

CHANGELING

OS PERDIDOS



Um Jogo de Beleza e Crueldade

Por: Diego Susanuwo

Palavras póstumas a um grande amigo

Este arquivo não deveria ter sido publicado agora, porém no início de janeiro eu perdi um amigo em um triste acidente. Ele estava realizando o seu trabalho, quando sofreu um trágico acidente e veio a falecer. Esse amigo gostava de RPG, e o pouco que pode jogar o fez se identificar com Changeling, porém o motivo mais forte de cumprir esta promessa é que certa vez eu estava em uma lan house quando conheci o trabalho da nação garou e queria participar porem não tinha computador, este amigo me providenciou um computador para que eu fizese a tradução que resultou em minha participação do livro dos augurios, ele jamis cobrou por esse computador e apartir deste trabalho peguei gosto pelas traduções, lancei alguns arquivos porem devido a criticas eu parei, parei por muito tempo, ate que antes dias antes do acidente deste amigo ele disse que eu deveria esquecer as criticas e voltar a traduzir, ele queria que eu fize-se isso e apos a sua morte eu prometi que voltaria a fazer meus resumos, espero que onde ele esteja esteja em um lugar melhor, a promessa esta completa.

Vai com Deus danilo regis, que você possa ser feliz onde esta e seus filhos possam ser vencedores aqui na terra.

Tambem gostaria de mandar um enorme beijo para minha gata Bia que tem se demonstrado uma otima companheira, bia sou louco por você gata.

Sobre o livro resumo: este livro é um resumo basico do livro changeling the lost porem nem tudo aqui esta presente pois eu lhes digo que existe um projeto muito maior por vir, aqui você encontrara contratos que não são apenas do livro basico aqui tem contratos do mascaras do inverno, lordes do verão, ritos da primavera e outros. Então eu espero que aproveitem pois o esforço não é apenas meu tambem tem muito esforço e dedicação do rafael que muito me ajudou tambem, rafa vc e o cara. Eu suzanuwo pretendo continuar com os resumos de outros livros do novo mundo das trevas, porem se vc puder me ajudar serão bem vindos.

Tradução: Diego Suzanuwo e Rafael arcadea team.

SUMÁRIO



Introdução 4

17 As Cortes
Sazonais



Aspectos e
Kiths 41

57 Novas
Vantagens



Livro dos
Contratos 72

141 Regras e
Sistemas



INTRODUÇÃO

Todos nós crescemos com contos de fadas. Nossa primeira exposição a eles nos dias de hoje são de certa forma leve, “para as crianças”. As fadas boas abençoam os heróis para que eles possam sobrepujar seus desafios e para que as maldições das fadas más no final das contas não dêem em nada. Todos vivem felizes para sempre. Mas quando começamos a descobrir os contos de fada na sua forma original, as coisas ficam diferentes. Sangue e sexo se esgueiram nos contos. As pessoas não terminam felizes. Essas histórias foram contadas para crianças não para confortá-las no sono, mas como contos de aviso. Avisos para não irem muito longe de casa. Para não irem às florestas escuras. Para não ficarem nas estradas à noite. Fiquem em casa, sejam bonzinhos e bem educados... ou algo de ruim vai acontecer com você. O Povo Bom pode vir e pegar você.

Changeling: Os Perdidos é um jogo sobre o que acontece quando essas histórias se mostram verdadeiras. Os Outros vêm para pegar as pessoas, mantendo elas como escravas numa terra de fadas que é tão pesadelo quanto sonho. Arrancados do mundo mortal, esses humanos abduzidos gradualmente se tornam mais e mais como seus captores, se perdendo na suas novas vidas. Mas alguns desses prisioneiros se lembram quem de quem são, e tentam escapar de volta para o local que nasceram. Mudados em forma e traços, com cicatrizes feitas em suas prisões, alguns até mesmo conseguem voltar.

Um jogo de Bela Insanidade

Os protagonistas desse conto de fadas moderno são os changelings, ou como eles costumam se chamar, os Perdidos. Roubados de suas vidas humanas quando crianças ou adultos, eles passaram o que pareciam ser anos ou até mesmo séculos em Faerie, bens móveis para belos lordes e damas, porém, inumanos.

