incapacitado).

Quando homens atacam máquinas, ou eles as colocam fora de combate de dentro para fora ou as incapacitam usando outras máquinas. A questão portanto é *como você consegue entrar na máquina para incapacitá-la?* A primeira maneira é através de algum estratagema ou da inteligência: fazer a tripulação sair usando fumaça, atravessar as paredes num estado etéreo (um bom truque Feérico) ou usar a feitiçaria para conseguir entrar (todos métodos legítimos com grande potencial para representação).

O outro método é a força bruta. A regra neste caso é que para atravessar a parede da máquina você tem de atacá-la com armas numa escala *compatível*. Qualquer arma que não causa pelo menos 10 ferimentos de dano num único ataque é considerada inútil contra uma máquina com mais de 60 ferimentos (o que exclui todas as armas carregadas por homens menos as granadas).

Máquinas Contra Homem

Uma regra deveria sempre ditar o resultado de Homens atacados por máquinas: *A Regra do Bom Senso*. Se uma *Fortaleza Móvel* gigantesca passa sobre um personagem, ele é esmagado. Se uma *Arma Diabólica* o explode, ele é eliminado. Se o poderoso *Arpão Arrombador do Nautilus* o atinge, ele é feito em pedaços.

O que é importante em encontros do tipo Máquina x Homem é a proximidade do ataque. Um projétil de artilharia nunca é lançado contra uma pessoa; ele é atirado em uma área. As baixas são os pobres diabos que são pegos na explosão quando o projétil atinge o alvo. Como regra geral, trate qualquer ataque (com exceção das coisas óbvias como ser espetado pelo *Arpão Arrombador de 9 metros* de um submarino atômico) como um ataque de *Estilhaços*. Evitar ataques de *Estilhaços* é um Feito que requer pelo menos um nível de habilidade igual a *Bom em Atletismo*. Exemplo: o tenente *Edgar Jones-Forthwythe* ouve o som estridente de um morteiro e se atira ao solo. Seu nível de habilidade em *Atletismo* é *Médio*; para evitar os *Estilhaços* é preciso um nível de habilidade igual a *Bom*. *Edgar* é parcialmente atingido pelo impacto da bomba.

Máquina vs. Máquina

Por fim, chegamos à disputa *Máquina vs. Máquina*, o momento em que submarinos gigantes duelam com *dreadnoughts* e autômatos poderosos andam a passos largos atacando *Fortalezas Móveis*. A regra geral é que o atacante sempre usa sua habilidade de *Tiro* quando está apontando ou disparando uma arma (mesmo que seja outra vez aquele *Arpão Arrombador de nove metros*). No entanto, o defensor usa uma nova habilidade criada especialmente para esta situação: *Timoneiro*.

Timoneiro [♦]

Esta é a habilidade de pilotar uma grande nave, seja ela uma Fortaleza Móvel gigantesca, um submarino ou uma aeronave bávra. Um Timoneiro com nível de habilidade Fraco provavelmente nunca pilotou nada antes; normalmente um Timoneiro Médio é capaz de fazer algumas coisas básicas, como manter um curso reto e fazer manobras cuidadosamente; um Bom Timoneiro é suficientemente habilidoso para fazer quaisquer "decolagens", "aterissagens", "mergulhos" e manobras gerais. Um Ótimo timoneiro é capaz de fazer com facilidade qualquer manobra padrão, bem como manobras de emergência. Um Timoneiro Excepcional é conhecido por sua reputação e uma nave em suas mãos é muito difícil de se perseguir, evitar ou ultrapassar. Um Timoneiro Extraordinário é um dos maiores vivos, e normalmente faz o impossível com qualquer nave sob seu comando.

Para determinar o resultado, use as mesmas decisões básicas utilizadas em outros Combates, e depois avalie o dano usando a tabela abaixo.

Efeitos de Veículos & Armas Diabólicas

	FERIMENTOS (PARCIAL)	FERIMENTOS (COMPLETO)	FERIMENTOS (DECISIVO)
Artilharia	50	60	70
Arma Diabólica Horrível	110	120	130
Arma Diabólica Horrívelante	140	150	160
Arma Diabólica Temível	50	60	70
Arma Diabólica Terrível	80	90	100
Arpão Arrombador	100	110	120
Artilharia Leve	30	40	50
Bombas	80	90	100
Explosivos	20	30	40
Foguetes	20	30	40
Granadas	10	20	30
Metralhadoras Gatling	8	9	10
Torpedos	70	80	90

Em geral, pelo fato deste não ser um jogo de combate de veículos, as manobras são determinadas pela comparação das habilidades de Timoneiro dos pilotos rivais.

A Aplicação do Dano

"Ferimentos" em veículos dependem do tamanho do veículo e do material do qual ele é feito (Composição). Você encontrará a seguir uma tabela de Ferimentos para veículos de acordo com seu tamanho e composição.

Ferimentos de Veículos

COMPOSIÇÃO

TAMANHO	TECIDO	MADEIRA	LATÃO*	FERRO	AÇO	BLINDADO †
Pequeno	20	40	60	80	100	120
Médio	40	60	80	100	120	140
Grande	60	80	100	120	140	160
Enorme	80	100	120	140	160	180
Imenso	100	120	140	160	180	200
Titânico	120	140	160	180	200	220

*ou outro metal leve

† ou alumínio dos anos

O veículo que tiver perdido mais da metade de seus Ferimentos é considerado **imobilizado**; quando o número de ferimentos chegar a 0, ele é considerado **destruído**.

Alguns Exemplos de Tamanhos de Veículos

- Pequeno:** motocicletas a vapor.
Médio: automotivo a vapor, carruagem, pequeno ornitóptero.
Grande: Zeppelin, Torpedeiro Rápido, Monitor Encouraçado, Aerocorveta.
Enorme: Cruzador Encouraçado, Fortaleza Móvel, Aerocruzador pequeno.
Imenso: Belonave, Dreadnought, Aerobelonave.
Titânico: Canhão Verne.

O Número de Ferimentos Típico de Alguns Veículos

Veja a seguir alguns dos principais veículos encontrados na Era do Vapor:

Albatroz	100
Carro Blindado	100
Automotivo	80
Aerocruzador Bávaro	180
Táxi (fiacre, hansom)	60
Carruagem	60
Dreadnought	200
Autômato Gigante	140
Belonave Encouraçada	160
Cruzador Encouraçado	140
Monitor Encouraçado	120
Fortaleza Móvel	160
Nautilus	160
Locomotiva a Vapor	100
Submarino	140
Torpedeiro Rápido	120
Vagão de Trem	80
Canhão Verne	220
Navio de Madeira	80
Zeppelin	80

“**R**eceie minha
Espada,
sua obscena criatura das
trevas Unseele!”

“**P**ode ser que eu
tema sua espada,
verme mortal.
Mas será que eu tenho
medo de sua habilidade
em usá-la?
Acho que não...”

— Cabo Gio Giovanni,
mercenário
vs
o Troll das Profundezas

A “Arte” do Duelo

Um Jogo de Combate Heroico & Lutas de Espadas Vitoriosas



Apesar de ser verdade que as pessoas mais civilizadas normalmente tentam soluções pacíficas para as questões de Honra, tem hora em que um insulto só pode ser lavado com sangue. Nessas horas, homens e mulheres Honrados pegam em armas num combate formal, chamado Duelo. A maioria desses incidentes é levada até o primeiro sinal de sangue, mas quando uma disputa já existe há muito ou é particularmente rancorosa, a única solução é um combate até a morte de uma ou ambas as partes.

No mundo do *Castelo Falkenstein*, um Duelo é a forma suprema de desafio pessoal, uma batalha régia que envolve apenas dois oponentes (nenhum cavaleiro pensaria em atacar o outro com um bando); é um encontro em que os dois combatentes lutam por uma posição vantajosa, cada um deles forçando o outro a recuar momentaneamente para um lugar perigoso na beira de um largo abismo, culminando num ataque relâmpago e na estocada poderosa que encerra o duelo. Em resumo, uma luta de proporções cinematográficas.

O que o jogo do duelo faz é simular esse aspecto de desafio pessoal do combate. Ao invés de simplesmente decidir se você atingiu ou não um alvo, você deve fazer de seu duelo um teste de vontades, de raciocínio. Num duelo, você tem de ser capaz de pensar mais rápido que seu oponente; ao invés de simplesmente conseguir mais pontos ou ser bem sucedido nas rodadas de ataque. Nos combates em massa, um sistema de Combate corriqueiro pode ser suficiente. Mas para um verdadeiro duelo — uma batalha entre inimigos mortais no verdadeiro estilo desta terra — você tem de trabalhar para combinar estratégia e ação, a capacidade de ler os olhos de seu oponente à procura de indícios, e a determinação e a astúcia para derrotar um inimigo, mesmo sabendo que ele é superior.

As Convenções do Duelo

Um duelo é definido como qualquer combate formal entre dois oponentes. Para começar um duelo, você precisa desafiar a outra parte. Isto pode ser feito verbalmente, através de um insulto ou desafio formal (v. pág. 76), através de um recado entregue por um padrinho (alguém que virá com você ao duelo para carregar suas armas), ou com um tapa ou um golpe com a luva no rosto. Os padrinhos devem esvaziar imediatamente um espaço conhecido como Círculo do Duelo, e impedir as outras pessoas de entrarem. O círculo nunca deve ter mais de 5,5 metros de diâmetro. Um dos padrinhos é geralmente designado como juiz da disputa.

Os Duelsos nunca envolvem mais que duas partes; se houver mais participantes, o conflito se tornará um combate (e utilizará outras regras para decidir o resultado). Embora os duelsos com pistola não sejam incomuns na Nova Europa (e sejam resolvidos como um Feito de Combate conforme descrito na página 185), um Duelo tradicional é disputado com armas de combate corpo-a-corpo de igual comprimento: espadas contra espadas ou bengalas, adagas contra facas, etc. Lembre-se que qualquer violação desta convenção transforma automaticamente o duelo em um combate.

Embates & Rodadas

Um duelo é sempre dividido em duas partes: **Embates** e **Rodadas**. Um Embate é um simples entrelaço de lâminas. Para se ter um Embate, os dois duelistas tem de estar a menos de 1,20 m um do outro.

Uma **Rodada** por outro lado é composta de três Embates; depois que três Embates foram realizados, a Rodada termina e uma nova Rodada de Embates começa. No intervalo entre Embates e Rodadas, os duelistas podem fazer qualquer uma das seguintes coisas:

- Movimentar-se em busca de uma posição melhor (até 2 metros em qualquer direção);
- Trocar de armas ou apanhar uma arma caída;
- Arremessar alguma coisa (se você a tiver apanhado depois de um Embate anterior);

- Disparar uma pistola, besta ou outra arma com gatilho.
- Saltar para fora do alcance da espada (1,80 metro) para conseguir escapar;
- Saltar para dentro do alcance da espada (1,80 metro) para perseguir aquele maldito cão covarde que está fugindo.

Estas ações são todas resolvidas como Feitos (v. pág. 183).

Cavaleiros, suas Espadas

Para se preparar para um duelo, cada duelista começa retirando seis cartas do Baralho da Sorte do Anfitrião. Duas dessas cartas devem ser vermelhas (Copas ou Ouros). Duas devem ser pretas (Espadas ou Paus). Os naipes e os valores nominais não precisam combinar, contanto que cada duelista tenha duas cartas vermelhas e duas pretas. As duas cartas restantes devem ser Coringas ou, se o baralho que você está usando não tiver coringas suficientes, duas Figuras quaisquer do mesmo tipo (como Reis, Rainhas ou Valetes).

O que as Cartas Significam?

- As Cartas vermelhas sempre representarão Ataques, em que você corta ou golpeia com a ponta de sua espada ou arma.
- Cartas pretas sempre representarão Defesas, nas quais você apara com sua arma ou se esquia para não ser ferido, mas mantém a posição.
- As Figuras representam Pausas, interrupções no combate para recuperar o fôlego. As Pausas são muito importantes, pois você será forçado a jogar um certo número delas a cada Rodada, conforme o seu nível de habilidade em Egrima:

NH EM ESGRIMA	FRA	MED	BOM	OTI	EXC	EXT
Pausas por Rodada	5	4	3	2	1	0

Não existe limite para o número de Pausas que você pode jogar numa Rodada; por isso jogar Pausas extras quando você não precisa é uma grande tática para levar um oponente a subestimá-lo.

Dando Início ao Embate

No início de cada Embate, os dois duelistas pegam secretamente duas cartas dentre as que estão em suas mãos para representar suas ações. As cartas podem ser dois Ataques, duas Defesas, duas Pausas ou qualquer combinação entre os três tipos. Os duelistas (ou seus padrinhos) contam até três e todas as cartas são reveladas.

- Uma Carta de Defesa cancela automaticamente uma das Cartas de Ataque de seu oponente. Se não houver Carta de Defesa para cancelar o ataque, ele automaticamente acertará o alvo. Se uma Defesa for jogada contra outra Defesa, não haverá nenhum efeito no combate (além de ambos os duelistas agitarem suas lâminas selvagememente para apara um ataque que não veio).

- Uma Carta de Ataque sem oposição é automaticamente considerada como um golpe certeiro, e é resolvido usando-se a Tabela de Resoluções a seguir. Se um ataque simples é completado, ele é chamado de toque único; se dois atravessam a defesa eles são chamados de toque duplo.

- Se os dois duelistas jogarem todas as Cartas de Defesa, presume-se que eles tenham aparado as lâminas no que é chamado um *coeur de coeur* — a cena clássica na qual os oponentes travam os punhos de suas espadas e grunhem frases mordazes um para o outro. Um *coeur de coeur* é resolvido levando-se em conta a Compleição Física dos dois duelistas; aquele que tiver a maior Compleição Física automaticamente empurrará o mais fraco 1,80 metro para trás. Se os duelistas possuem a mesma força, ambos são forçados a recuar 1 metro, mantendo o ponto central entre eles.

- Pausas não detêm nada; se você jogar uma Pausa contra um Ataque, o ataque atingirá o alvo. As Pausas também não detêm Defesas ou outras Pausas; elas são apenas consideradas sem efeito. Lembre-se, que como terá provavelmente de jogar pelo menos uma ou duas Pausas a cada Rodada, você vai querer usá-las estrategica-



mente ao longo de toda a Rodada, nos momentos em que você espera que seu oponente estará jogando uma Defesa ou sua própria Pausa.

• Quando você faz com que seu oponente se defenda em vez de atacar contra sua pausa, isto é chamado uma **Fintra**.

Depois que as cartas foram comparadas e os resultados determinados, o Embate termina; os duelistas voltam as cartas à mão e se preparam para a próxima Rodada. Depois de completados três Embates começa a próxima Rodada do Duelo. Lembre-se que, entre Embates (e entre Rodadas), os duelistas ainda podem se movimentar, trocar de armas ou apanhar coisas, avaliando o resultado nestes casos como se eles estivessem realizando um Feito (v. pág. 182 a 184). Exemplo: o Capitão Lewis dos Cavaleiros Reais desafiou o tenente von Helsing da Guarda Prussiana a respeito de uma questão relacionada com a honra de uma dama. O assunto deve ser resolvido com sabres no pátio central (o Círculo de Duelo designado) da Casa de Ópera de Viena Antiga. Ambos os combatentes possuem nível de habilidade Excepcional (EXC) em Esgrima, o que exige que cada um deles jogue pelo menos uma pausa a cada Rodada. Os dois cavaleiros se encaram, encostam as lâminas em saudação e começam.

No primeiro Embate, von Helsing joga um Ataque e uma Pausa; Lewis joga um Ataque duplo. O resultado é:

Lewis	x	von Helsing	Resultado
Ataque	x	Ataque	Ambos os Ataques atingem o alvo
Pausa	x	Ataque	von Helsing atinge o alvo

Por ter acertado o alvo nos dois ataques, von Helsing conseguiu um toque duplo. Mas não sem um custo, ele sofreu um toque simples de Lewis e ainda terá de jogar uma Pausa em algum outro momento desta Rodada.

No Embate seguinte, Lewis é mais cauteloso. Ele joga uma Defesa e um Ataque; von Helsing joga uma Pausa e uma Defesa.

Lewis	x	von Helsing	Resultado
Ataque	x	Defesa	o ataque de Lewis é aparado
Defesa	x	Pausa	von Helsing fintra

No terceiro e último Embate da Rodada, os dois combatentes se livraram de suas pausas. Eles se enfrentam com muita agitação, mas ambos são cautelosos também:

Lewis	x	von Helsing	Resultado
Ataque	x	Defesa	o ataque de Lewis é aparado
Defesa	x	Ataque	o ataque de von Helsing é aparado

Determinando o Resultado de um Embate

Para determinar o resultado físico de um ataque bem sucedido, compare o nível de habilidade em Esgrima do Atacante (no alto) contra o nível de habilidade em Esgrima de seu oponente (no lado) na tabela abaixo. A letra à esquerda da barra é o resultado de um toque simples; a letra à direita da barra é o resultado de um toque duplo.

	Atacante					
	FRA	MED	BOM	OTI	EXC	EXT
FRA	E/FP	FP/FC	FC/FD	FD/I	I/I	I/I
MED	E/FP	E/FP	FP/FC	FC/FD	FD/I	I/I
BOM	E/FP	E/FP	E/FP	FP/FC	FC/FD	FD/I
OTI	E/FP	E/FP	E/FP	E/FP	FP/FC	FC/FD
EXC	E/FP	E/FP	E/FP	E/FP	E/FP	FP/FC
EXT	E/FP	E/FP	E/FP	E/FP	E/FP	E/FP

Chave: E=Empunhado para trás FP=Forimto (Parcial) FC=Forimto (Completo)
FD=Forimto (Decisivo) I=Incapacitado

Uma Opção Muito Perigosa: apesar da maior parte do jogo de espada ser feito com sabres na Nova Europa, ainda existem lugares onde são usadas espadas ou floretes. Como os sabres dependem da força do golpe para causar danos, nesta variação, você poderia usar a Compleição Física do Atacante ao invés de sua habilidade em Esgrima para determinar o dano contra o nível de habilidade em Esgrima do



Defensor. Mas espadas e floretes dependem de apontar com precisão as estocadas para causar dano; portanto, você continuaria a usar o nível de habilidade em Esgrima do Atacante contra o nível de habilidade em Esgrima do Defensor, quando elas forem empregadas. Esta opção é bastante útil, pois ela permite que os jogadores escolham armas que favoreçam tanto sua força quanto sua perícia; brutamontes como a média dos Guardas, usam sabres, enquanto Esgrimistas com muita habilidade usam floretes.

O que as Letras Significam

Quando um ataque é bem sucedido, existem três resultados possíveis, que dependem do número de ataques sem defesa pelos quais o oponente tenha passado, e da comparação das perícias dos dois combatentes. O perdedor pode ser:

- **(E) EMPURRADO PARA TRÁS:** o perdedor da Embate é forçado a ceder terreno, movendo-se 1,80 m. para trás. Ele não pode se mover para frente; deve recuar, embora possa se mover lateralmente também. Se não houver espaço para ele se mover para trás, o EMPURRADO PARA TRÁS é automaticamente alterado para Parcialmente Ferido.

- **(F) FERIDO:** Da mesma forma que acontece no caso de Ferimentos em combate normal, existem três tipos de ferimentos: Parcial, Completo e Decisivo. Os Personagens FERIDOS sofrem dano de acordo com o código de dano para a Embate (Parcial [FP]; Completo [FC]; e Decisivo [FD]).