Alimentados com comida e bebida de fada, eles gradualmente se tornaram mais fadas eles mesmos, os seus corpos mudando um pouco para refletir seus papéis. Alguns, no entanto, conseguiram escapar. Se prendendo às suas memórias de casa, eles encontraram seu caminho através dos tortuosos espinhos da Sebe, a barreira entre o mundo mortal e a Faerie atemporal. O

retorno deles, no entanto, foi muito agridoce. Alguns voltaram 20 anos depois de terem desaparecido, mesmo não parecendo tanto tempo assim em Faerie. Outros que ficaram adultos em Arcádia se encontraram de volta apenas algumas horas depois de sua abdução. E quase todos descobriram, como se não fosse horrível o suficiente, que ninguém sentiu a falta deles. As Fadas pensaram em tudo. Deixados no lugar dos changelings abduzidos havia uma réplica, um simulacro, uma *coisa* que parecia com eles – mas não era. Agora, com estranhos inumanos vivendo suas vidas, e sem lugar para ir, os Perdidos devem encontrar seu próprio caminho em um mundo que os fora roubado.

Changeling lida com as lutas e sonhos de pessoas que não são mais o que eram, a sua carne mortal entrelaçada com mágica de fadas. Uma ilusão chamada a Máscara obscurece seu novo corpo físico, permitindo com que eles se passem por humanos – uma palavra que não se aplica mais para eles. O contraste entre a realidade do mundo mortal e a não-realidade de Faerie colore suas histórias, de maneiras que geralmente se expressam como beleza, loucura ou ambos. A beleza referida se faz praticamente óbvia. Faerie é bela. Não é boazinha, ou cuidadosa ou benevolente, mas é maravilhosamente bela. O mesmo é verdade para suas crianças, tanto aquelas que nasceram de sua matéria irreal e para aqueles mortais que foram abduzidos e educados na sua magia. Até mesmo um Ogro horrendo tem uma certa arte estranhamente trinchada em seus traços assimétricos, e até mesmo um Obscuro de aspecto perturbador pode ter uma graça elegantemente hipnótica, ou uma sexualidade fria e franca. Mas conforme os Perdidos se movem entre o mundo mortal, tentando recuperar suas vidas ou retirando Glamour o suficiente para se sustentar, eles tomam conhecimento das coisas belas que os mortais geralmente têm como certo. Para o changeling, existe beleza nopesar que paira num funeral de um homem bondoso, ou na maneira desajeitada que uma jovem mexe suas mãos em uma dança na escola. Eles vêm coisas que ninguém mais vê – não simplesmente porque eles podem, mas porque eles tentam.

A loucura inerente na existência de um changeling também tem dois lados. Parte é externa. Changelings cruzam com muita frequência o caminho de coisas de Faerie ou da Sebe – coisas estranhas e pavorosas que

não deveriam *existir*, que desafiam a racionalidade humana. Os Outros mesmos só podem ser descritos como “loucos”, pois claramente eles não pertencem a nenhuma definição mortal de sanidade. Mas uma igualmente grande ameaça vem de dentro. O limiar entre o sonho e a realidade, entre Faerie e a mortalidade, é facilmente rompido... e um changeling nem sempre sabe de que lado do limiar ele está.