	PARCIAL (FP)	COMPLETO (FC)	DECISIVO (FD)
Sabres, Floretes e Espadas	4	5	6

Embora os valores para floretes, sabres e espadas (as armas mais comuns em duels de esgrima) estejam relacionados no quadro acima, o número de Ferimentos sofrido depende do tipo de arma usado e pode ser extrapolado da tabela de Armas de Combate Corpo-a-Corpo e Ataques da página 186, permitindo que se use praticamente qualquer tipo de arma de combate corpo-a-corpo (Alguém se candidatara a duelar com alfinetes de chapéu até a morte?) Exemplo: Voltemos ao duelo anterior. Lembre-se, no primeiro Embate, os dois ataques atingem o alvo. Mas o ataque de Lewis era simples, enquanto o de von Helsing era duplo. De acordo com nossa tabela, embora os dois tenham nível Excepcional, o resultado do ataque simples de Lewis será empurrar von Helsing para trás, enquanto o ataque duplo de von Helsing resultará em um Ferimento Parcial. Como os dois estão usando sabres, Lewis sofrerá 4 Ferimentos devido ao golpe de von Helsing. As Embates 2 e 3 foram ineficazes, pois nenhum Ataque foi bem sucedido.

Duelista com Vitalidade Negativa: um duelista que sofre uma quantidade de ferimentos maior do que o valor normal de sua vitalidade não morre automaticamente; ele fica inconsciente ou incapacitado, da mesma forma que ficaria numa situação normal de combate (v. pág. 188). Neste caso, seu atacante tem a opção de acabar com ele (ou de usar a opção da "Bola Preta" já descrita).

Um Ferimento Parcial pode ser convertido num **Desarmamento** à vontade do atacante. Ele então, tem a opção de exigir a rendição de seu oponente, devolvendo-lhe sua espada, ou atacá-lo enquanto ele estiver desarmado. Um cavalheiro sempre escolhe as duas primeiras opções; atacar um oponente desarmado é uma ação torpe e covarde, e transforma imediatamente um duelo em um mero combate (que é resolvido como está descrito na página 186).

- **(I) INCAPACITADO:** a vítima fica tão ferida que não é mais capaz de lutar, e perde a consciência. Como mencionado anteriormente, o objetivo do combate no *Castelo Falkenstein* não é matar, e sim incapacitar seu oponente. Matar se torna uma atitude voluntária; você deixa seu oponente incapacitado e então decide se ele morre ou não. Isto não é completamente realista (e Deus sabe que isso não acontece aqui), mas é bastante cinematográfico o que é muito mais apropriado. Aqueles que têm coração fraco podem sempre usar a opção da "Bola Preta": compre uma carta do Baralho da Sorte; se ela for de Espadas (a "Bola Preta"), o oponente incapacitado morre.

Luta de Espadas Cinematográfica

Neste lado do Veu Feérico, o combate geralmente se parece mais com um filme de Errol Flynn do que com uma guerra de verdade. Um duelo aqui não é um matar e trucidar aleatório; ele envolve golpes cortantes, aparar, estocadas, fintas, *coeter de coeur* — tudo num estilo cinematográfico cintilante que pede grandes capas pretas e botas de cano alto.

Se alguém tivesse que sintetizar um duelo no mundo do *Castelo Falkenstein*, o resultado seria alguma coisa parecida com isto:

O Herói duela com o Vilão. A batalha oscila junto ao parapeito, com cada lado forçando o outro a recuar momentaneamente num retrocesso perigoso (em direção à beira de um abismo). De vez em quando alguém sofre um corte ou leva uma cutelada, mas nada significativo. Então, repentinamente, o Herói (ou o Vilão) começa a vencer a luta, e acerta uma estocada poderosa em seu oponente, que cai inerte (mas nem sempre morto) ao chão. A mesma coisa acontece com armas menores como adagas ou outros tipos de arma de combate corpo-a-corpo, como bengalas e pedaços de pau. Substitua uma esquiwa por uma apara, e mais uma vez você terá uma luta de proporções cinematográficas.

Feitiçaria

Outro Tipo de Duelo

O jogo do duelo também pode ser usado para resolver confrontos de Feitiçaria entre Magistas rivais, fazendo-se uma substituição semântica de "Mágicas" de Ataque por "golpes" de espada e "Contramágicas" por "esquivas" e "manobras de aparar". As Pausas representam a concentração de energia realizada pelo Magista para o prosseguimento da batalha. O dano é determinado pela comparação dos níveis relativos na habilidade em Feitiçaria dos oponentes, usando a Tabela de Duelos para avaliar o dano.

Você também pode usar o Jogo de Duelo para resolver outros tipos de confrontação; na verdade, qualquer disputa que seja homem-a-homem, perícia contra perícia, pode ser convertida em um duelo. Tive jogadores usando a arte do duelo para resolver jogos de xadrez (Percepção x Percepção), rodadas de luta livre (Atletismo x Atletismo), combate corpo-a-corpo (Briga), e disputas de sagacidade (embora eu aconselhe fortemente a não usar o sistema mecânico, em lugar de fazer com que os jogadores tenham que pensar em suas próprias gracinhas e gracejos). Sinta-se à vontade para experimentar; tenho muito interesse em ver que variações você vai produzir que eu ainda não pensei!

Táticas e Estratégias em Duelos

A princípio, este método de combate pode parecer estranho àqueles que estão acostumados à escola do "eu golpeio, você golpeia", comum na maioria dos RPGs. Mas num verdadeiro duelo de sabres, os oponentes não ficam um de frente para o outro lutando violentamente até que o melhor vença. Duelar envolve um conhecimento de como seu oponente funciona; se é melhor que você, ele provavelmente fará um ataque imprudente na esperança de derrotá-lo de pronto. Se for pior que você, ele jogará defesas numa tentativa contínua de manter sua lâmina a distância; seu trabalho será pressioná-lo até que ele tenha de jogar uma Pausa e você possa golpear. Se você for bom o suficiente, aquele golpe pode ser suficiente para colocá-lo fora de combate. Da mesma forma, se você não souber ao certo como se posicionar, você vai jogar a combinação segura de Ataque/Defesa até ter uma noção do que seu oponente é capaz de fazer e quantas Pausas ele terá que jogar na Rodada. Ou continuar recuando, forçando-o a caçar você em volta do Círculo de Duelo.

Duelar também envolve usar o ambiente à sua volta, uma das razões pelas quais muitas das grandes batalhas de espadas acontecem em cima de trens e altos parapetos. Se dois oponentes se equivalem, o resultado provavelmente será uma série de empurrões para trás, até alguém cometer um erro de julgamento. Mas se estiver duelando num espaço fechado, você pode usar esses empurrões para trás para acuar seu oponente num canto onde você possa converter empurrões em Ferimentos. Ou pode levá-lo de volta pela muralha do castelo até ele ser forçado a saltar o vão até a próxima muralha (e quem sabe não conseguir o Feito e cair para a morte). Por isso é que se tenta arrumar duelos em lugares altos ou veículos em movimento; não é apenas dramático, mas se tiver equilíbrio e perícias atléticas, você pode tirar o máximo proveito daquilo que pode ser terreno perigoso para seu oponente.

Duelando ao Vivo

Uma das melhores coisas sobre o jogo de duelo é que ele pode ser representado teatralmente; na verdade, ele é atualmente uma espécie de mania entre jovens cavaleiros militares da Nova Europa, abrir espaço no chão do quartel e se embrenhar em duelos quando eles têm algumas horas para matar (literalmente). Muitos combatentes consideram o jogo do duelo uma ferramenta de treinamento de combate útil, pois ele aguça o olho para descobrir a estratégia de um oponente, lhe ensina como usar tática e de modo geral, o torna um duelista melhor sem ser morto.

Na versão ao vivo do jogo do duelo, os dois duelistas tomam posição dentro do círculo; movimentando-se cuidadosamente, ocupando posições, ou simplesmente as mantendo. A um sinal pré-arranjado de seus padrinhos (como "um, dois, três, atacar"), os dois duelistas revelam as duas cartas que pretendem usar. O resultado é avaliado e o dano anotado. Depois existe mais movimentação e manobras para se colocar em posição.

Sociedades inteiras que "duelam através de cartas" surgiram por toda a Nova Europa; é muito menos fatal que o duelo verdadeiro, e você não tem que se preocupar com cortes de sabre em seu rosto (embora os prussianos, obviamente preferiam ter as cicatrizes). Pode ser que você queira refletir sobre a possibilidade de fundar seu próprio clube de duelos através de cartas ou até mesmo ligas de clubes competidores como tem sido feito em várias cidades por aqui.

Miniaturas

Se o live-action é dinâmico demais para seu gosto, você sempre pode usar miniaturas para representar sua luta. Como o soldado em miniatura representa em média 1,80 metro, é muito fácil armar uma situação; o comprimento de uma miniatura é proporcional ao limite da área do duelo, e a distância da maior parte das ações. Três comprimentos de miniatura correspondem ao diâmetro do círculo de duelo. Metade do comprimento de uma miniatura é 90 centímetros.

Quando for duelar com miniaturas, lembre-se que o ambiente é tão importante quanto sua perícia com uma lâmina. Embora não seja certo que você vá querer criar um tipo de maquete em miniatura detalhada como a que o Rei Luis mandou construir para seus próprios jogos, a combinação certa de figuras e cenário acrescentarão muito ao deleite de qualquer encontro de lâminas imaginárias!

Alta Feitiçaria

Interpretando as Artes Arcanas na Era do Vapor

Como um aprendiz, você começa com um conhecimento superficial da habilidade em Feitiçaria: o suficiente para detectar e manipular os nós e teias da energia Mágica que sustenta a realidade, mas com certeza não o suficiente para exigir o próximo nível de poder — o de Adepto. Mas todos os Feiticeiros principiantes começam desta forma no mundo Falkensteiniano, e você não é diferente. Você sabia que teria de lutar para subir na hierarquia da Ordem de Feitiçaria que o selecionou, dentre os poucos candidatos com o Dom, para se associar à sua ilustre Irmandade.

Um dia você será um adepto. E você será capaz de comprovar o poder da Feitiçaria.

Tornando-se um Magista

No mundo do Castelo Falkenstein, os personagens magistas sempre começam usando um de seus Bons Atributos para aprender a Habilidade em Feitiçaria. Como um personagem principiante, eles devem se esforçar para subir a partir desse desesperançoso começo, aprendendo a Doutrina da Ordem escolhida e as tradições que a acompanham. Personagens feiticeiros recém-criados sempre começam com um nível de habilidade igual a Bom em Feitiçaria, sem exceções.

Um Feiticeiro principiante tem também de decidir no momento de sua "criação" a qual das diversas Ordens de Feitiçaria de Nova Europa ele pertence. Ele só pode pertencer a uma Ordem de cada vez; todos os grupos guardam seu poder com zelo, e tratam os traidores que ficam oscilando sobre o muro entre os grupos com muita severidade.

Depois de ter sua Ordem escolhida, você recebe a Doutrina e as tradições de uma Irmandade feiticeira com milhares de anos. Você também se torna parte das inimizades, alianças, e vendetas mágicas que têm sido a tendência sinistra da feitiçaria neo-europeia desde sua descoberta nas névoas de uma época ancestral.

Mas tudo isso vale a pena porque no fim ele lhe permite dominar a Arte, de moldar a própria tessitura da realidade com os instrumentos da magia.

Desquisa, Doutrina & Mágicas

Mas como fazer uma mágica?

O primeiro passo é a pesquisa — você tem de aprender como construir a mágica que quer fazer. Lembre-se: A Feitiçaria Vitoriana não é o negócio sujo e rápido que a Feitiçaria de fantasia é; ela requer tempo, paciência e um bocado de trabalho duro. Uma mágica é construída através da leitura da Doutrina Secreta que contém o que você quer fazer e pelo uso de uma das magias contidas naquela Doutrina.

Cada Ordem tem um ou mais livros como parte de sua Doutrina; você tem acesso aos livros de sua Ordem e somente eles. Para aprender a Doutrina de uma outra Ordem é necessário que você se associe àquela Ordem como um iniciado, ou de alguma forma tenha acesso àquela Doutrina e a estude secretamente (uma aventura em si!). Exemplo: o Mestre Windkey é membro de uma Irmandade Druida. Ele só pode usar o *Manuscrito da Modelagem Elemental* e o livro *Sobre as Elevadas Forças da Natureza* para construir suas mágicas, pois estas são as únicas obras Doutrinárias possuídas por sua Irmandade. Se quisesse usar o *Manuscrito da Adivinhação Paranormal*, ele teria que se associar aos Mestres Teosóficos da Loja Branca ou ganhar acesso secretamente ao templo deles a fim de ler e usar a Doutrina deles (existe uma lista completa de obras de Doutrina e suas respectivas Ordens de Feitiçaria nas páginas 199 a 202).

Dentro da Doutrina de cada livro, encontram-se as mágicas básicas daquela doutrina, que são os elementos básicos de sua mágica final. Cada uma dessas mágicas tem uma Necessidade de Energia Táumica, uma quantidade de energia mágica que pre-



Aspectos da Mágica

• Copas [♥]: Magia Emocional e Mental; coisas do coração e da vontade. Mágicas baseadas na emoção afetam o intelecto, a razão e a coragem, e permitem que o objetivo se torne mais maleável à vontade do Adepto. As Mágicas Emocionais abrangem as Mágicas da Vontade, Ilusão, Controle Mental, Confusão e Telepatia.

• Ouros [♦]: Magia Material; o mundo físico. Este é o Aspecto mais cientificamente estruturado de todos, porque ele envolve mudanças físicas de estado, como a Alquimia, Transformação e Alteração.

• Espadas [♠]: Magia Espiritual e Feitiçaria dimensional que alcançam além deste plano de realidade. A Magia Espiritual permite a convocação de fantasmas, demônios, criados invisíveis e forças para-dimensionais, bem como viagens aos Planos Astrais, outras Dimensões e aos Reinos das Fadas.

• Paus [♣]: Magia Elemental: os elementos da terra, ar, fogo e água em seus componentes moleculares invisíveis. As Energias Elementares também permitem que o Adepto crie criaturas sensientes dos quatro elementos para fazer suas vontades. Entre as Mágicas Elementais incluem-se as de Controle do Tempo, Forças Elementais (Terra, Ar, Fogo e Água), terremotos, tempestades, raios e trovões. *Exemplo: o Manuscrito da Modelagem Elemental ocupa-se de mágicas que usam energias Elementais: Alterar as Temperaturas Elementais, Revestindo o Elemento com Intelecto e Forma, Barreiras Elementais e Modelando do Elemento.* Seu Aspecto estará no naipe de Paus.

deixa ser reunida antes que a mágica possa ser feita. Em muitos aspectos, ela é semelhante ao Nível de Habilidade exigido por um Feito. *Exemplo: o Manuscrito da Modelagem Elemental contém a mágica Revestindo o Elemento com Intelecto e Forma.* Esta mágica tem uma Necessidade de Energia Táumica igual a 10 pontos.

Determinando o Aspecto da Magia

Cada mágica tem também um Aspecto associado, um tipo de energia da qual a mágica é construída. Existem quatro tipos de Aspectos Mágicos a partir dos quais uma mágica pode ser tecida: esses (como a maior parte das coisas no Grande Jogo) correspondem a um dos quatro naipes do baralho.

Construir uma mágica envolve usar a Habilidade em Feitiçaria do Adepto e "tecer" esses quatro Aspectos de energia em novos "nós" de poder que redefinem a realidade. A parte importante para a Feitiçaria no Jogo é determinar de onde aquela energia é retirada e quanto dela está disponível para o Adepto de cada vez.

É aí que o Baralho da Magia entra em jogo.

O Baralho da Magia

O Baralho da Magia é semelhante ao Baralho da Sorte (descrito nas páginas 181 e 182); mas, neste caso, representa a quantidade de energia Mágica ao alcance de um feitiçeiro no jogo (cerca de 15 quilômetros). Para criar um Baralho da Magia para seu jogo, você precisará de um segundo baralho comum (incluindo-se os coringas); pode ser que você queira diferenciar um baralho do outro comprando o segundo com desenhos ou cores diferentes no verso. Você também pode querer marcar seu Baralho da Magia da mesma forma que fez com o Baralho da Sorte (v. pag. 181) para impedir o uso de cartas marcadas. Depois que seu Baralho da Sorte estiver preparado, embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo à sua frente.

O Baralho da Magia permite nos demonstrar o fato de a Energia Mágica ser finita; existe apenas uma quantidade limitada no universo em qualquer momento, e o que um mago está usando não pode ser usado por outro mago ao mesmo tempo. Também nos permite usar os naipes deste baralho para representar os vários tipos de Energia Mágica que existem girando à nossa volta, bem à margem da percepção cotidiana.

Definições

Feita a pesquisa, o próximo passo para se fazer uma mágica é determinar suas Definições. Definições são as características específicas da Mágica que você quer fazer, os toques pessoais. Elas definem a Duração da Mágica, sua Complexidade, o Alcance de seu Efeito, o número de objetivos atetados, a Resistência Natural do Objetivo à Feitiçaria e sua Familiaridade com o assunto da Mágica.

Você deve ter uma Duração, Complexidade, Alcance, Número de Alvos, Nível de Resistência e uma Familiaridade para cada mágica, ou ficará a critério do Anfitrião designar quaisquer valores que estiverem faltando (e ele normalmente não o fará a seu favor!).

A Acumulação de Energia

O próximo passo é Acumular a Energia necessária para tecer a mágica. Ela será sempre igual à Necessidade de Energia Táumica da Mágica, mais as Necessidades de Energia Táumica para cada uma de suas várias Definições, menos o nível de habilidade do Adepto em Feitiçaria. Quando uma quantidade maior ou igual à Necessidade Total de Energia Táumica de uma Mágica tiver sido Acumulada, a mágica poderá ser feita. A energia é Acumulada comprando-se cartas do Baralho da Magia: uma carta para cada dois minutos de tempo de jogo.

Exemplo: Marillion, o Magnífico, tem um Ótimo nível de habilidade em Feitiçaria (com um valor igual a 8). Ele pretende fazer a mágica *Ilusões da Mente e do Corpo* para criar um muro de tijolo em frente a um beco para confundir um grupo de descordeiros que o perseguem. A Necessidade de Energia Táumica da mágica é 6. Ele deve também acrescentar as Necessidades devidas às Definições da Mágica: Duração: 1 a 30 minutos [2]; Complexidade: apenas um Elemento [1]; Alcance: ao alcance da vista [2]; Número de Objetivos: até 10 [2]; Nível de Resistência: (Mortais [1]); e Familiaridade: não conhece os Objetivos [3]. Isso dá um total igual a 17, que, depois de subtraído o valor de seu Ótimo nível de habilidade em Feitiçaria (8), indica que ele precisará Acumular pontos de Energia Táumica para fazer a mágica.

Cont. Pág. 203

Livros Doutrinários

Você encontrará a seguir uma lista dos livros Doutrinários mais conhecidos pelos feiticeiros de Nova Europa. Esta não é de forma alguma uma lista completa, e os Anfitriões devem se sentir à vontade para descobrir novos livros toda vez que eles sentirem que isso melhorará suas Aventuras.

Doutrina Emocional

Manuscriptum

Mentallis

(Irmãdado Iluminado)

História e Conhecimentos Secretos: escrito por Triguemstus Adeptus da Áustria em 1215, este texto é frequentemente associado com a Ordem da Irmãdado Iluminada da Baviera. A maior parte do texto do livro dedica-se ao controle mental de outras pessoas, através de estruturas de pensamento redefinido; a disciplina *Comando Mental* permite que o feiticeiro dê ordens mentais simples ou complexas a outras pessoas, enquanto *Desejo Controlado* permite que ele possua o corpo de outra pessoa mentalmente. *Esquecimento* fornece meios para a perda seletiva de memória de coisas ou períodos de tempo, enquanto *Implante de Sugestões* permite que se coloque mentalmente ideias no subconsciente da pessoa. *Imas e Distração* deixa a pessoa tota e confusa; *Atordamento* faz com que a pessoa fique inconsciente; e *Criação de Dor Luminante* causa uma agonia incapacitadora que torna a vítima incapaz de fazer qualquer coisa, exceto se contrair até ser morta (o nível de dano causado deve ser determinado pela Definição da magia). *Barreira Mental* permite que a pessoa que faz a magia desvie toda e qualquer ação dentre as acima mencionadas instantaneamente.



Escrita Ritual sobre Ligações Psíquicas (Ordem de São Benedito)

História e Conhecimentos Secretos: *O Ritual da Ligação Psíquica* (escrito em 1066 pela Ordem de São Estevão de Malta) é um corpo de conhecimento, preocupado com as ligações místicas que controlam ou impedem outras pessoas de atacarem um Adepto, ou de deixarem sua presença. Uma *Gloss Simples* é um comando ou palavra de ligação que coloca o alvo sob o poder do Adepto. *Reclusão Através de Círculos Mágicos, Amuletos ou Talismãs* define que a criatura ligada não pode sair do círculo, passar através da abertura protegida, ou atacar o mago que carrega o talismã. A disciplina *Fortalecer o Laço da Vida* é projetada de forma que, se for mortalmente ferido, o alvo recobrará Vitalidade suficiente para alcançar um valor positivo (+1) retirando-a da Vitalidade do mago que fez a magia. O ritual da *Ligação Psíquica* permite ao Adepto saber tudo o que a criatura ligada está fazendo fisicamente (contanto que a pessoa que fez a magia preste toda atenção), mas os pensamentos dela não lhe serão revelados. *Rançar a Ligação* permite que a pessoa que fez a magia interrompa toda e qualquer das ligações acima instantaneamente.

Reino da Ilusão de Agrivica Rexus (Trinco-Maçons)

História e Conhecimentos Secretos: este tomo (criado por Agrivica Rexus em 1298 a.C.) dedica-se às *Ilusões do Corpo e da Mente*, e sua comunicação com a Visão, Olfato, Paladar, Audição e Tato. As definições desta doutrina incluem a complexidade e a duração da Ilusão; se ela contém partes múltiplas ou uma só coisa; se a descrição do que você quer criar é vaga ou desconhecida para você; se a ilusão será móvel, e o número e tipo dos objetivos que verão a ilusão. *Vitais Verdadeiras* permite à pessoa que está sonhando dissipar instantaneamente qualquer uma das ilusões descritas acima.

Reino dos Sonhos de Megron (A Loja Branca)

História e Conhecimentos Secretos: Escrito por Megron, o sumério, este texto é o segundo da série *Três Reinos do Coração* (o primeiro encontra-se perdido), e é considerado a base do Conhecimento dos Antigos Reinos. Existem cinco Sonhos que

podem ser enviados usando o conhecimento contido neste livro. Os dois primeiros são *Sonhos de Profecia*, nos quais a pessoa que fez a magia transmite conhecimento à pessoa que está sonhando, e *Sonhos de Aviso*, nos quais a pessoa que fez a magia tenta mostrar uma ameaça à pessoa que está sonhando. Ambos exigem que a pessoa que fez a magia tenha conhecimento verdadeiro da ameaça ou do evento que está por vir. No entanto, a profecia não é uma certeza. O terceiro e quarto sonhos são *Pesadelos* e *Sonhos Eróticos*, nos quais a pessoa que fez a magia imagina um cenário que é então povoado pela pessoa ou coisa que a pessoa que está sonhando deseja ou mais teme. Por último, *Sonhos de Morte* são sonhos nos quais o adepto faz com que a pessoa que está sonhando sonhe sua própria morte; se a pessoa que está sonhando não for despertada antes do final do sonho, ela morrerá, sem deixar nenhuma pista de como foi morta. *Barreira de Sonho* torna a pessoa que fez a magia imune a qualquer dos tipos de sonho descritos acima, embora não detenha sonhos normais.

Reino da Mente Desconhecida (Ordem de São Bonifácio)

História e Conhecimentos Secretos: o terceiro livro dos três *Reinos do Coração*, este corpo de conhecimento controla coisas de sanidade e loucura. *Expulsar o Outro* cura comportamentos esquizofrênicos e possessão mental. A disciplina *Conquista da Loucura* faz a vítima rastejar e latir como um cão, ouvir vozes estranhas e perder o contato com a realidade; ou, de modo inverso, tornar-se lúcida novamente, se for insana. *Ouvir os Pensamentos Ocultos* permite que o Adepto capte os pensamentos do alvo, incluindo aqueles que o alvo pode nem estar ciente. *Trazer à Paz* transmite tamanha calma e tranquilidade ao alvo, que ele perde todo o anseio por ações agressivas. *Induzir ao Desano* transmite uma calma ainda maior, tanto que a pessoa cai em sono profundo.

Doutrina Material

Livrete da Transformação Mística (Templários)

História e Conhecimentos Secretos: o Livrete de Osman, o Profeta, que foi Mestre de uma Irmandade mística anterior,

famosa em todo o Norte da África e detentora deste Livro de Poder. Existem rumores de que Osman, professor do Sultano e Mestre dos Quatro Mistérios, aprendeu esses nós nas faladas do Djinn Sulim. A essência deste corpo é a manipulação da matéria viva. A disciplina *Mudança de Tamanho* permite à pessoa que fez a magia alterar o tamanho de qualquer alvo vivo desde uma formiga até um elefante. *Modelagem de uma Forma Conhecida* permite à pessoa que fez a magia dar ao alvo a forma de qualquer ser vivo que o Adepto conheça pessoalmente, enquanto a disciplina correlata *Investir com Poderes de uma Forma Conhecida*

permite ao mago investir o alvo com poderes ou habilidades inerentes aquela forma conhecida. *Modelagem de uma Forma Desconhecida* permite à pessoa que fez a magia dar ao alvo a forma de coisas que o adepto não conhece pessoalmente, contanto que ele esteja de posse de uma descrição detalhada (desenho acurado ou fotografia). *Barreira da Transformação* permite que a pessoa que fez a magia impeça qualquer uma das mudanças acima, contanto que a magia seja feita antes da transformação ter começado.

O Manuscrito da Alquimia Universal (Francos-Maçons)

História e Conhecimentos Secretos: o único trabalho sobrevivente de Hermes Trismegistus, este manuscrito é um clássico da teoria alquímica. As disciplinas da *Alquimia Universal* permitem que a pessoa que fez a magia modifique a estrutura material inerente de formas não vivas, como por exemplo transformar chumbo em ouro. A disciplina correlata *Carne em Mineral* permite que a pessoa que fez a magia transforme mineral em carne e vice versa, sendo o tipo mineral estabelecido na hora da transformação. *Destruição Alquímica* faz com que a vítima seja decomposta nas substâncias químicas que a compõem (uma poça borbulante de lodo gorduroso). *Barreira Alquímica* permite que a pessoa que fez a magia impeça qualquer uma das transformações acima, contanto que a magia seja feita antes da transformação ter começado.

Necessidades de Energia Táumica

Manuscriptum Mentalis

<i>Atordoamento</i>	10
<i>Comando Mental</i>	4
<i>Criação de Dor Lancinante</i>	12
<i>Barreira Mental</i>	8
<i>Desejo Controlado</i>	10
<i>Desejo de Morte</i>	16
<i>Esquecimento</i>	4
<i>Implante de Sugestões</i>	6
<i>Transe e Distração</i>	4

Escrita Ritual sobre Ligações Esíquicas

<i>Fortalecer o Laço da Vida</i>	12
<i>Geas Simples</i>	4
<i>Ligação Psíquica</i>	8
<i>Reclusão Através de</i>	
<i>Amuletos Mágicos</i>	4
<i>Círculos Mágicos</i>	2
<i>Talismãs Mágicos</i>	4
<i>Romper a Ligação</i>	8

Reino da Ilusão de Agrivocin Rexus

<i>Ilusões do Corpo e da Mente</i>	6
<i>Visão Verdadeira</i>	6

Reino dos Sonhos de Megron

<i>Barreira de Sonhos</i>	8
<i>Pesadelos</i>	8
<i>Sonhos</i>	
<i>de Aviso</i>	4
<i>Eróticos</i>	6
<i>de Profecia</i>	6
<i>de Morte</i>	16

Tomo do Movimento Físico de Osman (Templários)

História e Conhecimentos Secretos: o segundo dos Quatro Mistérios, este tomo (ou uma cópia dele) caiu nas mãos dos feiticeiros do califado otomano em 1370. Osman pode também ter transmitido este conhecimento para várias outras Ordens, bem como parte de seus ensinamentos, pois os tapetes voadores e as mágicas de voo abundam em todo o decadente Império Otomano. O tomo contém o *Conhecimento do Voo*, que permite que uma grande velocidade de voo seja transmitida a uma pessoa ou objeto, e *Domínio da Levitação* (permite a movimentação vagarosa de objetos com velocidades que chegam até o nível fraco). A disciplina *Mão que Flutua* ensina à pessoa que fez a magia como suspender (mas não movimentar) objetos até 30 metros acima do chão, enquanto a disciplina *Pisos de Vidro* permite fazer objetos deslizarem com velocidades Médias ao longo de uma superfície como se ela fosse perfeitamente lisa.

Doutrina Espiritual

Livrete do Controle Temporal (Templo de Rii)

História e Conhecimentos Secretos: Este Livrete é um corpo de conhecimento, provavelmente escrito por Xerxes da Trácia em 1088, mas levando-se em conta que se trata de um livro sobre nós de viagem do tempo, a época exata em que ele foi escrito é incerta. Compreende três tipos principais de conhecimento: *O Manuscrito de Cessação do Tempo*, no qual o tempo em torno da pessoa que fez a magia para; a disciplina *Aceleração / Desaceleração do Tempo*, na qual o tempo é acelerado/desacelerado por um fator de quatro para todo mundo, menos para a pessoa que fez a magia, e a disciplina *Fuga Temporal*, na qual a pessoa que fez a magia volta repetidamente a um único período de tempo (até quatro vezes, por um minuto apenas) para realizar uma tarefa, de tal forma que parece que diversas cópias dele estão realizando várias coisas ao mesmo tempo.

Livrete da Invocação (Aurora Dourada)

História e Conhecimentos Secretos: a convocação de coisas através do espaço e do tempo, conforme descrito no *Grande Livro de Metafísica e Transfêrências de Corum*, o Adepto em 109 a.C. Este Livrete é tido como estando de posse da Ordem da Aurora Dourada, embora as Ordens da Aurora de Prata e os Iluminados também possam ter tido acesso a ele numa ou noutra época. Quando *Invocado*, o objeto ou a pessoa convocada se manifesta diante do Adepto (embora ele não seja obrigado a fazer o

que o Adepto quer). Objetos, armas, coisas vivas, exércitos de criaturas, espíritos e demônios podem ser todos invocados, com Definições do Local de onde o Invocado é trazido, a complexidade da *Invocação* e sua duração. A *Invocação* pode ser revertida usando-se a disciplina *Banimento* a qualquer momento antes ou depois da *Invocação* ter sido feita.

Pergaminhos do Movimento Dimensional de LeRouen (Irmãzinha Iluminada)

História e Conhecimentos Secretos: o primeiro dos *Escritos de Conhecimento Indescritível*, redigido pela Ordem de LeRouen, o Negro (um templário poderoso) em 1620, esses pergaminhos ensinam as disciplinas necessárias para projetar instantaneamente a forma física para outros planos de existência. Os pergaminhos descrevem as Acumulações necessárias para abrir os portais para um novo reino: para *Outras Terras na Nova Europa*, próximas ou distantes, para o *Reino das Fadas*, e para outras Dimensões *Além do Vésu Pétrico*. Além disso, o pergaminho

Movimento Astral permite a projeção da consciência (mas não do corpo físico) para qualquer lugar dentro de Nova Europa.

Livrete Negro da Necromancia (Aurora Dourada)

História e Conhecimentos Secretos: o mais sinistro dos três *Livros de Kal*, sobre o suposto Lorde da Loja Oculta do Homem sem Face. Quase todas as cópias desta obra foram destruídas pela incessante vigilância da Ordem de São Bonifácio, uma ordem clerical dedicada a expurgar o mundo dos trabalhos do Maligno. O

Necessidades de Energia Táumica

Reino da Mente Desconhecida

<i>Conquista da Loucura</i>	8
<i>Ouvir os Pensamentos Ocultos</i>	6
<i>Induzir ao Descanso</i>	6
<i>Expulsar o Outro</i>	8
<i>Trazer a Paz</i>	4

Livrete da Transformação Mística

<i>Barreira da Transformação</i>	8
<i>Investir com Poderes de Iona</i> <i>Forma Conhecida</i>	12
<i>Modelagem de uma Forma</i> <i>Conhecida</i>	6
<i>Desconhecida</i>	16
<i>Mudança de Tamanho</i>	12

O Manuscrito da Alquimia Universal

<i>Alquimia Universal</i>	8
<i>Barreira Alquímica</i>	8
<i>Destruição Alquímica</i>	16
<i>Carne em Mineral</i>	8

Tomo do Movimento Físico de Osman

<i>Conhecimento do Voo</i>	8
<i>Domínio da Levitação</i>	6
<i>Mão que Flutua</i>	4
<i>Pisos de Vidro</i>	4

Livrete do Controle Temporal

<i>Aceleração/Desaceleração do Tempo</i>	12
<i>Cessação do Tempo</i>	10
<i>Fuga Temporal</i>	12

Livrete da Invocação

<i>Invocação</i>	8
<i>Banimento</i>	6

manuscrito contém as disciplinas *Animação dos Mortos* (devolvendo-lhe todas as funções, como se o alvo estivesse vivo); *Falar com os Mortos*, que permite que os mortos se comuniquem como faziam em vida (mas sem nenhuma habilidade de movimento físico); e *Drenar a Força Vital*, que reduz a vitalidade de uma vítima viva de acordo com as Qualidades Definidas da magia. Essas maldições desumanas podem ser revertidas com o uso da disciplina *Mandar para o Repouso Eterno* a qualquer hora antes ou depois delas terem sido lançadas.

Manuscrito da Adivinhação
Paranormal
(A Loja Franca)

História e Conhecimentos

Secretos: esta obra, conhecida pelas ordens escolásticas através dos escritos de Jarix, o Mago Vermelho, contém poderes de adivinhação e percepção extraordinária. A disciplina *Clariaudição* permite que a pessoa que fez a magia ouça mentalmente conversas travadas longe do local onde ela se encontra, enquanto *Clarividência* lhe permite ver e ouvir eventos e lugares longínquos, como se estivesse lá. *Cristalomania* permite a clarividência através de qualquer cristal ou espelho limpo. *Barreira contra Adivinhação* pode ser empregada a qualquer hora para confundir esses poderes.

Doutrina Elemental

Manuscrito da Modelagem
Elemental
(Templo Druidico)

História e Conhecimentos

Secretos: compilado em 1225 a partir de várias fontes mais antigas, esta obra define os principais dogmas da modelagem de forças elementais: de terra, ar, fogo e água (ao invés de matérias primas separadas como hidrogênio e oxigênio). O primeiro capítulo, *Revestindo o Elemento*, permite ao mago criar criaturas elementais inteiramente feitas de Terra, Ar, Fogo ou Água; essas criaturas têm inteligência limitada e normalmente realizam apenas uma tarefa (ou uma série de tarefas muito simples) por vez. As disciplinas de *Temperatura Elemental* permitem ao mago aquecer ou resfriar qualquer elemento escolhido a partir de seu estado gasoso ou ponto de ebulição até um estado sólido ou líquido. *Modelando o Elemento* permite ao feiticeiro manipular grandes quantidades de um elemento escolhido em espaço natural; o ar

pode ser modelado em tufoes; a água em inundações ou torrentes; pode-se fazer com que a terra assumam formas, tremas ou trague objetos; pode-se fazer com que o fogo adquira formas, consuma ou aqueça objetos escolhidos. *Barreira Elemental* permite à pessoa que fez a magia deter qualquer uma das ações acima instantaneamente.

Sobre as Elevadas Forças da Natureza
(Templo Druidico)

História e Conhecimentos

Secretos: esta obra existe dentro das culturas xamanísticas de várias raças, incluindo os Druidas da Inglaterra, os Celtas das Nações do Norte das Alemanhas e as Nações Indígenas das Américas. A maior parte do conhecimento existe na forma oral, de danças ou cânticos, sendo a **Monografia sobre as Elevadas Forças da Natureza** de Burton, compilada em 1869, a forma acessível mais recente. Ela detalha as habilidades principais dessas tradições xamanísticas: *Provocar Tempestade*, que permite ao xamã provocar tempestades violentas ou arremessar chuveiros e raios contra um inimigo; *Provocar Rodamoinho* cria ondas gigantes, inundações e borifões de água que podem ser arremessados com as próprias mãos. *Sacudir a Terra* cria terremotos e *Provocar Tempestade de Fogo* causa incêndios em florestas e pradarias, ou pode ser focalizada em uma única chama. O nível de devastação causado por cada uma dessas habilidades deve ser determinado pela Definição da Magia.

Subjugar a Natureza permite que a pessoa que faz a magia detenha qualquer uma das Forças acima instantaneamente.

Necessidades de Energia Táumica

Derivativos do Movimento Dimensional

<i>Portais para</i>	
<i>Além do Véu Feérico</i>10
<i>o Reino das Fadas</i>8
<i>outras Terras em Nova Europa</i>6
<i>Movimento Astral</i>4

Livrete Negro da Necromancia

<i>Animação dos Mortos</i>8
<i>Drenar a Força Vital</i>16
<i>Falar com os Mortos</i>10
<i>Mandar para o Repouso Eterno</i>8

Manuscrito da Adivinhação Paranormal

<i>Barreira da Adivinhação</i>8
<i>Clariaudição</i>6
<i>Clarividência</i>8
<i>Cristalomania</i>6

Manuscrito da Modelagem Elemental

<i>Barreira Elemental</i>8
<i>Modelando o Elemento</i>8
<i>Revestindo o Elemento</i>10
<i>Temperatura Elemental</i>4

Sobre as Elevadas Forças da Natureza

<i>Provocar</i>	
<i>Rodamoinho</i>8
<i>Tempestade</i>6
<i>Tempestade de Fogo</i>8
<i>Sacudir a Terra</i>8
<i>Subjugar a Natureza</i>8

MISTURE TUDO!

Nem todas as doutrinas tem de estar relacionadas a uma única Ordem. Os Anfitriões deveriam de vez em quando tornar a Doutrina de um outro grupo acessível (através de aventura e intriga) aos personagens de seus jogadores.

Energia Alinhada & não Alinhada

Mas, da mesma forma que acontece com as Cartas da Sorte, aqui também existe uma dificuldade. Quando uma Carta de Magia é do mesmo naipe que o Aspecto da Mágica, ela possui um valor nominal igual a seu valor numérico (chamada Energia Alinhada). Mas se não é do mesmo Aspecto, a Carta tem um valor nominal igual a 1 ponto e é considerada de Energia Não Alinhada.

A Energia Não Alinhada pode ser liberado ao invés de ser usado; a carta volta para o fim do baralho e uma nova carta é comprada. O problema é que leva muito mais tempo para se escolher Energia Alinhada, do que usar qualquer Energia Não Alinhada que você conseguir agarrar. Por isso, a tentação de agarrar o que puder é quase irresistível para um Adepto que está com pressa. **Exemplo:** Para fazer sua mágica *Ilusão*, Marrillion, o magnífico precisa Acumular 9 pontos de Energia Táumica no Aspecto de Copas. Ele compra as seguintes séries de cartas durante os minutos seguintes: 5 de Copas, 4 de Paus, 7 de Espadas, 6 de Ouros, 2 de Ouros e 8 de Paus. Marrillion poderia optar por usar todas as cartas de Paus, Espadas e Ouros para fazer a mágica em vez de esperar por outra carta de Copas; cada uma delas vale apenas um ponto, mas juntas elas somam 5 pontos de Energia Não Alinhada, que, quando adicionados a seus 5 pontos de Energia Alinhada, dá uma quantidade total suficiente para fazer a mágica.