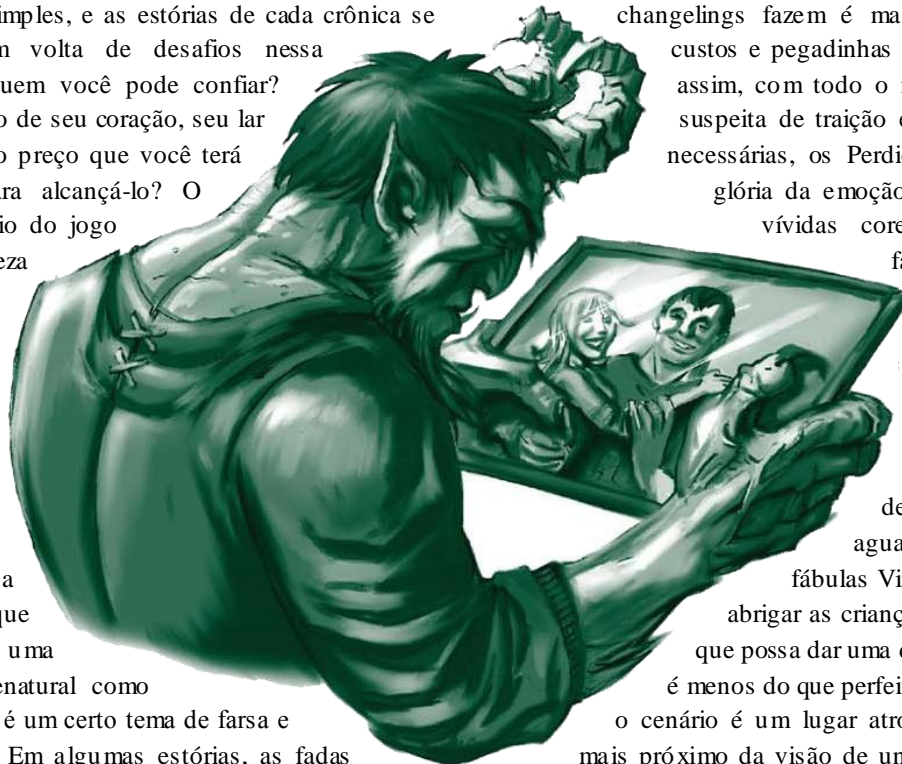
Tema

O tema prevalecente de **Changeling** é a busca do caminho de casa. Para alguns, isso pode significar clamar da melhor forma possível por suas vidas mortais que lhes foram. Para outros, isso significa encontrar um novo lar entre as propriedades livres e Cortes dos Perdidos. Alguns esperam ter sorte e determinação suficiente para ter os dois, mantendo um pé no mundo mortal e outro entre os seus familiares fadas. Até mesmo os novos emaranhados da intriga e da ambição que sustentam muitas propriedades livres têm suas raízes traçadas por changelings que estão determinados a encontrar o caminho deles para um lugar que estejam dispostos a chamar de “lar”. Não é uma jornada simples, e as histórias de cada crônica se desdobram em volta de desafios nessa estrada. Em quem você pode confiar? Qual é o desejo de seu coração, seu lar ideal? Qual é o preço que você terá que pagar para alcançá-lo? O tema secundário do jogo reflete a natureza das fadas. Uma marca comum para lendas que retratam coisas que nós pensamos como “fadas”, de fato a característica que pode definir uma entidade sobrenatural como “fada” ou não, é um certo tema de farsa e desonestidade. Em algumas histórias, as fadas são aquelas que enganam os mortais, aparentando serem coisas que não são, substituindo seus próprios jovens por crianças humanas ou guiando os errantes para longe. Em outras, os humanos são aqueles que quebram uma espécie de contrato social com as fadas, mesmo na maioria das vezes não sabendo que tal

contrato está em vigor, e são punidos severamente pelas fadas pela sua “deslealdade”. Os temas de farsa e desconfiança estão em muitas histórias de **Changeling**, pois os Perdidos devem se esconder de amigos e família para manter distantes os olhos dos inimigos. Promessas e juras são o morteiro que mantém os changelings juntos, a única maneira que os Perdidos têm como saber em quem confiar e a quem evitar. Changelings estão mais poderosos quando eles podem refinar seus caminhos para uma posição vantajosa sobre seus inimigos, e são mais restritos quando eles precisam dar suas palavras. Nisso, eles são muito como as fadas das lendas, e os “contos de fada” de suas vidas tem um refrão assustadoramente familiar.

Clima

O clima de uma crônica de **Changeling** pode mudar várias vezes, refletindo a natureza caprichosa das fadas. O clima que prevalece, no entanto, é agri-doce. Os perdidos andam através de um mundo invisível de maravilhas, tingido com perigo e mentiras. A beleza das fadas é muitas vezes sinistra. A Sebe é sedutora, e oferece tanto auxílio quanto perigo. A magia que changelings fazem é maravilhosa, mas tem custos e pegadinhas estranhas. E mesmo assim, com todo o medo dos Outros, a suspeita de traição e a dor de mentiras necessárias, os Perdidos ainda sentem a glória da emoção intensa e vêem as vívidas cores da magia das fadas. Tanto o amargor quanto a doçura são essenciais para esse mundo. Sem o amargor, as fadas são coisas sem-dente, tão fracas e aguadas quanto às fábulas Vitorianas criadas para abrigar as crianças de qualquer coisa que possa dar uma dica de que o mundo é menos do que perfeito. Sem doçura, o cenário é um lugar atrofiado e sem valor, mais próximo da visão de universo rabugenta de um niilista do que o lugar que realmente é. Para todo o horror também há a maravilha. Para toda a beleza, há também a loucura.



Entre Mundos

Os Perdidos têm o potencial de serem quase tudo. Suas raízes humanas são fortes o suficiente para mostrar a eles o caminho para casa de Faerie, e alguns changelings tomam parte do mundo mortal o tanto quanto possível no seu retorno. Para alguns, a possibilidade de retomar as suas vidas anteriores ou se ligar mais uma vez com seus amados é a maior aspiração. Outros desistem de suas identidades anteriores e forjam uma vida mortal inteiramente nova para eles mesmos, em áreas onde eles podem prosperar sem muito escrutínio. Eles podem se tornar negociantes de arte, donos de clubes, lordes do crime. E os Perdidos podem usar seus dons de fada para protegerem aqueles importantes para essas novas vidas, extraindo o melhor de suas transformações. Mas os changelings indubitavelmente não são mais o que eles eram, e muitos abraçam essa mudança da melhor forma que podem. Eles usam as marcas de seu cativeiro com