A Energia para fazer uma única mágica pode ser Acumulada por mais de um Mago; esta é uma das razões pelas quais existem as Ordens Feiticeiras — para fazer grandes mágicas. Cada Adepto envolvido compra uma carta em cada turno, e com ela contribui para a Acumulação de energia. Entretanto, somente a Habilidade em Feiticeira do mago mais poderoso é subtraída da Necessidade de Energia Táumica da mágica. Este processo é o que faz mágicas realmente poderosas que podem ter Necessidades de Energia Táumica iguais a cinquenta pontos ou mais.

Fazendo a Mágica

Depois que uma quantidade de energia suficiente tiver sido Acumulada, a Mágica tem de ser feita imediatamente — o ímpeto da Energia Acumulada é tão grande que ele não pode ser detido. A realização da mágica em si não envolve preparação; o Adepto simplesmente pronuncia uma Invocação que ele tenha escolhido para a ocasião. Nenhuma palavra especial é necessária; uma simples frase ou uma cadeia de sílabas farão a mágica e *Abraçadabra* funciona tão bem quanto o latim mais obscuro. Pronuncie sua Invocação e sua mágica acontece — *Abraçadabra!*

Estas foram as boas notícias. A má notícia são as Harmônicas.

Harmônicas

Harmônicas é o que você obtém quando combina Energia Não Alinhada com Energia Alinhada. Toda vez que apressa uma mágica combinando as duas, você está brincando com fogo, pois a natureza das forças não alinhadas influenciará o resultado da mágica de formas bizarras e inesperadas.

Toda vez que combinar Energia Não Alinhada com Energia Alinhada (ou construir uma mágica usando apenas Energia Não Alinhada), você terá Harmônicas. O tipo de Harmônica que você obtém depende do valor nominal da maior carta de Energia Não Alinhada usada na mágica. Se houver um empate, o Anfitrião escolhe a carta a ser usada como fonte das Harmônicas. **Exemplo:** Se Marrillion usar toda a Energia que reuniu no exemplo anterior, a carta Não Alinhada de maior valor seria o 8 de Paus. Portanto, a Harmônica estaria no Aspecto Elemental.

O que Acontece Quando Você Obtém Harmônica

Em poucas palavras, a mágica enlouquece. Efeitos estranhos emergem e alteram o resultado da mágica, possivelmente com efeitos perigosos ou resultados positivamente letais:

- **Copas:** a Mágica possui uma Harmônica Emocional. As Mágicas de Aspecto Material podem ter emoções presas a elas, como auras irracionais de medo ou alegria. Alvos transformados podem passar a ter ilusões, acreditando que eles realmente são aquilo no que se transformaram, ou os objetos podem adquirir aspectos de inteligência. As Mágicas de Aspecto Espiritual também adquirem contextos emocionais. Criaturas convocadas ou ressuscitadas podem projetar auras de medo, amor, desejo ou

Definições

Definição	Necessidade
A mágica envolve	
• apenas um elemento	1
• muitos elementos	3
• muitos elementos complexos	4
• poucos elementos	2
Alcance da mágica	
• alguns quilômetros	3
• ao alcance da vista	2
• em outra cidade	4
• em outra dimensão	6
• em outra época	7
• em outro país	5
• toque	1
Duração da Mágica	
• 1 a 30 minutos	2
• 1 ano	8
• 1 dia	4
• 1 hora	3
• 1 mês	7
• 1 semana	6
• momentânea	1
• Conhece bem o Alvo	1
• Mal conhece o Alvo	2
• Não conhece o Alvo	3
O Alvo	
• é Anão	16
• é Fada (ou Criatura Feérica)	2
• é mortal (Humano ou Animal)	1
• é outro Magista	3
• é totalmente desconhecido para você	4
• é um Demônio ou outra entidade sobrenatural	8
• é um Dragão	6
• tem de realizar apenas uma Tarefa	5
• tem de realizar múltiplas tarefas	6
Alvos afetados	
• 1	1
• até 10	2
• até 100	3
• até 1000	4
• todo um país	5

“Feitiçaria, eu
lhe digo.
Feitiçaria
Malevolente do
Começo dos
Tempos! Uma
coisa maligna,
com a atmosfera
infecta do
Medonho.
As mãos da
Irmandade
estão
ensangüentadas
com seu poder,
e seus criados
infames agora
espreitam a
terra em seu
nome...”

—Largo, O Mestre Feiticeiro
da Irmandade dos Templários

confusão) que afetam quem faz a mágica (use o valor mais alto das cartas Harmônicas para determinar a dificuldade de superar estes efeitos; por exemplo, uma Rainha de Espadas exigiria que o realizador da mágica tivesse uma Coragem igual a 12 a fim de evitar os efeitos da Harmônica. A Viagem Dimensional pode provocar alucinações ou medos irracionais no viajante. As mágicas de Aspecto Elemental também provocam efeitos mentais/emocionais semelhantes àqueles projetados por criaturas ressuscitadas ou invocadas; elementais podem se tornar inteligentes e conscientes, ou projetar auras emocionais.

• **Ouros:** a mágica tem uma Harmônica Material. Se a mágica tem um Aspecto Espiritual, haverá manifestações físicas; os espíritos, demônios ou forças convocadas podem possuir poderes telecinéticos ou assumir formas físicas (use o valor da carta mais alta da Harmônica para determinar a força dessas habilidades). Movimento dimensional pode criar portas ou portais físicos reais que se abrem para outros reinos e permitem que criaturas entrem em seu mundo sem serem detidas. As Mágicas de Aspecto Elemental serão normalmente ampliadas para além dos limites controláveis, causando terremotos, tempestades de raios e outros desastres para atingirem o mago. Mágicas de Aspecto Mental podem provocar manifestações físicas; ilusões podem se tornar sólidas e reais, ligações podem se manifestar como cadeias verdadeiras ou barreiras físicas, criaturas e imagens oníricas podem assumir formas materiais, e a loucura também pode adotar formas físicas (use a carta da Harmônica de valor mais alto para determinar a intensidade desses efeitos).

• **Espadas:** a mágica tem uma Harmônica Espiritual. Mágicas de Transformação e Movimento com base material podem adquirir fantasmas associados, presenças demoníacas, espíritos ou portas para outras dimensões podem ser abertas. As Mágicas baseadas em emissões podem ser perturbadas por severas crises espirituais; os realizadores da magia e seus objetivos podem enlouquecer ou mudar radicalmente de comportamento. As Mágicas Elementais podem revestir-se de efeitos extra-dimensionais; as mudanças climáticas podem se manifestar como deuses do trovão poderosos e mau humorados, ou os elementos podem adquirir personificações (pedras começam a falar com você, árvores protestam por estarem sendo cortadas, etc.).

• **Paus:** a Mágica tem uma Harmônica Elemental. Em todos os tipos de mágica, a Harmônica terá um efeito Elemental, manifestado-se normalmente como drásticas mudanças de tempo ou terremotos. O fantasma que você convocou aparece em meio a uma tempestade de raios; seu objeto transformado provoca um terremoto; sua mágica de controle da mente faz com que os céus escureçam e se tornem ameaçadores. Use a carta de Harmônica de maior valor para determinar a intensidade desses efeitos (2 a 6 = Suave; 7 a 10 = Forte; Valeta a As = Muito forte). Exemplo: a mágica de Marillion tem uma Harmônica Elemental sobreposta ao Aspecto Emocional. Com base em nossos exemplos, a mágica de Marillion terá um efeito Elemental forte, acompanhada possivelmente de uma grande tempestade ou um pequeno terremoto.

Mágicas Incontroláveis

A Harmônica não é o único perigo que existe ao se fazer uma mágica; o outro é a mágica imprevisível ou “incontrolável”, induzida quando as manipulações do Adepto causam um emaranhado inesperado nos nós da Feitiçaria. Uma mágica se tornará automaticamente “incontrolável” toda vez que um Coringa for comprado do Baralho da Magia; no momento em que a carta é comprada, a mágica é realizada instantaneamente, tenham suas necessidades de Energia Táumica sido atendidas ou não.

Uma mágica incontrolável causará automaticamente um efeito muito maior do que as Definições pretendidas permitem (como a mágica de controle da mente que de repente controla uma cidade inteira ao invés de uma pessoa, ou que dura até o mago descobrir um jeito de dispersá-la). Os efeitos de uma mágica incontrolável sempre dependem do Anfitrião do jogo.

Evitando o Alto Custo de se Fazer uma Mágica

Como você já deve ter percebido, a feitiçaria da Nova Europa exige tempo, porque demora para se acumular energia suficiente e modelá-la nos nós de uma mágica. É por isso que os magos confiam mais em duelos de vontade num combate do que em mágicas; pelo fato de demorar tanto, a verdadeira feitiçaria não é projetada para permitir que você lance uma rajada de bolas de fogo (por outro lado, tendo tempo e perícia

suficientes, você pode dizimar uma cidade importante, como os índios fizeram com St. Louis há alguns anos). Para fazer as mágicas instantâneas comuns na literatura e nos jogos de fantasia, você precisaria de um jeito de Acumular instantaneamente a energia necessária ou de tê-la já Acumulada em algum lugar.

Artefatos

Uma forma de contrabalançar o alto custo em tempo da feitiçaria são os Artefatos.

Os Artefatos são "baterias para armazenamento" de Energia Acumulada: energia conservada (graças ao Aspecto do Mundo Material) numa forma latente. A maioria dos Artefatos é Alinhada para ser usada com um Aspecto; no entanto, existem objetos poderosos que podem se Alinhar de acordo com múltiplos Aspectos ou nenhum Aspecto em particular. Da mesma forma que uma Carta de Magia, um Artefato tem um Aspecto e um valor nominal que podem ser adicionados à Energia Acumulada para se fazer uma mágica. Um Artefato também pode ser usado num Aspecto não alinhado, mas seu valor nunca será maior que um, e ele terá todos os problemas inerentes ao fato de se usar Energia Não Alinhada.

Os Artefatos são sempre descritos em termos de sua Aparência, o Conhecimento e História Secretos a eles associados, e seu Aspecto e Energia Táumica.

O Problema dos Artefatos

Um Artefato só pode ser criado através do Uso e da Intenção; quanto mais você o usa com o objetivo para o qual ele foi criado, mais poderoso ele se torna. Você não pode simplesmente fazer um objeto encantado no mundo do Castelo Falkenstein; o que tem de ser feito é usá-lo muitas vezes até que o poder comece a se formar em torno dele. Isso significa que os Artefatos mais poderosos são sempre velhíssimos e muito usados. E quanto mais são usados, mais frágeis e difíceis de manter eles se tornam.

Isso também significa que Artefatos sem Aspectos são extremamente raros; o próprio fato dos objetos serem criados através de Uso e Intenção significa que eles quase sempre são usados para um propósito Alinhado.

Um lembrete para os Anfitriões: Como regra, os Artefatos devem ser os troféus de seu jogo, prêmios que magos poderosos lutam para conseguir. Isso abre as portas para muita ação, à medida que aventureiros esquadriham templos perdidos e procuram ruínas antigas (ou as fortificações de outras Ordens) para conseguir Artefatos poderosos. Mas se você precisar fazer um artefato, as regras são razoavelmente simples:

- O Artefato deve ser originalmente projetado para atender a seu propósito. Você não pode usar uma velha faca de manteiga como o *Possante Punhal do Poder*; você tem de fabricar uma faca especial com este único objetivo.

- O Artefato deve ser usado repetidamente para ganhar poder. Para cada ano que um Artefato é usado regularmente (pelo menos três vezes ao ano), ele Acumulará um centésimo de ponto de Energia Táumica. Uma forma de determinar a idade exigida para um Artefato é decidir quantos pontos de Energia serão investidos no Artefato e multiplicar este valor por 100. **Exemplo:** Para que o *Possante Punhal do Poder* tenha reunido energia equivalente a uma Rainha de Ouros, ele teria que ter sido usado durante pelo menos 1.200 anos! Como os Artefatos são muitas vezes passados como grandes tesouros durante milênios, muitos transcendem o tempo de vida de pelo menos duas ou três civilizações! A quantidade máxima de Energia que um único Artefato é capaz de Acumular é 14 pontos.

- Os Artefatos assumem automaticamente um Aspecto para si próprios, levando-se em consideração sua finalidade. Por isso, ao criar um Artefato potencial que pretende usar em muitos Aspectos, você deve ter o cuidado de sempre usá-lo em um Aspecto diferente a cada vez. Com o tempo, a repetição de certos usos alinhará o Artefato irrevogavelmente. Um Anfitrião inteligente deve tomar notas de como um Artefato é usado durante seu tempo de vida e fazer questão de alinhá-lo, mesmo que o jogador não queira fazê-lo. **Exemplo:** se o *Punhal Possante* é usado mais para Mágicas Materiais, assumirá um Aspecto Material, quer seus proprietários o queiram ou não!

Desenredamento

O outro método mais infame de superar o alto custo em tempo para se fazer uma mágica é chamado Desenredamento.

Um Exemplo de Artefato

Vejamos a seguir um exemplo de Artefato típico:

O Cálice

Místico de Set

- **Aparência:** uma vasilha de prata lisa com intrincados hieroglifos egípcios na borda superior.
- **História & Conhecimentos Secretos:** usado como um instrumento focalizador para mágicas mentais no Grande Templo do Egito, ervas raras eram queimadas no cálice e inaladas pelos sacerdotes para ampliar sua visão. Tendo estado em uso por cinco mil anos, o cálice é muito potente na ampliação de mágicas baseadas na mente.
- **Aspecto & Energia Táumica:** Rainha de Copas (Emocional).



A Criação de Artefatos

A criação de Artefatos é uma coisa muito perigosa. Felizmente, você deve ter notado que não é nada fácil criar um Artefato; mais ou menos como na feitiçaria verdadeira, intenção e uso são muito mais poderosos que o encantamento por si só.

Porém, se você planeja fazer com que os Artefatos tenham um papel importante em suas Aventuras, não deixe de limitá-los a criações encontradas por seus jogadores, e não criadas por eles. E não sucumba à tentação de espalhá-los por todo lugar; um bom Artefato deve requerer uma Aventura e uma caçada no mínimo equiparável àquela da Arca Perdida.

Por último, lembre-se que, se seus Jogadores estão procurando um Artefato poderoso, haverá provavelmente pelo menos mais três outros grupos igualmente bem armados e magicamente equipados procurando-o ao mesmo tempo.

Alguns Exemplos de Artefatos

Um bom jogo no mundo do *Castelo Falkenstein* simplesmente não estará completo sem uma grande quantidade de criações mágicas raras e incomuns, para que seus jogadores vaguem pelos locais mais obscuros e misteriosos da terra à sua procura. Vejamos a seguir algumas idéias:

A lâmina de Finn McCool

Aparência: um montante, de pontas ásperas, com runas entalhadas profundamente na parte superior da lâmina.

História e Conhecimentos Secretos: um instrumento de apoio poderoso para desenvolver a vontade e liderar outros. A lâmina pertenceu inicialmente a um antigo líder de guerra irlandês, e desde então tem sido mantida tradicionalmente por chefes de clãs irlandeses.

Aspecto e Poder Táumico: 5 de Copas (Emocional).

O Amuleto de Poder Clônico

Aparência: um pesado medalhão retangular de prata numa corrente grossa. Um grande olho de rubi ocupa o centro, enquanto símbolos cabalísticos circundam a parte externa.

História e Conhecimentos Secretos: O amuleto cerimonial usado pelos Lordes Sinistros da Atlântida Submersa, preparatório para suas tentativas de erguer ilhas do fundo do oceano.

Aspecto e Poder Táumico: Rei de Ouros (Material).

A Mão do Mistério Sinistro

Aparência: um bastão de madeira entalhada com uma mão retorcida no topo, segurando um orbe de cristal.

História e Conhecimento Secretos: um potente amuleto da Ordem da Aurora Dourada, usado em rituais de invocação em seus principais Conclaves.

Aspecto e Poder Táumico: Valeta de Espadas (Espiritual).

A Ferramenta do Primeiro Mestre

Aparência: uma ferramenta de metal de acabamento refinado, formato

estranho, encrustada de gemas, com as runas da Modelagem Eterna gravadas no cabo.

História e Conhecimentos Secretos: Um foco potente para trabalhos materiais que envolvem a transformação e a criação, a Ferramenta do Mestre é usada pela Loja Mística do Templo de Rá em seus rituais tecno-mágicos.

Aspecto e Poder Táumico: Sete de Ouros (Material).

O Anel da Luz e das Sombras

Aparência: um bracelete de ouro liso com protuberâncias pesadas nas pontas e uma filigrana de nós célticos que cobre toda sua extensão.

História e Conhecimentos Secretos: Um Artefato poderoso usado pela Irmandade Antiga do Templo Druidico em rituais de controle do tempo e magia elemental.

Aspecto e Poder Táumico: Ás de Paus (Elemental).

O Cristal Azul de Mu

Aparência: um cristal azul multifacetado de formato grosseiramente triangular, suspenso em uma fina corrente de ouro.

História e Conhecimentos Secretos: Usado apenas pelas sacerdotisas do Continente Perdido de Mu em seus rituais de viagem no tempo. Procurado atualmente pelos Mestres do Templo de Rá.

Aspecto e Poder Táumico: Rainha de Espadas (Espiritual).

O Olho Numérico de Avogadro

Aparência: um grande pingente triangular com um sol sobreposto. No centro existe um olho de safira entalhado com uma luz interna tremeluzente.

História e Conhecimentos Secretos: Um Artefato poderoso de origem incerta, sobre o qual existem rumores de que ele teria sido usado pelos Mestres Feiticeiros do Planalto Tibetano e que foi mais tarde recuperado por Sir Richard Burton de agentes do Império do Dragão. Seus poderes sobre os Reinos da Mente são legendários.

Aspecto e Poder Táumico: Ás de Copas (Emocional).

Desenredamento é a técnica de usar a alta Magia inerente às forças da vida de coisas vivas. Toda coisa viva é formada de linhas entrelaçadas de todas as formas de Energia. Tecidas dentro do ser de um Adepto encontram-se elementos de emoção e Vontade (Consciência), o Material (Corpo), Elemental (Terra, Ar, Fogo e Água) e Espiritual (Alma). Usando a Energia Acumulada no nó que forma sua existência, você é capaz de prover instantaneamente de energia uma mágica com energia "livre", já Alinhada, como uma boneca de trapo que estivesse tricotando uma malha desenredando a si mesmo.

É muito, muito perigoso, tão perigoso que muitas vezes mata os magos. Mas pode ser feito. E muitos Adeptos, quando têm de fazer a escolha entre morrer pela espada ou possivelmente morrer por desenredamento, correm o risco e se desenredam.

Para cada 2 pontos de Energia Táumica desenredada de um organismo vivo, a vítima perde um ponto de Vitalidade. Quando sua Vitalidade fica menor que zero, ela está morta. A recuperação de um desenredamento ocorre no mesmo ritmo que a recuperação de Ferimentos (tratados). Exemplo: o Grão-mestre Iluminado Lucius Vanderhoff precisa fazer imediatamente uma mágica *Atordoamento* para deter a investida de um Troll. Ele sabe que a mágica exigirá 10 pontos de Energia Táumica. Ele visualiza o Ato de Desenredamento de si mesmo (com Definições e subtraindo seu nível de habilidade em Feitiçaria), liberando os dez pontos Táumicos e lhe custando o equivalente a cinco Ferimentos. Com apenas dois Ferimentos sobrando, ele retira-se cambaleante enquanto o Troll é arrasado pela dor e desmaia.

Dor Último Mas Não Menos Importante: Como Desligar a Mágica

Um dos problemas em se fazer mágica através da manipulação de *superstrings* que controlam a realidade, é que existem o tempo todo outras forças também puxando e esticando essas mesmas *strings*. Como resultado, todas as mágicas são estraçalhadas mais cedo ou mais tarde, pelo movimento geral do Universo. Em grande parte, a Duração de uma mágica não é tanto um limite de tempo, quanto uma medida de quão bem a mágica foi feita para resistir a estas forças demolidoras.

Mas de vez em quando, você pode precisar desligar uma mágica em andamento antes que sua Duração natural termine. Este processo, chamado *Dispersão*, pode ser feito de duas formas. A primeira é fazer com que o criador original da mágica pronuncie a Invocação uma segunda vez para soltar a mágica mentalmente, puxando o nó correção, por assim dizer.

O segundo método vem à baila quando um mago quer desfazer a mágica de outro Adepto. Nestes casos, os dois magistas tratarão a tentativa de dispersão da mágica em andamento como um Feito Conflitante (página 184), no qual os dois usam suas habilidades em Feitiçaria e qual(is)quer carta(s) que eles desejarem acrescentar à disputa de vontades. O mago defensor não precisa estar próximo à mágica; ele ainda está fisicamente ligado à ela, não importa onde esteja atualmente, e ficará sabendo de sua dispersão.

- Se o total do Mago Dispersador for menor que a metade do total do outro mago, a tentativa será uma **Trapalhada**. A mágica resulta automaticamente em choque de retorno, causando Ferimentos no mago dispersador iguais à metade de sua Energia Táumica Total.

- Se o total do mago dispersador for menor que o total do outro mago, a tentativa será uma **Falha**. A mágica permanece inquebrantada.

- Se o total do mago dispersador for maior ou igual ao total do outro mago, a tentativa resultará em um **Sucesso Parcial**. A mágica continuará funcionando, mas com parâmetros grandemente reduzidos. Diminua todos os parâmetros para o próximo nível de energia.

- Se o total do mago dispersador for maior ou igual a uma vez e meia o total do outro mago, a tentativa será um **Sucesso Completo**. A mágica pára de funcionar instantaneamente.

- Se o total do mago dispersador for maior ou igual a duas vezes o total do outro mago, a tentativa será um **Sucesso Decisivo**. A mágica pára de funcionar instantaneamente, provocando choques de retorno psíquicos que causam Ferimentos no outro mago iguais à metade da Energia Táumica Total da mágica.

Um Pequeno Aviso

Desnecessário dizer que o ato de Desenredar qualquer outra criatura viva é um ato incrivelmente maligno, que fará com que você seja perseguido por pelo menos uma dúzia de Ordens e Irmandades; esta é uma das razões pelas quais os Templários exterminaram os Astecas. No entanto, existem Feiticeiros cruéis que ainda praticam o Ato em outros (normalmente como parte de algum tipo de assassinato sacrificial obscuro). Os Anfitriões não devem hesitar em punir esse tipo de atividade execrável fazendo com que as vingativas legiões da Feitiçaria Pura caiam sobre os Adeptos ofensores.



A Criação da Anacrotécnica

Como a Anacrotécnica é sempre alguma coisa comumente manufaturada por toda a sociedade da Era do Vapor, não é fácil criar novas formas (seria tão difícil quanto criar sua própria fábrica de automóveis em nosso mundo). A melhor maneira de criar Anacrotécnica nova é encontrá-la como uma criação do Anfitrião de seu jogo, ou criando o modelo original como um Dispositivo Diabólico (mais informações sobre o assunto mais adiante), e convencer alguém a estabelecer uma fábrica.

CUSTOS TÍPICOS DA ANACROTÉCNICA

Ábaco Automático	5 m
Automotivo	200-400 m
Diversão Mecânica	25 m
Dreadnought	Só Países
Fortalezas móveis	Só Países
Gravador	
Automático	20 m
de Sinais Telegráficos ..	1000 m
Máquina de Calcular	1000 m
Novos Jogos	5 m
Prótese Mecânica	25 m

Dispositivos Diabólicos, Máquinas de Destruição & Invenções Estarrecedoras

Invenção de Vaportpunk e a Ciência Verniana na Era do Vapor

É impossível viver no mundo do *Castelo Falkenstein* sem vaportécnica. (Bom, você até poderia, mas não seria tão divertido). A Vaportécnica forma uma parte tão importante da realidade cotidiana deste lugar, que eu soube imediatamente que teria de criar regras para sua invenção no Grande Jogo. Mas por eu não ser engenheiro de profissão (e você provavelmente também não), a parte dura foi criar uma forma de proporcionar aos meus jogadores toda a diversão da Vaportécnica, sem as complexidades de se projetar uma engenhoca verdadeira. Você encontrará a seguir algumas regras básicas para a criação de três tipos de Vaportécnica comumente encontrados na Nova Europa. Sinta-se à vontade para modificar essas regras da forma que mais lhe convier; a idéia da Vaportécnica é ela ser uma ótima maneira de aumentar a diversão e mistério em uma Aventura, e nunca um fim em si mesma.

A esmagadora maioria da Vaportécnica se encaixa em uma das duas categorias: Anacrotécnica (estranha pseudo-tecnologia vitoriana, que imita dispositivos e coisas que ainda não foram inventadas no século XIX) e Engenhocas (ferramentas úteis incorporadas aos objetos cotidianos — uma onda atual da Era do Vapor, semelhante à explosão dos aparelhos eletrônicos do fim do século XX). Existem regras para criar as duas categorias nas colunas laterais e nos artigos desta seção.

No entanto, a coisa *mais importante* que você pode fazer com a Vaportécnica é construir as máquinas e invenções inacreditáveis da Era do Vapor: dispositivos estrepitosos e blindados com grandes rebites que expõem fumaça e são pomposamente enfeitados, encontrados em todos os grandes romances do século XIX. Elas não são apenas grandes máquinas; são Elementos Importantes de enredo de proporções épicas, com um estilo e uma ostentação mecânica que os tornam realmente vitorianos.

Construindo Invenções Vaportécnicas

Existem cinco tipos de Vaportécnica numa Aventura de *Castelo Falkenstein*: Engenhocas, Veículos Espantosos, Armas Diabólicas, Máquinas Estarrecedoras e Fórmulas; todos eles usam o mesmo sistema básico de construção descrito a seguir.

Toda invenção Vaportécnica tem duas partes: a função básica do veículo, Arma, Máquina ou fórmula e seus parâmetros (fonte de energia; método de controle; armamento [se houver]; habilidades de movimento [se houver]; tamanho; alcance; letalidade; aparência e duração). Cada função e parâmetro tem também um custo associado. Some os custos de todos os parâmetros aplicáveis aos custos das funções, *subtraia* o Valor Nominal da *Habilidade Mecânica* do Inventor, e por último multiplique o total pelo tamanho da Invenção (para veículos), área de efeito (para armas), confiabilidade (máquinas) ou duração (fórmulas). O resultado é a quantidade total de semanas necessárias para se construir o dispositivo; **multiplique** o resultado por 100 para obter o custo em moeda. Exemplo: o "Fabuloso Cinto Voador" do Dr. Phelp (Mecânica OTI = 8) compreende o seguinte: Ornitóptero (10) feito de bronze (0), impulsionado por uma caldeira a vapor (5) por uma hora (2), usando alavancas (1), asas mecânicas (5) e de tamanho pequeno (x 1). O Custo total (23 — 8 =) é 15 semanas e 1500 m.

Criando sua Própria Engenhotécnica

Uma das formas mais comuns de Vaportécnica no mundo do *Castelo Falkenstein* são as Engenhocas, aquelas fusões notavelmente neo-vitorianas de objetos comuns no dia-a-dia e tecnologia avançada (para 1870), tão queridas dos neo-europeus. As Engenhocas estão em toda parte na Era do Vapor; elas podem ser compradas em lojas especializadas ou nas modernas "Lojas de Departamento", que estão surgindo como pragas nas grandes cidades. Por isso, é natural que os jogadores também venham a querer criar sua própria Engenhotécnica para usar nas Aventuras.

Regras Gerais para a Construção de

Engenhotécnicas

A construção de Engenhotécnica no Grande Jogo é um processo relativamente simples. Se você tem um nível de habilidade maior ou igual a Bom em Mecânica, pode adquirir qualquer uma das Engenhocas relacionadas a seguir em uma loja especializada e instalá-la num recipiente de sua própria invenção. Ou pode mandar fazer uma engenhoca em qualquer loja de engenhocas (a maioria das cidades grandes têm pelo menos uma). Será necessário um dia para a construção de cada engenhoca que você quiser instalar no recipiente, mais uma taxa adicional de 20% do custo das partes para instalar as partes menores da forma que você quiser. Pagando 50% do valor como uma taxa de urgência, pode-se reduzir o tempo à metade do normal. É possível criar recipientes novos e engenhocas para serem colocadas neles, se o Anfitrião de seu jogo concordar.

Engenhocas & seus Recipientes

Recipientes de Engenhocas Comuns

Recipiente	Descrição	Custo	Espaços
Alfinete de Capa	Camafeu ou metal com compartimento	3c	1
Anel	Grande anel de camafeu com um compartimento	4c	1
Bengala	Bengala de madeira de lei c/cabo de metal	3c	3
Broche	Camafeu ou metal com compartimento	3c	1
Cabo de Espada	Cabo de florete ou sabre adornado com compartimento	8c	1
Caixa de Rapé	Caixa de metal com gravação	3c	2
Caneta	Caneta tinteiro, gravada em ouro ou ônix	3c	1
Casaco	Espaço nas mangas, colarinho, costas	8c	6
Chapéu	De mulher com penas de avestruz ou cartola de homem	2c	3
Cigarreira	Caixa de metal lisa, com gravação ou camafeu	4c	2
Cinto pistola	Coldre e cinto com tiras	4c	2
Guarda chuva	Para duas pessoas, c/ espaço no cabo	4c	2
Livro	Oco, com páginas de cobertura	2c	3
Lavas	De couro p/cavalgar ou longa de mulher	2c	2
Membro artificial	Braço ou perna mecânicos	50c	4
Relógio	Relógio de bolso, compartimento secreto	3c	2
Sapato/bota	Salto ocos, espaço na parte sup. da Bota	4c	2

Engenhocas Comuns Compradas Prontas

Engenhocas	Descrição	Custo	Espaços
Abrolhos	6 bolas de metal c/ pontas do tamanho de bolas de gude	1c	3
Aguilha com Droga	4 agulhas soporíferas ou envenenadas	2c	1
Alarme	Alarme mecânico com campainha de 60 minutos	3c	1
Apito	Apito de policial. Som bem agudo	1c	1
Atomizador de Gás	Borrifa 2 doses de clorofórmio. Alcance 1 m.	3c	2
Bóia salva vidas	Tubo de borracha inflável para flutuação	3c	4
Boleadeiras	Bolas de metal presas c/fio p/arremessar	2c	2
Bomba Luminosa	Chama de magnésio ofuscante (tamanho bola de gude)	5c	1
Bússola	Indicador de direções do tamanho moeda	1c	1
Caixa de Ferramentas	2 chaves fenda, chave inglesa e martelo pequeno	6c	2
Câmera	Câmera pequena, c/ 4 folhas fotográficas	6c	4
Caneta c/ tinta invisível	Caneta, tinta, óculos de celulóide p/ver a tinta	1c	2
Catraca	Roldana c/ manivela manual p/ subir em cabos	10c	3
Estojo Primeiros Socorros	Bandagens, sais aromáticos, iodo	6c	3
Explosivo	Danos de Estilhaço até 4 m.	15c	2
Fareixa	Gancho dobrável c/ 6m. de cabo	4c	3
Frasco com ácido	Pequeno tubo de vidro. Dano com ácido/3 turnos	2c	1
Furadeira	Manual c/ 4 brocas, de 0,5 a 1,2 cm.	4c	2
Garrafa de Ar	5 min. suprimento de ar num pequeno cilindro metal	1c	3
Garrote	Fio estrangulador c/ anéis para segurar	1c	1
Garos-de-unha	travas de meta presas aos sapatos	12c	4
Gazua	4 gazuas, chaves mestras	2c	1
Guarda-chuva	Parasol para uma pessoa	2c	4
Holofote Intermitente	Tocha c/ cápsula sinalizadora a corda	2c	1
Laboratório químico	Frascos pequenos, misturadores, tubos de ensaio	10c	4
Lâmina oculta	Adaga com a mola	3c	2
Lente de aumento	Minúscula e retangular	1c	1
Mecha	5 min. de mecha p/ explosivos	1c	1
Microscópio	Minúsculo com duas lâminas	4c	2
Nitroglicerina	Frasco de vidro. Dano de Estilhaços até 4m.	20c	1
Paraquedas	De seda para 1 homem/75 kg.	25c	5
Patins de gelo	Lâminas metal dobrável que se prendem aos sapatos	10c	4
Periscópio	Minúsculo, mas se estende até 30 cm.	8c	2
Pinças	4 anéis c/ garras	4c	2
Pistola	Derringer para 2 tiros	30c	2
Projétil	Minúsculo, alcance 10 m, dano de Estilhaços	25c	2
Quebrador de gelo	Agulha de aço c/ 15 cm. comprimento	2c	2
Raio Sinalizador	Fogo de artifícios c/paraquedas. 3 min.	7c	2
Relógio	Relógio de bolso com despertador	1c	1
Serra de fio	60 cm. de serra de fio c/ anéis p/ segurar	2c	1
Sextante	Minúsculo instrumento navegação dobrável	7c	3
Soco inglês	8 anéis de bronze unidos	2c	2
Telégrafo	Manipulador código Morse, c/fio de 50 cm, e bateria (pode ser conectado aos fios telegráficos com ganchos)	15c	3
Telescópio	Minúsculo e c/ aumento de 20 vezes	6c	2
Tocha	Lanterna de magnésio c/ lentes e 1 refl	6c	2
Tubo Snorquel	Tubo de respiração c/ 60cm.	2c	3
Zarabatana	Tubo extensível c/3 dardos soporíferos	1c	1

A Construção Dos Espantosos Veículos Da Era Do Vapor

Veículos espantosos: uma das partes mais importantes de qualquer aventura da Era do Vapor. O que seria das *Vinte Mil Léguas Submarinas* sem o *Nautilus*, ou de *Primeiros Homens na Lua* sem seu poderoso *Columbia*? E dá para imaginar os marcianos invadindo a terra sem suas gigantescas máquinas de guerra tripodes?

Pelo fato dos Veículos espantosos serem uma parte tão importante da Marcha do Progresso Victoriano, tanto os Jogadores quanto o Anfitrião vão querer construir seus próprios. O sistema que veremos a seguir permite que você faça justamente isso, mas mantenha o espírito da Era, preservando aquela sensação de improvisação com o que existe à mão característica da verdadeira Vaportécnica.

Qual é a função de seu veículo espantoso? Se ele for capaz de realizar diversas funções, selecione as funções individuais que ele contém (custo: 10 cada).

- **Broca Subterrânea:** uma broca de metal capaz de escavar buracos profundos na terra, este veículo poderia ser usado para a exploração de Mundos Subterrâneos Perdidos, ou para cavar um túnel que saia dentro dos cofres do Banco da Inglaterra!
- **Dirigível ou Aeronave:** um balão de hidrogênio ou hélio com capacidade de voo controlado, este veículo poderia ser usado para explorar regiões distantes com segurança e rapidez, ou para jogar bombas e aterrorizar uma população desavisada.
- **Veleiro das Nuvens:** um veículo voador parecido com um navio suspenso por centenas de rotores; também poderia ser usado para exploração e comércio, ou para atacar cidades e forças militares em todo o planeta.
- **Ornitóptero:** um veículo voador que imita o voo de um pássaro, poderia ser usado para fornecer transporte aéreo rápido para cidadãos cumpridores da lei, ou como montaria mecânica para terroristas aéreos!

- **Nave Interplanetária:** projetado para alcançar os pontos mais distantes do éter rarefeito, este veículo poderia ser usado para a exploração pacífica do Espaço e a procura de novas civilizações, ou para a conquista de Mundos Novos e Estranhos!

- **Veículo Terrestre:** este veículo poderia fornecer transporte rápido e confiável para os quatro cantos do planeta, ou ser usado como um agente mecanizado de invasão e imperialismo blindado!

- **Submarino:** um veículo náutico que mergulha fundo, este veículo poderia ser usado para explorar as profundezas dos oceanos, ou para saquear navios inocentes e viver uma vida de pirataria submarina e destruição!

- **Navio da Marinha Mercante:** este veículo poderia ser usado como um meio de transporte útil para o comércio e a indústria, ou como um dreadnought letal, cujas armas poderosas poderiam ser usadas para dominar os Oito Mares!

- **Autômato Gigante:** um criado útil à humanidade, libertando-a das tarefas diárias, ou a vanguarda de um exército mecanizado que nada teme!

Como é sua criação? Escolha qualquer uma das descrições que se aplicam à aparência de sua criação (sem custo).

- Tecido metálico estirado sobre armação de metal fino ou de madeira.
- Folhas de madeira laminada pregadas com tachinhas de bronze.
- Discos de bronze polidos rebitados em padrões complexos.
- Discos de ferro cor de ferrugem com inensos rebites arredondados.
- Discos de aço escurecidos com inensos rebites achatados.
- Grandes Bolhas de Observação "olho de peixe".
- Montes de engrenagens e alavancas estranhas do lado de fora.
- Montes de escapes de vapor sibilantes e pistões barulhentos.
- Arabescos dourados e pintura com tinta acetinada polida manualmente.

- Chaminés altas arrumadas de forma complexa sem utilidade funcional aparente.

- Montes de botões e peças de bronze reluzentes espalhados por toda a superfície.

- Ponteiros e relógios grandes de larão presos por toda a superfície.

Qual a fonte de energia de sua criação? Escolha as descrições que mais se aproximam de sua idéia (custo: 5 cada).

- Mecanismos complexos e intrincados, movidos por Molas Mestras combinadas, engrenagens e uma grande chave.

- **Cilindro de Ar Comprimido** feito de bronze soldado com válvulas complexas de dois ou mais estágios, pistões sibilantes e uma bomba para pressurização a manivela.

- **Caldeira esférica** de bronze, coberta com centenas de rebites minúsculos e jatos de vapor pressurizado, escapando de válvulas de segurança com formato de torneiras.

- **Complexo Dínamo Elétrico** de bronze com arabescos dourados na parte externa, que de vez em quando solta faíscas.

- **Máquina Atômica Rubrobranca** Candente dentro de uma câmara de chumbo maciço, cheia de vigias de vidro de chumbo.

- **Caldeiras solares** aquecidas por um complexo arranjo de espelhos de bronze altamente polidos e grossas lentes de vidro.

- Fileiras de baterias de ácido sulfúrico/chumbo esfumadas alimentando máquinas elétricas que zumbem e soltam faíscas.

- **Pás de moinho de vento** girando engrenagens complexas, garras e correntes de metal através de roldanas de madeira.

Quanto tempo seu veículo funciona sem precisar reabastecer? Escolha a descrição (e o custo) que mais se aproxima de sua idéia.

- Alguns minutos 1
- Até uma hora 2

- Até seis horas 4
- Até 24 horas 6
- Até uma semana 8
- Até um mês 10
- Tempo ilimitado 12

Como seu veículo é controlado? Escolha a descrição que mais se aproxima de sua idéia (custo: 1 cada).

- Longas alavancas de metal que movimentam arranjos incrivelmente complexos de engrenagens.
- Cabos grossos de metal e hastes de ferro cheias de graxa, puxados por fileiras de manivelas numeradas.
- Cartões de celulóide perfurados alimentados nas barulhentas máquinas de calcular Babbage feitas de bronze.
- Grandes interruptores elétricos e fios grossos isolados com borracha serpenteando e faiscando.
- Leme do Capitão em estilo náutico com uma grande bússola de bronze e hastes de controle que levam à sala das máquinas.

Ele viaja pelo ar ou através do éter? Se assim for, escolha a descrição que mais se aproxima de sua idéia (Custo: 5 cada).

- Rodas Propulsoras de madeira e tecido com pistões e engrenagens lustrosos.
- Grandes hélices de madeira girando sobre eixos de transmissão enfeitados.
- Asas mecânicas de metal e tecido com cata-ventos artificiais.
- Montes de rotores helicoidais com diversos cataventos girando loucamente em direções alternadas.
- Grandes Tubos de Foguetes de bronze densamente agrupados, soltando faíscas e chamas.

Seu veículo viaja por terra? Se sim, escolha a melhor descrição (custo: 2 cada).

- Longos patins de ferro enfeitados.
- Rodas de metal grandes e estreitas com pneus de borracha.
- Bandas de rodagem de metal barulhentas com montes de engrenagens e rodas de transmissão.
- Pernas articuladas de metal com grandes catracas e engrenagens complexas.

Seu veículo viaja sobre ou sob a água? Escolha a melhor descrição (custo: 2 cada).

- Grandes Rodas de Pás movidas por pistões reluzentes e engrenagens complexas.
- Barbatanas mecânicas de metal forjado, completo com escamas artificiais.
- Hélices de bronze reluzente girando sobre eixos de transmissão enfeitados.
- Hélices helicoidais com múltiplas ventarolas girando em direções alternadas sobre eixos de transmissão enfeitados.
- Longas barbatanas de metal de aerobarco projetando-se na água.
- Fileiras de remos mecânicos movidos por engrenagens e hastes articuladas.

Sua criação carrega armamento? Em caso afirmativo, escolha a melhor descrição (custo: 5 cada; danos relacionados na página 191).

- Tem Metralhadoras Gatling que disparam rajadas de tiro mortais.
- Um canhão de artilharia que atira rapidamente com balas explosivas letais atingindo longas distâncias.
- Quatro bombas de barbatanas espiraladas que podem ser jogadas em alvos a partir de grandes altitudes na atmosfera.
- Dois foguetes auto-dirigidos que descem sobre os alvos com força explosiva.
- Dois torpedos mecânicos auto-dirigidos que correm em direção a seus alvos levando cargas explosivas.
- um longo torpedo aríete parecido com uma lança com cargas explosivas na ponta.
- Uma grande arpão arrombador de metal capaz de perfurar o casco de qualquer navio.

Qual o tamanho de sua criação? Multiplique o total final de todos seus custos pelos números em parênteses.

- Minúsculo (brinquedo ou modelo) (x 0,5)
- Pequeno (tripulação de 1 ou 2) (x 1)
- Médio (tripulação de 4) (x 1)
- Grande (tripulação de 10) (x 2)
- Enorme (tripulação de 100) (x 4)
- Imenso (tripulação de 500) (x 5)
- Titânico (tripulação de 1000) (x 6)

Exemplos de Veículos

Vingador Submersível

Usado pela Marinha Real Britânica para caçar submarinos piratas (10)

Custo: 132 semanas a 13.200 m

Tamanho: Enorme (x 4)

Descrição: Feito de discos de ferro com enormes rebites arredondados, com grande lente de observação olho-de-peixe e grandes ponteiros e medidores em latão espalhados por toda a superfície (0).

Impulsionado por: fileiras de baterias esfumadas de ácido sulfúrico/chumbo movendo máquinas elétricas faiscantes e zumbidoras (5).

Tempo de operação: um mês (10)

Controlado por: um leme de capitão de estilo náutico com uma grande bússola de latão e hastes de controle que levam à sala das máquinas (1).

Move-se com: parafusos hélicos de ventarolas múltiplas rodopiando em direções alternadas sobre manivelas ornamentadas (2).

Armado com: Torpedos Mecânicos auto-dirigidos com cargas explosivas (5)

Omitóptero Pessoal

Usado pelos piratas aéreos Fredonianos para atacar de surpresa vilarejos indefesos a partir de seu dirigível Pirata (10).

Custo: 30 semanas a 3.000 m.

Tamanho: Pequeno (x 1)

Descrição: Discos de bronze polidos rebitados e soldados (0).

Impulsionado por: Cilindro de ar comprimido soldado em latão, com válvulas complexas de multi-estágio, pistões sibilantes e uma bomba para pressurização movida manualmente (5)

Tempo de operação: uma hora (2).

Controlado por: longas alavancas de metal que movimentam arranjos complexos de engrenagens (1).

Movimenta-se com: metal forjado, Asas mecânicas de tecido e longas bequilhas de ferro para aterrissagens (7).

Armado com: Dois foguetes auto-dirigidos que caem sobre seus alvos com força explosiva (5).

A Criação de Armas Diabólicas

As Armas Diabólicas são outro elemento importante do melodrama clássico da Era do Vapor. Elas existem para ameaçar cidades indefesas exigindo tributo, ou para executar uma Vingança Terrível contra o Mundo.

Como um Cientista Louco ou um Gênio do Crime, o alvo de seu personagem pode ser criar uma Arma Diabólica para seus próprios objetivos perversos. Da mesma maneira que na criação de veículos, você combina funções e parâmetros e paga um custo final em tempo e dinheiro, de acordo com suas escolhas.

Importante: As Armas Diabólicas funcionam sempre com eletricidade, que é suprida por um enorme dínamo fãscante que se encontra no porão. Por quê? Porque é Tradição!

Qual é a função de sua Arma Diabólica? Escolha a descrição que mais se aproxima de sua criação (custo: 10 cada).

- **Emite um raio hipnótico:** para dobrar a vontade e submeter a mente de outros! Nenhuma força, Feérica ou mortal é capaz de resistir ao seu domínio mental (Resistir a ele é um Feito de Coragem EXC).

- **Emite um Raio de Controle do Tempo:** para colocar as forças da natureza sob seu comando. Com este instrumento, você pode criar grandes tempestades ou acalmar até o mais forte furacão.

- **Emite um Raio de Controle da Temperatura:** o poder sobre o frio ou o calor é seu para dirigi-lo contra qualquer área ou objeto que você desejar! Envolve as coisas num invólucro de gelo ou faça-as arder em chamas!

- **Emite um Raio de Força Magnética:** Os poderes da força e da atração magnética estão em suas mãos! Você pode atrair ou repelir qualquer coisa,

contanto que seja feita de material ferroso.

- **Emite um raio de levitação:** para erguer os próprios continentes! Levante grandes objetos com as forças da gravidade fazendo o que você quiser!

- **Emite um Raio de Incineração:** Focalize sua poderosa Máquina de Incineração sobre seus inimigos e reduza-os a cinzas!

- **Emite um Raio Elétrico:** Dispare raios que atravessam continentes com a força do próprio Júpiter!

- **Dispara Projéteis explosivos:** Lança mísseis gigantes do tamanho de casas sobre seus inimigos como um autêntico ciclope!

Como é sua criação? Escolha uma ou todas as descrições que se aplicam à aparência de sua Arma Diabólica (sem custo).

- Folhas de espelhos de vidro suspensas por estruturas de metal.

- Arranjos complexos de arcos elétricos, lentes rotatórias e espelhos polidos.

- Discos de bronze reluzentes soldados em padrões complexos.

- Discos de ferro cor de ferrugem com enormes rebites arredondados.

- Discos de aço escurecido com enormes rebites achatados.

- Montes de engrenagens e alavancas complexas por fora.

- Montes de escapes de vapor sibilante e pistões barulhentos.

- Arabescos dourados e pintura com tinta acetinada polida manualmente.

- Montes de botões e peças de bronze reluzente espalhados por toda a superfície.

- Grandes ponteiros e relógios de bronze presos por toda a superfície interna.

Como sua criação é controlada? Escolha a descrição que mais se aproxima de sua idéia (custo: 1 cada).

- Longas alavancas de metal que movem complexos arranjos de Engrenagens.

- Cabos grossos de metal puxados por fileiras de manipuladores numerados.

Qual é o alcance e o custo de sua Arma Diabólica?

- Centenas de metros 4

- Milhares de metros 6

- Dezenas de quilômetros 8

- Centenas de quilômetros 10

- Milhares de quilômetros 12

Quão letal é sua arma (e seu custo; danos na pág. 191)

- Temível 4

- Terrível 8

- Horrível 12

- Tenebrosa 16

Que tamanho de objeto ou área sua Arma Diabólica é capaz de atingir? Multiplique o resultado final pelo número entre parênteses. Obs: o dispositivo tem de ser pelo menos tão grande quanto o objeto ou a área a ser atingida; uma arma de raios que pode atingir um objeto enorme é igualmente enorme.

Objetos

- Pequenos ou até 1 m2, (x 1)

- Médios ou até 3 m2, (x 2)

- Grandes ou até 6 m2, (x 3)

- Enormes ou uma casa grande (x 4)

- Imensos ou quarteirões inteiros (x 5)

- Titânicos ou cidades inteiras (x 6)

Exemplo de Arma Infernal

A Arma de Raios de Von Drakon

Usada pelo maligno Conde von Drakon para aterrorizar o povo de sua minúscula nação, a Bucólia (10).

Custo: 145 semanas e 14.500 m.

Descrição: o corpo é feito de discos de bronze reluzentes soldados em padrões complexos. Existem grandes ponteiros e relógios espalhados por toda a superfície, e arranjos complexos de arcos elétricos, lentes rotatórias e espelhos polidos se sobressaem do canto (0).

Máquinas Estarrecedoras...

Controlada por: Longas Alavancas de metal que movem arranjos complexos de engrenagens (1).

Alcance: Centenas de quilômetros (10).

Letalidade: Terrível (8)

Quão grande é o feito? quarteirões inteiros (x 5).

Máquinas Tecnológicas Estarrecedoras

Outra parte importante do poder inventivo da Vapor-técnica. As Máquinas tecnológicas são qualquer coisa que realiza uma função útil que não é um veículo ou que manufatura bens e serviços. Vejamos a seguir algumas das mais importantes; pode-se também desenvolver outras trabalhando junto com o Anfitrião de seu jogo.

Que sua Máquina Tecnológica Estarrecedora faz? Escolha a(s) função(ões) mais próxima(s) de sua criação (custo: 15 cada).

- **Transmissão sonora:** ouça ou envie sua voz (ou outros sons) a locais distantes por meio de fios telegráficos ou do próprio éter!
- **Transmissão visual:** Envie imagens a locais distantes por meio de fios telegráficos ou Ondas Etéricas!
- **Observador de longo alcance:** observe cenas e locais distantes com um aparelho telescópico telegráfico!
- **Cálculo e Computação:** execute os algoritmos mais complexos e gere matemáticas complexas através dos Intelectos Artificiais!
- **Máquina de Manufatura:** Produção em massa de tecidos, roupas, veículos, bens de consumo e produtos alimentícios para os mercados do mundo!
- **Autômato Mecânico:** criados elétricos ou mecânicos que nunca se cansam, e que existem para atender todos seus desejos.

Como é sua máquina? Escolha uma ou todas as descrições que se apliquem à aparência de sua máquina (sem custo).

- Gabinete de madeira ornamentado com acessórios de bronze e estofamento de couro.
- Discos de bronze reluzentes e engrenagens.
- Discos de ferro cor de ferrugem com enormes rebites arredondados.
- Montes de engrenagens de metal e alavancas intrincadas do lado de fora.
- Arabescos dourados e pintura com tinta acetinada polida manualmente.
- Montes de botões de bronze reluzentes e acessórios por toda a superfície.

Grandes ponteiros e medidores de bronze presos por toda a superfície.

Qual é a fonte de energia de sua máquina? Escolha a melhor descrição (custo: 2 cada).

- Mecanismos complexos e intrincados de metal, movidos por diversas molas mestras, engrenagens e uma enorme chave de ferro.
- Cilindro de ar comprimido de bronze soldado com válvulas complexas com diversos estágios, pistões sibilantes e uma bomba para pressurização movida a manivela.
- Caldeira esférica de bronze coberta com centenas de rebites minúsculos e jatos sibilantes de vapor pressurizado, escapando de válvulas de segurança com a forma de torneiras.
- Complexo dínamo elétrico de bronze com padrões ornamentais no exterior, que zumba e solta faíscas ocasionais.
- Caldeiras solares aquecidas por arranjos complexos de espelhos de bronze altamente polidos e lentes grossas de vidro.
- Fileiras de baterias de ácido sulfúrico/chumbo alimentando máquinas elétricas que zumbem e soltam faíscas.
- Ventarolas de moinho de vento

desestabilizadas movidas por engrenagens complexas a manivela, pedais e correntes de metal através de roldanas de madeira.

- Rodas d'água movendo grandes caixas de engrenagem e enormes polias de redução.

Como ela é controlada? Escolha a descrição que mais se aproxima de sua idéia (custo:1)

- Longas alavancas de metal que movem arranjos complexos de engrenagens.
- Grossos cabos de metal acionados por fileiras de manivelas numeradas.

Fórmulas Químicas & Novos Materiais Incríveis

Embora o plástico ainda não tenha sido inventado, a Era do Vapor já assistiu à criação de muitas conveniências modernas, desde o rayon, as tintas químicas e o celulóide, até o aço temperado e o gás hélio. O campo de fórmulas e materiais é um bom lugar para um ambicioso inventor ou cientista (louco ou não) explorar:

Que sua fórmula química faz? Escolha a descrição que mais se aproxima de sua criação (custo: 10 cada).

- **Alteração de emoção ou vontade:** causa medo e confusão em todos, menos naqueles que têm Coragem Excepcional! Ou faz com que eles amem ou odeiem de acordo com seu comando!
- **Alteração da Mente ou do Intelecto:** Dobre a vontade de seus inimigos e transforme-os em escravos.
- **Aumento da capacidade mental:** torne-se um verdadeiro gênio, aumentando seu nível de habilidade em Educação em dois pontos!

... e Fórmulas

• **Transformação física:** assumo o aspecto de outra criatura humanóide. Ou até mesmo a própria forma da invisibilidade!

• **Sono ou hipnose:** faça a mágica de Morfeu em suas vítimas até que você mesmo as desperte!

• **Cura rápida:** cure todos os ferimentos em horas, e não em dias ou semanas!

• **Aumento da capacidade física:** torne-se um verdadeiro Hércules, aumentando dois níveis em suas habilidades *Compleição Física e Atletismo* (até o máximo de EXT)!

Qual a aparência de sua fórmula? Escolha a descrição que mais se aproxima de sua criação (sem custo).

• Gasosa.

• Líquida.

• Pó

• Sólida metálica.

Quanto tempo duram os efeitos de sua fórmula química? Multiplique o total pela duração abaixo:

• Alguns minutos x 1

• Até uma hora x 2

• Até seis horas x 3

• Até 24 horas x 4

• Até uma semana x 5

• Até um mês x 6

• Para sempre x 8

Quais são as propriedades de seu novo material Espantoso? Escolha a(s) propriedade(s) que mais se aproxima(m) de sua criação (custo: 20 cada).

• Super transparente.

• Invisível

• Super forte

• Super flexível

• Super condutor

• Super explosivo

• Super protetor

• Super duradouro

Escritório Real De Patentes Formulário Oficial

Qual o nome de sua invenção?

*Favor descrever sua invenção em termos
tão claros e precisos quanto possível:*

*Favor anexar uma planta de
sua invenção abaixo:*

O número de sua patente é

Magia Mecânica

Magia Mecânica. A combinação mística de feitiçaria e tecnologia que permite que a Era do Vapor se torne uma Era de Tecnologia Mágica também.

Agora a boa e a má notícia. A má notícia é que não posso lhe contar como funciona a Magia Mecânica. Existe uma série de motivos para isso, e um deles é que eu mesmo não a entendo. Mas a razão principal é que este diário estará viajando pelos Reinos das Fadas antes de chegar à minha antiga casa, e não posso correr o risco do maior segredo do Segundo Compacto ser roubado pelos agentes Unseelie e usado contra nós.

A boa notícia é que posso lhe contar como criar e usar Magia Mecânica no contexto de uma Aventura. Isso vai ter que ser o suficiente por enquanto, até eu conseguir descobrir uma forma segura de mandar os fatos verdadeiros.

O Básico

A Magia Mecânica é o Instrumento Máximo da Trama. Neste momento, apenas três ou quatro pessoas em todo o mundo *Falkensteiniano* sabem como usá-la. Por isso, as chances de seus jogadores construírem máquinas é nula. Entretanto, eles podem encontrar Magia Mecânica toda vez que encontram Agentes do Segundo Compacto ou seus dispositivos. É aí que você, Anfitrião, entra e cria a máquina que vai fazer parte de sua aventura.

Aviso: este sistema não usa pontos ou fórmulas de construção deliberadamente; ele é principalmente um guia para construir máquinas que têm aparência e façam coisas interessantes.

Pelo fato de combinar um instrumento e uma mágica, a Magia Mecânica é realmente uma fusão de realização de mágica e invenção. Portanto, você tem de combinar ambos os processos para criar uma máquina mágica. O primeiro passo é determinar a função da máquina — a mágica que ela cria. Usando as descrições de doutrinas existentes nas páginas 199 a 202, determine a mágica que a máquina faz. Você não tem que pagar para Acumular Energia; a máquina faz isso ela mesma. Anote o que ela faz, mas não inclua nenhuma definição; o tamanho da máquina determinará as definições para você.

O próximo passo é determinar a aparência do Gerador da Mágica Primária da Máquina. Todos os autômatos mágicos precisam de um Gerador da Mágica Primária, um "não-sei-o-que" central que tece a mágica. Esta parte é sempre modelada para manipular um Aspecto particular:

- **Emocional:** Círculos concêntricos de anéis de metal, jateados com minúsculos ganchos e pequenos copos alinhados nos aros exteriores.

- **Material:** Engrenagens complexas e partes de metal articuladas que se deslocam formando padrões repetitivos, movidas por finas polias e fios de conexão.

- **Espiritual:** globos de metal polido, pêndulos de formas estranhas e braços de balança oscilando de um lado para o outro.

- **Elemental:** Partes articuladas de metal com saliências em todas as pontas que batem ao mesmo tempo, impulsionando um longo parafuso ou uma roda dentada com movimentos discretos.

O próximo passo é determinar qual a fonte de energia da máquina. Os autômatos mágicos nunca são auto-propelidos; a *Lei de Conservação da Energia* faz com que elas sejam movidas por alguma fonte de energia externa. Escolha uma que lhe pareça divertida:

- **Mecanismos** intrincados de metal, movidos por molas mestras combinadas, engrenagens e uma chave enorme.

- **Sistema de ar comprimido** com válvulas complexas com diversos estágios, pistões sibilantes e uma bomba para pressurização movida a manivela.

- **Caldeira de bronze** coberta com centenas de rebites minúsculos e jatos de vapor pressurizado escapando de válvulas de segurança em forma de torneira.

- **Dinamo elétrico** com arabescos dourados no lado de fora, ou um sistema de baterias.

Duração: Quanto tempo ela consegue funcionar? As Máquinas continuam fazendo a mágica até pararem de funcionar ou serem desligadas. Por isso, não existe Definição de Duração. Decida, com base na fonte de energia, quanto tempo você acha que a máquina será capaz de operar antes de ser alimentada, dada a corda ou reabastecida.

Dor fim, qual o Tamanho & o Poder?

Por último, o tamanho da Máquina determina o alcance do efeito e/ou o número de pessoas afetadas. Quanto maior a máquina, maior o efeito.

Tamanho da Máquina	Alcance	Efeito
Minúsculo (tamanho de brinquedo)	Até 15 m.	Objetos pequenos/até 1 m ²
Pequeno (tamanho de balé)	Dezenas a	
	Centenas de m.	Objetos médios/até 3 m ²
Médio (tamanho de escrivaninha)	Milhares de m.	Objetos grandes/até 6 m ²
Grande (tamanho de carroça)	Dezenas de Km.	Objetos enormes
Enorme (tamanho de locomotiva)	Centenas de Km.	quarteirões inteiros
Imenso (tamanho de navio)	Milhares de Km.	idades inteiras

As Máquinas são **onirrelacionadas**; elas afetam todos os alvos ao mesmo tempo, por isso não existem *Definições de Nível de Resistência*. Elas também podem não ser dirigidas a um objetivo ou tipo de objetivo específico. Além disso, o que você quer fazer com as máquinas vai depender de sua imaginação e das necessidades de seu jogo. Divirta-se.



Como um Relógio

O Começo de uma Aventura

Prólogo: Cidade de Segredos!

Viena Antiga, 1871. O vasto Império Austriaco dormita ao sol do fim de verão, à deriva, num mar de "chantilly", cafés e festas resplandescentes. Desde a derrota dos exércitos do Chanceler von Bismarck há cinco anos, pela Armada Celeste bávara em Königseig, o velho e avoengo Imperador Francisco José tem ficado contente em manter seu povo aquecido numa névoa de contentamento, ignorando as intrigas e escaramuças que jazem logo abaixo da superfície plácida da capital Imperial.

Mas que segredos sombrios andam espreitando as ruas de Viena Antiga esta noite? Será que o baile de máscaras desta noite pode estar ocultando mais que rostos bonitos e encontros secretos? Que negócios urgentes trarão um famoso artífice Anão, um velho Dragão e um Magista poderoso a uma batalha de feitiçaria no parque de diversões do próprio Imperador? Seu Anfitrião preparou o palco para esta noite. Será que vocês, os jogadores, serão capazes de inferir e achar o caminho para o centro do mistério? Será que esta aventura funcionará como um relógio?

Personagens em Ordem de Apresentação

Mestre Eleric Relojociro, Anão Artesão e Inventor

Briga (BOM) • Mecânica (EXT) • Compleição Física (BOM) • Vitalidade (6)

Lady Cecily, sua companheira

Aparência (EXT) • Carisma (BOM) • Compleição Física (BOM) • Vitalidade (7)

Quatro a Seis Capangas dos Vilões com Sabres

Briga (BOM) • Egrima (BOM) • Compleição Física (BOM) • Vitalidade (6)

Conde Navarro, Feiticeiro Vigarista e Pretendente

Feitiçaria (OTT) • Briga (OTT) • Egrima (BOM) • Compleição Física (BOM) • Vitalidade (8)

Lorde Archon Highwing, um Dragão

Feitiçaria (OTT) • Briga (OTT) • Egrima (BOM) • Compleição Física (BOM) • Vitalidade (10)

CAPÍTULO UM

O que Aconteceu Antes

Austria, 1870, Nova Europa. O Império Austriaco é uma enorme babel de povos, que se estende da Turquia até as fronteiras da Baviera. O império está em paz há muitos anos, e o imperador e seus ministros estão contentes em manter sua posição através de um equilíbrio inteligente de tratados secretos, vastas redes de espionagem e casamentos de aliança. O último surto de hostilidades foi em 1866, quando o Chanceler Prussiano von Bismarck declarou guerra ao Império e exigiu algumas de suas possessões. (A guerra terminou abruptamente num campo de batalha denominado Königseig, quando as forças bávaras do Rei Luís II derrotaram as Fortalezas Móveis prussianas com seus novos Dreadnoughts aéreos).

Nesta tarde em particular, na cosmopolita capital de Viena antiga, os cafés e hotéis estão apinhados de turistas e habitantes, que se encontram na cidade para participar, hoje à noite, do Baile de Gala à Luz de Lâmpioes, apenas um dos muitos eventos cívicos pelos quais Viena é famosa.

Mestre Eleric Relojoeiro, famoso Anão artesão e inventor, decidiu sair na companhia da adorável Lady Cecily, uma figura fascinante da fofoca local desde sua misteriosa chegada há duas semanas. Deslumbrante, mas regiamente distante, Cecily tem sido ansiosamente procurada por pretendentes de toda a cidade, mas não aceita visitas e é sempre vista em companhia de seu idoso mentor. O estranho casal acabou de entrar no conforto do Café Schnitzle para tomar café e comer bolo, local onde os jogadores estão almoçando.

CAPÍTULO DOIS

O Incidente no Café Schnitzle

No qual um famoso inventor Anão e sua amiga são abordados por desordeiros. E também no qual a dama cai vítima de uma mágica e é carregada por um vigarista vestido de preto.

Detalhes da Cena:

- O Anão será chamado a uma sala lateral do café por um garçom subornado, onde será violentamente espancado. Gritos e berros serão ouvidos alguns momentos depois. No entanto, a dama não reagirá a nada disso.

- Haverá dois desordeiros a mais que o número de jogadores; eles fugirão, se mais da metade deles cair ou se os jogadores chamarem a polícia (que está a pelo menos cinco minutos dali).

- O vigarista de manto preto é na verdade um magista. Ele entrará no café logo depois da briga começar, falará brevemente com Lady Cecily e partirá de mãos dadas (e sorrindo) com ela. Eles partirão num fiacre alugado. Se forem perseguidos, ele usará uma bomba luminosa escondida em sua bengala para atordoar todos os perseguidores; os jogadores não serão capazes de evitar o atordoamento.

- O anão espancado implorará aos jogadores para "recuperar meu tesouro perdido antes da meia-noite, senão tudo estará perdido!" Mas ele não explicará as razões por trás de seu pedido.

CAPÍTULO TRÊS

Uma Perseguição nos Bosques de Viena

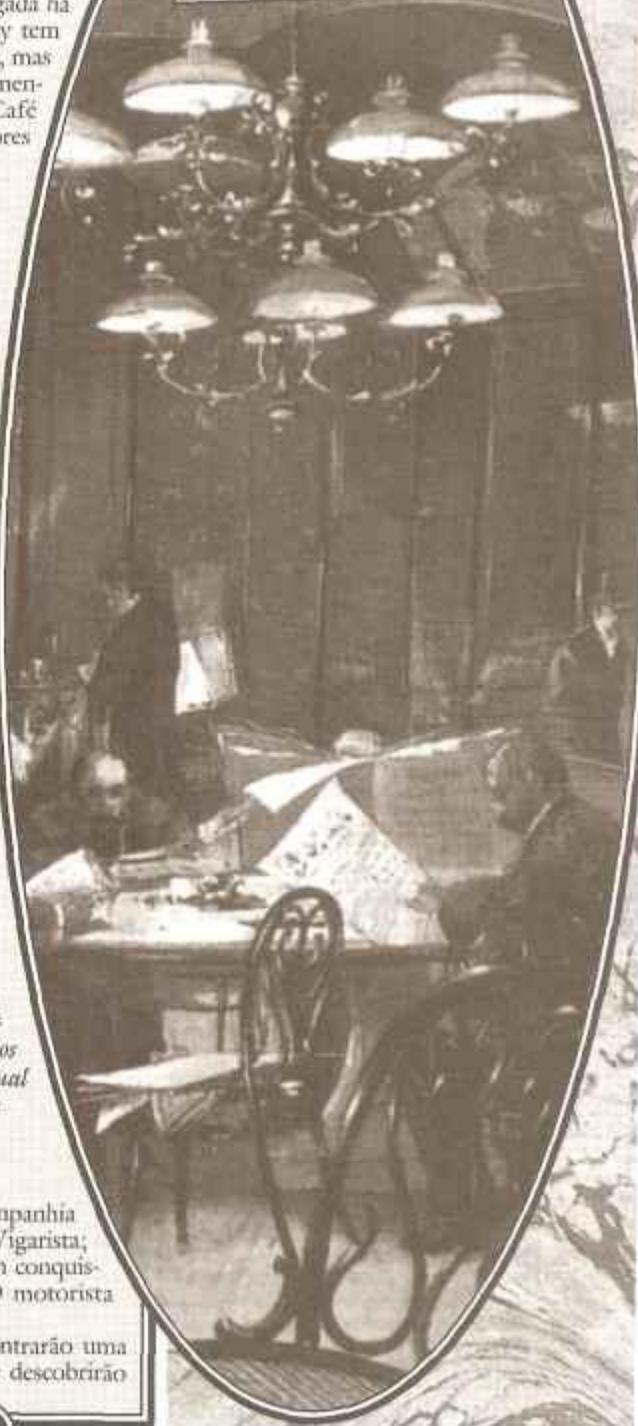
No qual o Vigarista e a Dama são descobertos num parque nos Bosques de Viena, e confrontados pelos jogadores. E também no qual descobrimos que o Vigarista tem alguns truques escondidos na manga, e que Outros também têm interesse na Dama.

Detalhes da Cena:

- O condutor do fiacre pode ser localizado visitando-se a companhia de táxis a alguns quarteirões de distância. Ele conhece bem o Vigarista; Ele é o Conde António Navarro, um homem da sociedade e um conquistador que vem perseguindo Lady Cecily há algum tempo. O motorista deixou o casal num parque nos Bosques de Viena.

- Enquanto estão perseguindo o conde, os jogadores encontrarão uma outra figura semelhante vestida de preto. Se o abordarem, eles descobrirão

O Café





que não é o conde, e sim um Dragão que também está perseguindo o casal fugitivo. Ele oferecerá ajuda, explicando que o Anão é um velho amigo seu.

- O Conde Navarro mencionou ao motorista do fiacre que ele iria ao baile daquela noite para mostrar sua nova conquista e precisaria de seus serviços (obviamente, quando os jogadores o localizarem, o conde usará outros meios para ir ao baile).

- Se for perseguido no parque, o conde Navarro usará uma Mágica Ilusão para criar centenas de cópias de si mesmo fugindo em todas as direções. Durante a confusão, ele escapará outra vez.

CAPÍTULO QUATRO

Brilho e Glamour no Parque Prater

No qual o Dragão se junta aos jogadores no Grande Baile de Máscaras; um homem de preto é avistado. E no qual Feitiçaria e Dedução têm de ser usadas para achar um seqüestrador antes de bater a meia-noite.

Detalhes da Cena:

- Ninguém conseguirá encontrar o conde durante a tarde ou o começo da noite. Ele está se escondendo no sobrado de sua irmã, que conseguirá uma fantasia para Lady Cecily.

- Os jogadores não podem entrar no baile sem fantasia. O preço do ingresso é 4 m por pessoa. Depois de entrarem no baile, os jogadores terão menos de duas horas (até a meia-noite) para se misturar na multidão fantasiada que está valsando e encontrar a dama. Suas pistas serão: 1) o casal estará sempre junto; e 2) o Conde Navarro será incapaz de resistir a se mostrar vestindo-se todo de preto (sua cor típica). Neste caso, ele está usando uma fantasia de "Zorro" completa com capa.

- Se for confrontado, o Conde Navarro desafiará um jogador para um duelo pela mão da dama (até o primeiro sinal de sangue).

- Lady Cecily é na verdade um autômato mecânico com uma mágica feita pelo Dragão, que trabalha frequentemente com Mestre Eleric. Se ninguém der corda nela antes de soar a meia-noite, a mágica deixará de ter efeito e ela voltará a ser uma máquina inerte. Se conseguir alcançá-la a tempo, o Mestre Anão poderá usar sua minúscula chave dourada para dar corda nela e salvá-la.

- Se forem bem-sucedidos, os jogadores receberão uma recompensa de 500 m do Mestre para repartirem entre si e seus agradecimentos; senão, ele embalará Cecily tristemente em seus braços enquanto o Dragão expressa seu pesar e se oferece para pagar as despesas dos jogadores.

Em qualquer caso, Navarro logo descobrirá a verdadeira identidade de Cecily e a deixará, para nunca mais voltar.

Cenários de Aventura

Precisa de uma Aventura rapidamente? Os Cenários de Aventura são descrições curtas de Aventuras que você pode modificar de acordo com suas necessidades, adicionando ou mudando personagens, alterando o local, ou até mesmo acrescentando novos elementos e reviravoltas no enredo. As páginas seguintes contêm uma grande variedade de cenários possíveis para seu uso. Além de ser uma valiosa ferramenta para o Anfitrião, os Cenários de Aventura também são uma boa maneira de perceber a grande variedade de aventuras que é possível criar no mundo *Falkensteiniano*.

Cenários de Aventuras

Mestre do Mundo

"Nenhum poder, Império ou Agência é capaz de me deter!" Gaba-se o maligno Lord Leslie, líder vingativo da insidiosa Liga dos Quatro, agentes perigosos dedicados a conquistar o mundo. Será que, com o auxílio de um Agente da Polícia Francesa, você é capaz de derrotá-lo enquanto ele viaja de Paris a Viena a bordo do novo dirigível bávaro Expresso Oriental, com sua bomba Klystron, tendo como objetivo a destruição da Cúpula Imperial Franco-Austriaca?

Personagens Dramáticos

Lord Leslie,
inventor da Bomba Klystron
Um homem magro, nervoso, balbuciente e com o olhar desviado.
Briga (BOM) • Tiro (BOM) • Compleição Física (FRA) • Mecânica (EXC)

Monsieur Henri Falcone da Sureté
O detetive suave e elegante que nunca perde uma chance para um gracejo.
Briga (BOM) • Compleição Física (BOM) • Tiro (OTT) • Percepção (EXC)

Um Conto de Fadas

Tarde da noite numa pousada solitária nas montanhas da Baviera. Eles chegaram à noite, para roubá-la com propósitos sombrios. Ela fugiu para seu quarto para pedir ajuda. Agora, vocês dois juntos têm de derrotar as forças da Caçada Selvagem, enquanto eles tentam raptar a irmã de um importante membro do Segundo Compacto, e garantir que nenhuma testemunha sobreviverá!

Personagens Dramáticos

Lady Margret Morrolan,
irmã do Feiticeiro
Linda, inteligente e talentosa.
Briga (FRA) • Tiro (BOM) • Compleição Física (BOM) • Carisma (OTT) • Aparência (EXC)

O Mestre da Caçada
Um homem imenso com chifres, olhos ardentes e presas.

Briga (OTT) • Tiro (BOM) • Compleição Física (EXT) • Glamour (EXC)

Era uma vez...

Era uma vez: um começo inocente para uma história infantil. Mas quando as forças Unseelie e os agentes do ambicioso Chanceler von Bismarck se aliam para transformar o jovem e arrogante herdeiro do trono da Burgúndia Ocidental numa criatura das lendas dos irmãos Grimm, sua tarefa é fornecer a Beleza à sua Bestialidade, e devolvê-lo a seu lugar de direito.

Personagens Dramáticos

Príncipe Alon, Herdeiro Legítimo do Trono, agora transformado numa Fera
Em forma humana, um fanfarrão loiro e fútil. Como fera, algo parecido com um lobisomem violento.
Compleição Física (EXC) • Briga (OTT) • Carisma (FRA) • Contatos (OTT)

Marcus von Hamill, Agente do Serviço Secreto Imperial
Briga (BOM) • Tiro (OTT) • Compleição Física (OTT) • Percepção (BOM)

O Jogo do Império

Um documento secreto contém o destino de três nações: um Tratado de Aliança ultra-importante roubado de seu cofre esta noite enquanto você e seus convidados dançavam a valsa e jantavam num Baile Diplomático sofisticado. Qual de seus convidados é o culpado — e será que você conseguirá desmascará-lo antes que ele escape com o Tratado e revele a Aliança ao mundo?

Personagens Dramáticos

Marquês DeLong, Agente do Serviço Secreto Francês
Profundo e desconfiado, ele suspeita de todos que estão no baile.
Briga (BOM) • Tiro (BOM) • Compleição Física (BOM) • Atletismo (OTT)

Conde Saft, Agente do Serviço Secreto Prussiano

Agradável e bem educado, suas maneiras ocultam uma mente aguçada.
Briga (BOM) • Tiro (OTT) • Compleição Física (BOM) • Atletismo (BOM)

Assassinato à Luz de Lâmpioes!

Londres, 1870. O terror esprieta as ruas enevoadas da cidade, assassinando jovens mulheres em suas próprias camas! Mesmo assim, um pedido secreto de ajuda enviado por um inventor idoso coloca-o numa busca para localizar o assassino que ele identificou: um soldado horrivelmente mutilado, que enlouqueceu devido às próteses mecânicas que o inventor lhe colocou pelo corpo!

Personagens Dramáticos

Doutor Lowell,
criador do Homem Mecânico
Um velho bondoso, que era médico, e deseja ajudar o Sargento.
Educação (OTT) • Percepção (OTT) • Compleição Física (FRA) • Mecânica (EXC)

Sargento Samuel Lewis,
o Homem Mecânico

Um homem bom, que recebeu ferimentos terríveis na guerra e agora está enlouquecido pela dor causada por seus membros mecânicos.
Briga (BOM) • Compleição Física (EXT) • Percepção (OTT)

Em Direção ao Éter

Éter — a Fronteira Final! O industrial americano milionário K. Evanston Koop financiou a construção de um Projétil Espacial a ser lançado das Ilhas da Flórida. Seu destino: um misterioso "Asteróide Negro" que ameaça colidir com a Terra. Sua missão: viajar até a rocha, e destruí-la com a bomba cataclísmica que você leva a bordo. Mas cuidado com as Criaturas do Planetóide Negro e seus poderes mortais de controle da mente!

Cenários de Aventuras

Personagens Dramáticos

K. Evanston Koop,
milionário americano e
aficionado da Viagem Espacial.
Careca, espalhafatoso e grosseiro,
acostumado a fazer as coisas do seu
jeito, usando os punhos ou o dinheiro.
*Briga (BOM) • Tiro (BOM) • Situação
Econômica (EXT) • Mecânica (FRA)*

Capitão Jacques Y. Piccard,
piloto do Projétil Espacial
Um intrépido canadense-francês,
apreciador de lutas e mulheres.
*Briga (EXC) • Tiro (OTT) • Atletismo
(OTT) • Timoneiro (EXT)*

Mestre da Alta Magia

Quando você encontrou um cavaleiro se debatendo nas garras de desordeiros, nem suspeitou que os malfeitores fossem criaturas dos Mortos-Vivos, e que o homem que você resgatou, um Mestre da Arte. Agora, ele pediu seu auxílio enquanto luta contra um Magista Maligno e Renegado que está drenando a força vital de vítimas inocentes, e transformando seus corpos sem vida em escravos mortos-vivos.

Personagens Dramáticos

Sir Robert Craft,
Mestre Adepto dos Franco-Maçons
Um Feiticeiro alto e arrojado, que
dedicou sua vida à defesa da Justiça.
*Briga (BOM) • Tiro (OTT) • Educação
(OTT) • Feitiçaria (EXC)*

Adam Sardonis,
Renegado da Aurora Dourada
Deformado, embora atraente, ele não
se importa com nada, a não ser satis-
fazer seus desejos diabólicos.
*Briga (BOM) • Tiro (OTT) • Educação
(OTT) • Feitiçaria (EXC)*

A Irmandade Negra

Quem são os homens misteriosos de capas cinzas que o estão seguindo por toda Londres? Qual é o significado do símbolo cabalístico pintado com sangue que apareceu em todas as portas de

sua casa à noite? Por que a Irmandade Negra escolheu você como vítima de sua maldade? Com quem eles o confundiram e por que eles querem sacrificá-lo em favor de seus planos?

Personagens Dramáticos

O Homem sem Face,
líder da Irmandade Negra.
Quem conhece a identidade por trás
daquele capuz? Sua voz sussurrante
está em todo lugar!
*Briga (OTT) • Tiro (OTT) • Compleição
Física (BOM) • Percepção (EXT)*

Os Irmãos Sinistros
Cidadãos Encapuzados das Trevas!
*Briga (BOM) • Tiro (BOM) • Compleição
Física (BOM) • Percepção (OTT)*

Agente da Coroa

Uma arma secreta roubada, e você está no caso como Agente do Serviço Secreto de sua Majestade. Recupere o Dispositivo Norfeld (que permite apontar foguetes para qualquer lugar da Nova Europa com precisão mecânica) roubado por terroristas, ou enfrente o espectro de morte atingindo milhões de inocentes!

Personagens Dramáticos

Sergioivich Sebastian,
líder dos terroristas balcãs
Enorme e começando a ficar careca,
com olhos malignos.
*Briga (OTT) • Tiro (OTT) • Compleição
Física (EXC) • Esgrima (FRA)*

Yorgiov Poriscovik,
nosso Agente nos balcãs
Um homem baixo com
contatos por toda parte
*Briga (BOM) • Tiro (BOM) • Compleição
Física (INF) • Percepção (OTT)*

Delo Rei e Pela Pátria!

O Forte da Fronteira foi quase totalmente destruído na primeira escaramuça, e quando o tiroteio terminou, vocês foram os únicos que sobraram: um punhado

de soldados e um grupo de viajantes foram bloqueados quando as hostilidades irromperam entre grupos nacionalistas rivais. O último sinal telegráfico antes dos guerrilheiros cortarem as linhas dizia que a ajuda chegaria dentro de 24 horas. Mas será que vocês conseguirão resistir tanto tempo?

Personagens Dramáticos

Coronel Wilhelm,
Comandante do Forte
Um velho soldado, partidário leal,
corajoso, mas com pouca imaginação.
*Briga (BOM) • Tiro (EXC) • Compleição
Física (BOM) • Esgrima (OTT)*

Jurgen Jannick,
líder dos guerrilheiros
Carismático, mas fanático,
ele sacrificará qualquer coisa em prol
de sua Causa.
*Briga (OTT) • Tiro (BOM) • Compleição
Física (OTT) • Carisma (EXC)*

Stanley, Eu Presumo?

Nas profundezas da África, o continente inexplorado. Há muitos anos, o grande explorador Sir Basil Rathingspoke desapareceu no interior, à procura da nascente do Grande Rio Zambiano. Agora, um telegrama chegou à sua porta pedindo sua ajuda, enquanto Sir Basil e a pacífica e selvagem nação da Mabídia lutam contra um grupo de neo-europeus imperialistas inclinados à conquista colonial!

Personagens Dramáticos

Sir Basil Rathingspoke, Explorador
Um Grande Caçador clássico: nobre,
bravo, mas muito teimoso
*Briga (BOM) • Tiro (EXC) • Compleição
Física (BOM) • Percepção (OTT)*

Lorde Yuppa, líder dos Mabidianos
Sábio, determinado e desconfiado das
ambições dos Impérios
*Briga (OTT) • Tiro (EXT) • Compleição
Física (BOM) • Carisma (OTT)*

Uma Bibliografia Falkensteiniana

A pesar do Mundo do Castelo Falkenstein fazer parte de um universo que tem apenas uma semelhança passageira como nossa Era Vitoriana, relacionarei a seguir alguns livros que me ajudaram a decifrar as notas de Tom Olam. No entanto, como o próprio Tom advertiu, esta não é nossa história e qualquer fato contido nesta bibliografia pode não ter nenhuma relação com a realidade da Nova Europa. Mas a maioria deles é divertida de se ler de qualquer forma e pode ajudar a ampliar sua percepção do universo Falkensteiniano. Divirta-se!

—Mike Pondsmith

História Geral:

Asimov, Isaac. *Asimov's Biographical Encyclopedia of Science and Technology*. New York: Avon Books, 1972

Burke, James. *Connections*. Boston, London: Little, Brown and Company, 1985

— *The Day The Universe Changed*. Boston, London: Little, Brown and Company, 1985

Davis, William C. com Russ Pritchard. *The American Frontier*. New York: Smithmark Publishers, Inc., 1982

Garraty, John A. *The American Nation*. New York, San Francisco, London: Harper & Row, 1971

Grun, Bernard com Werner Stein. *The Tinctable of History*. New York: Simon & Schuster, 1979

Martin, Montgomery, ed. *The Illustrated Atlas of the Nineteenth Century World*. London: Studio Editions, Ltd., 1989

McEvedy, Colin. *The Century World History Factfinder*. London: Century Publishing, 1984

Moore, R.I., ed. com Mark Greengrass and Bernard Wasserstein. *Atlas of World History*. New

York, San Francisco: Rand McNally & Co., 1983

Reader's Digest. *Everyday Life Through the Ages*. Reader's Digest Assn., 1992

Taylor, Colin F., ed. com William Stutevant. *The Native Americans*. New York: Smithmark Publishers, Inc., 1991

Trease, Geoffrey. *Timechanges: The Evolution of Everyday Life*. Warwick Press, 1985

História Militar:

Britt, Albert Sidney III. *The Wars of Napoleon* (West Point Military History Series. Griess, Thomas E., ed.). Wayne: Avery Publishing Group, 1985

Burt, R.A. *British Battleships 1880-1904*. Annapolis: Naval Institute Press, 1988

Cross, Robin, ed. *Warfare, a Chronological History*. Secaucus: The Wellfleet Press, 1991

Diagram Group. *Weapons An International Encyclopedia from 5000BC to 2000AD*. Diagram Visual Group, 1990

Donovan, Tomothy H., Jr. com Roy Flint, Arthur Grant, Jr., Gerald Stadler. *The American Civil War* (West Point Military History Series. Griess, Thomas E., ed.). Wayne: Avery Publishing Group, 1987

Griffiths, William R. *The Great War* (West Point Military History Series. Griess, Thomas E., ed.). Wayne: Avery Pub. Group, 1986

Hicks, James E. *German Weapons, Uniforms, Insignia 1841-1918*. La Canada: James E. Hicks & Son, 1958

Hogg, Ian V. *The Encyclopedia of Weaponry*. Secaucus: The Wellfleet Press, 1992

Massie, Robert K. *Dreadnought*. New York: Ballantine Books, 1991

Moore, John, ed. *Jane's Fighting Ships of World War I*.

New York: Military Press/Crown Publishers, Inc., 1990

Palmer, Dave Richard e James Stryker. *Early American Wars and Military Institutions* (West Point Military History Series. Griess, Thomas E., ed.). Wayne: Avery Publishing Group, 1986

Sachse, L. & Co. *Full-Color Uniforms of the Prussian Army*. New York: Dover Publications, 1981

Schuyler, Hartley e Graham. *Illustrated Catalog of Civil War Military Goods*. New York: Dover Publications, 1985

Shann, Stephen e Louis Delperier. *French Army 1870-71, Franco-Prussian War #2, Republican Troops (Men-At-Arms Series # 237)*. London: Osprey Publishing, 1991

Silverstone, Paul H. *Warships of the Civil War Navies*. Annapolis: Naval Institute Press, 1989

Waxtel, Dave e Robert Burke. *They Died for Glory*. Quantum Printing Co., 1992 (Obrigado, Bob!)

Impérios Europeus & Imperialismo:

Craig, Gordon A. *The Politics of the Prussian Army 1640-1945*. Oxford, New York: Oxford University Press, 1968

Headrick, Daniel R. *The Tools of Empire*. New York: Oxford University Press, 1981

Kennan, George F. *The Decline of Bismarck's European Order*. Princeton: Princeton University Press, 1979

Taylor, Edmond. *The Fall of the Dynasties*. Garden City: Doubleday & Company, 1963

Aeronaves:

Althoff, William F. *Sky Ships*. New York: Orion Books, 1990

Brooks, Peter W. *Zeppelin: Rigid Airships 1893-1940*. Wa-

shington D.C.: Smithsonian Institution Press, 1992

Dick, Harold G. com Douglas Robinson. *The Golden Age of the Great Passenger Airships/Graf Zeppelin & Hindenburg*. Washington D.C., London: Smithsonian Institution Press, 1985

Griehl, Manfred e Joachim Dressel. *Zeppelin! The German Airship Story*. London: Arms & Armour Press, 1990

Nowarra, Heinz J. *German Airships (Schiffer Military series)*. West Chester: Schiffer Publishing Ltd., 1990

Biografias Vitorianas:

Bierman, John. *Napoleon III and His Carnival Empire*. New York: St. Martin's Press, 1988

Gutman, Robert W. *Richard Wagner*. New York, London: Harcourt Brace Jovanovich, 1990

Huston, Desmond Chapman. *Ludwig II, the Mad King of Bavaria*. Dorset Press, 1990

Marek, George R. *The Eagles Die*. New York, London: Harper & Row, 1974

Nelson, Walter Henry. *The Soldier Kings*. New York: G. P. Putnam's Sons, 1970

St. Aubyn, Giles. *Edward VII, Prince & King*. New York: Atheneum, 1979

Strachey, Lytton. *The Illustrated Queen Victoria*. New York: Weidenfeld & Nicholson, 1987

Moda:

Blum, Stella, ed. *Paris Fashions of the 1890s*. New York: Dover Publications, 1984

— *Victorian Fashions & Costumes From Harper's Bazaar: 1867-1898*. New York: Dover Publications, 1974

Bryk, Nancy Villa, ed. *American Dress Pattern Catalogs 1873-1909*. New York: Dover Publications, 1988

Yarwood, Doreen. *Fashion in the Western World 1500-1900*. New York: Drama Book Publishers, 1992

Vida na Era Vitoriana:

Altick, Richard D. *Victorian People and Ideas*. New York: W. W. Norton & Company, 1973

— *The Chateaus and Castle-Hotels of Europe Travel & Leisure*, May, 1984

Croutier, Alev Lytle. *Taking the Waters*. New York, London, Paris: Abbeville Press, 1992

Dale, Rodney e Joan Gray. *Edwardian Inventions*. London: W. H. Allen & Co., 1979

Friedrich, Otto. *Olympia*. New York, London: Simon & Schuster, 1992

Girouard, Mark. *The Victorian Country House*. New Haven, London: Yale University Press, 1979

MacColl, Gail e Carol Wallace. *To Marry an English Lord*. New York: Workman Publishing, 1989

Matthews, Roy T. e Peter Mellini. *In 'Vanity Fair'*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1982

Morton, Frederic. *A Nervous Splendor*. London: Weidenfeld e Nicolson, 1979

— *Thunder at Twilight: Vienna 1913-1914*. The Macmillan Co., 1989

Pearsall, Ronald. *The Worm in the Bud*. Toronto, Ontario: The Macmillan Co., 1969

Pool, Daniel. *What Jane Austen & Charles Dickens Knew: The Facts of Daily Life in 19th Century England*. Simon & Schuster, 1993

Reynolds, James. *Panorama of Austria*. New York: G. P. Putnam's Sons, 1956

— *Royal Castle Neuschwanstein*. Wilhelm Kienberger GmbH, 1992

Woods, Lawrence M. *British Gentlemen in the Wild West*. New York: The Free Press / Macmillan, Inc., 1989

— *The World As It Was: 1865-1921*. Summit Books, 1980

von Boehn, Dr. Max. *Modes & Manners of the 19th Century, Volume Four*. Benjamin Blom Publ., New York

As Fadas:

Arrowsmith, Nancy e George Moore. *A Field Guide to the Little People*. New York: Pocket Books, 1977

Froud, Brian e Alan Lee. *Faeries*. New York, London: Peacock Press/Bantam Books, 1978

Ficção Vitoriana:

Baring-Gould, William S. *Sherlock Holmes of Baker Street*. New York: Bramhall House, 1962

Chesterton, G. K. *O Homem Que Foi Quinta-Feira*.

Doyle, Arthur Conan. *The Illustrated Sherlock Holmes Treasury*. New York: Avenel Books, 1976

Farmer, Philip José. *Tarzan Alive*. Garden City: Doubleday & Company, 1972

Fraser, George MacDonald. *Royal Flash*. New York: Signet / New American Library, 1970

The Brothers Grimm. *Grimm's Fairy Tales*. New York: Grosset & Dunlap, 1945

Hope, Anthony. *O Prisioneiro de Zenda*. New York: The Heritage Press, 1966

Lovesey, Peter. *Bertie & The Seven Bodies: A Victorian Mystery Novel Featuring the Prince of Wales*. Mysterious Press, 1990

Verne, Júlio. *Vinte Mil Léguas Submarinas*.

— *Da Terra à Lua / Around the Moon*. New York: The Heritage Press, 1970

— *Jules Verne: The Collected Novels*. Castle Books, 1984

— *Master of the World & Rober the Conqueror*. Ace Books, Inc., 1951

Wells, H. G. *The Complete Science Fiction Treasury of H. G. Wells*. New York: Avenel Books, 1979

Índice Remissivo

A

Agente Secreto	152
Agentes Secretos & Sociedades Secretas	45
Altas Intrigas	44
Anacrotécnica	208
Anarquista	145
Anexando ao Seu Livro	180
Anfitrião	134, 167
Lista de Personagens	169-170
Personagens do	168
Anões	172
Amor ao Metal	147, 172
Como Personagens	172
Sobre os	21
Aperfeiçoamento	164-5
Secreto	165
Sugestões	164
Aprisionado	136
Área de Efeito	185
Armadilha Mortal	137
Artefatos	205
Criação	206
Exemplos	206
Artesão Anão	147, 172
Artista	151
Ataques à Distância	185
Aventura	133
Cenários	219-220
Sendo o Anfitrião de uma	167
Aventureira	145

B

Baralho da Magia	134, 198
Baralho da Sorte	134, 181
Baviera	14
Mapa do Reino	15
Bibliografia	221-222
Blocos Componentes de Sua História	139
Brownies	145, 173

C

Capítulo	135, 168, 178
Castelo Falkenstein	10
Mapa do	13
Cavaleiros Intrepídios	146
Cavalheiro/Dama	149

Cenas	139, 168
Cenário	168
Mecânica	168
Cientista	152
Cientista Louco	150
Cientistas Loucos & Gênios	46
Combate	185-186
Alcance das Armas	185
Ataques a Distância	185
Ataques de Animais	186
Corpo-a-corpo	186
Hálito de Fogo	171, 185, 186
Regras Opcionais	185
Resolução	187
Trapalhadas	186
Combate Perigoso	137
Conto	179
Cortes	140
Cortesã	147
Criando sua Própria Engenhotécnica	209

D

Dados	131, 133
Damas, Aventureiras, Cortesãs	17
Dano	189
Destino Pior Que a Morte	136
Detetive Consultor	146
Diário	144, 154
Exemplo	156
Perguntas	155
Diplomata	147
Discursos Bombásticos, Letras Maiúsculas e Itálicos demais	138
Disparo Automático	185
Dispositivos Diabólicos	139, 212
Dragões	171
Como Personagens	171
Hálito de Fogo	171, 185, 186
Sobre os	90
Vitalidade	188
Dramáticos, Personagens	178
Duelo	137, 192-196
Ação ao Vivo	196
Ataques	193
Coeur de coeur	193
Defesas	193

Desarmamento	195
Embates & Rodadas	192
Empurrado	195
Fintas	194
Incapacitado	195
Miniaturas	196
Pausas	193
Questões de Honra	78
Resultado dos Embates	194
Tabela de Embates	194
Duelo Até a Morte	137

F

Elementos da Ficção Vitoriana	138
Em cena / Nos Bastidores	139
Engenheiro de Cálculo	146
Engenheiro do Vapor	152
Engenhotécnica	209
Episódios	135
Escapada Por um Triz	137
Escrevendo Aventuras	177
Escritor	153
Explorador	148
Fadas	173-175
Altas	62
Como Personagens	173
Conheça as Hostes	57
e o Ferro	173, 189
Guia das	174-5
Maiores	60-61
Menores	58-59
Veu Feérico	63
Falha	183, 187
Feéricas, Criaturas	103
Feéricos	
Poderes	146, 148, 151, 173-175
Feitiçaria	197-207
Acumulação de Energia	198
Artefatos	205
Aspectos	198
Como a Magia Funciona	81
Definições	198, 203
Desentredamento	207
Dispersão	207
Doutrina	197
Doutrinários	199-202
Energia Alinhada	203

Energia não Alinhada	203		
Harmônicas	203		
Lista de Aspectos	198		
Mágicas Incontroláveis	204		
na Era do Vapor	82-83		
Necessidade			
de Energia Táumica	197		
Ordens de Feitiçaria			
da Nova Europa	84-87		
Feitos Heróicos	182-4		
Combinados	184		
Conflitantes	184		
Típicos	183		
Vários ao Mesmo Tempo	184		
Flashback	140		
Fortalezas, Cidades, etc.	138		
G			
Gênios	150		
Gênios e Megalomaniacos	47		
Grande Romance	137		
H			
Habilidades	134, 158, 182		
Aperfeiçoando	164		
Aprendendo Novas	165		
Excepcional	158		
Lista de	159-163		
Progresso Secreto	164		
Sugestões para			
Aperfeiçoamento	164		
Hálito de Fogo	171, 185, 186		
Alcance	186		
Heróicas	142		
Heróis	141		
Histórias Seriadas	135		
Honra & Virtude	79		
I			
Instruções Cênicas	140		
Invenções	208-214		
Anacrotécnica	208		
Armas	212		
Engenhotécnica	209		
Formulações	214		
Máquinas	213		
Vaportécnica	208		
Veículos	210		
Inventor	149		
J			
Jogadores	134		
Jornalista	149		
L			
Ladrão de Casaca	148		
Linguagem e Linguajar	70		
Lista de Preços	166		
Locações	140		
Lorde Dragão	147, 171		
Lorde Feérico	148, 173		
Lordes do Vapor Britânicos	95		
Luis Segundo	23		
M			
Magia, Baralho da	134, 198		
Magia Mecânica	215		
Mágicas Incontroláveis	204		
Magista	153		
Mão da Sorte	181		
Maquinário	138		
Máquinas, Construção de	213		
Marianne	16		
Médico	151		
Melodrama, Elementos do	136		
Mercenário	152		
Movimentando-se em Cena	140		
Mundo do Castelo Falkenstein	34		
História de um Mundo			
Alternativo	35		
Onde Fato e Ficção se			
Encontram	40		
Passio pela Nova Europa	36		
Personagens Escolhidos	41-43		
Visão da Era do Vapor	38-39		
N			
Nações da Nova Europa	29-33		
Naípe	182		
Efeito na Sorte	182		
Necessidade de Energia			
Táumica	197		
Nobre	150		
O			
O Que Aconteceu Antes	178		
P			
Página de Apresentação	177		
Perigo Traçoeiro	136		
Personagens de Apoio	143		
Personagens Dramáticos	134-144		
Criação	144		
Exemplos	145, 153		
Personagens Históricas,			
Representando	153		
Pixie	151, 173		
Plano Maligno	136		
Príncipe de Gales	131		
Prólogo	179		
R			
Recarregamento	185		
Regra da Bola Preta	188		
Regras Opcionais	185		
Área de Efeito	185		
Disparo Automático	185		
Recarregamento	185		
Tornos e			
Tempo de Combate	185		
Romance	135		
S			
Sacrifício Heróico	137		
Segundo Compacto	101		
Sucesso Completo	183, 187		
Sucesso Decisivo	183, 187		
Sucesso Parcial	183, 187		
T			
Timoneiro (Habilidade)	191		
Trapalhadas	185, 186		
V			
Valor Nominal	182		
Vaportécnica	208		
Vaportécnica, Anacroténica,			
Engenhotécnica	50-51		
Anacroténica Favorita	52		
Veículos	190-191		
Construção	210		
Ferimentos em	191		
Homem Contra Máquina	190		
Máquina Contra Homem	190		
Máquina vs Máquina	190		
Tabela de Armas	191		
Veículos Espantosos	138		
Vestimentas	68-69		
Vida em Sociedade	72-75		
Em Sociedade	73-74		
Precedência e Ordem Social	75		
Vigarista	151		
Vilões	142		
Vitalidade	188-9		
Anotando o Dano	189		
Desmaio	188		
dos Animais	189		
dos Dragões	188		
Perigos Ambientais	188		
Tabela de	188		



Essa é a História de um Mundo Fantástico.
O Mundo do Castelo Falkenstein.

No Topo de uma Montanha da Baviera,
Existe de Fato um Castelo,
Construído por Um Rei Louco.

Um Rei que Imaginava Histórias,
Com Personagens Reais & Lendários que
Viviam Grandes Aventuras,
Travavam Ferozes Batalhas,
Criavam Máquinas Fabulosas.

Essa é a História de um Mundo Fantástico,
Onde Você pode Viajar no Nautilus com o Capitão Nemo,
Ajudar Sherlock Holmes a Desvendar um Mistério
Ou Perseguir o Conde Drácula pelos Becos Sombrios de Londres.

Uma Terra de Mistério & Intriga
Fantasia & Aventura,
Ciência & Magia.

O Mundo do Castelo Falkenstein.



ISBN 85-85443-43-X



9 788585 443430

RETALSORIAN
GAMES, INC.

Devir

DEVIR LIVRARIA LTDA