Arcádia - O Crepúsculo Perpetuo

Existem três locais que são chamados Arcádia. Um é a Arcádia mortal, uma jurisdição grega em Peloponnesus. Um é a utopia mítica, uma terra de beleza incomparável onde todas as formas de alegria e prazer podem ser encontradas. Não estragada pelo homem, essa Arcádia é o lar de seres sobrenaturais que existem sem presunção ou ganância, enchendo seus dias com buscas idílicas entre as florestas verdejantes e campinas fartas. E também há o domínio das Fadas. Essa Arcádia é realmente de tirar o fôlego, mas sua beleza também aterroriza. É uma terra de alegria sem morte em jardins retorcidos, e de montanhas construídas de ossos meio mastigados. Em Faerie (pois assim também é chamada), florestas, escuras e primitivas se contorcem entre selvas de concreto espessas com metais dobrados artisticamente e flocos de neve delicados de vidro quebrado. Mansões quase Vitorianas se estendem entre costas que são amontoadas espessamente com carcaças de milhares de veleiros, tudo isso com fronteiras grossas com os labirintos da Sebe. Arcádia é todas essas coisas, ou talvez nenhuma delas. Talvez tudo que se “saiba” sobre Arcádia sejam apenas as visões febris daqueles que perderam a habilidade de discernir a realidade da fantasia e a verdade do sonho.

Por causa da natureza de Faerie, até mesmo testemunhas diretas da terra são inerentemente

orgulho, fortalecem o poder de sua Wyrd e focam nas suas identidades como cidadãos da sociedade dos Perdidos. Para esses orgulhosos sobreviventes, o mundo humano é onde eles jogam com a mortalidade e ganham força. Eles estão mais confortáveis entre propriedades livres e Cortes, e juram pactos da mais profunda amizade e amor para com seus irmãos changelings.

A vida de nenhum é superior a de outro. Para manter uma perspectiva limpa entre a solidez mortal e a loucura onírica das fadas, os Perdidos devem reconhecer os dois lados de sua natureza. Mixórdias se unem por amizade e juram ajuda uns aos outros para reconstruir suas vidas mortais, assim como eles prometem apoiar uns aos outros para alcançar posição, poder e segurança entre as cortes changelings. Os comos e os porquês de suas jornadas, as vidas que eles irão forjar ou re-forjar para si mesmos – essas são as histórias que irão de desdobrar em **Changeling: Os Perdidos**.

distorcidas. Aqueles que viajaram para lá e escaparam para contar a história, se encontram profundamente alterados pelas suas experiências. Muitos parecem não mais saber ao certo a realidade do mundo em volta deles, muito menos a realidade alienígena que eles acabaram de deixar para trás. Alguns, talvez os sortudos, se lembram pouco ou nada do tempo que passaram em Arcádia, mesmo que décadas tenham se passado em sua ausência. Viajar pela espinhenta Sebe que cerca Arcádia dilacera tanto o corpo quanto a sanidade de qualquer um a não ser os habitantes nativos, e existem boatos de que eles não são nada mais do que manifestações da própria terra – imunes ao, ou talvez apenas sintomas do seu poder dilacerador de realidade. Eles são Faerie, e a terra é Faerie.

O pouco que é sabido de Faerie vem de relatos daqueles que a visitaram e escaparam com alguma medida de sua sanidade intacta. Por causa disso, não é certo se as contradições que eles relatam são percepções obliquas ou se a realidade, de fato, se contradiz grosseiramente no reino das fadas. Qualquer fato relatado sobre Faerie ou sobre aqueles que vivem em suas fronteiras é suspeito, na melhor das hipóteses. E mesmo se for a verdade absoluta no horário e local onde foi testemunhada, pode ser uma completa falsidade em qualquer outro local e horário. Entre as histórias ditas por aqueles que tiveram o infortúnio de visitar Arcádia (e a sorte de voltar), estão essas: Faerie é o pesadelo do qual não se lembra. A realidade, pelo menos como a humanidade conhece, não existe lá. As

leis “naturais” de Faerie não são as da ciência, do espírito e nem mesmo da magia como os mortais compreendem, mas uma tapeçaria complexa de acordos e escapatórias sem rima ou razão inteligíveis para a mente humana. Os habitantes, por causa disso, são ligados, e se ligam, em constantes mudanças nas camadas de poder e manipulação que não somente determinam a estrutura e hierarquia social da população consciente, mas também muda a própria natureza da verdade. Faerie é cheia de habitantes sobrenaturais que possuem um poder quase irrestrito dentro de sua própria alçada – ou assim eles dizem. Certamente suas habilidades estão muito além daquelas vistas no reino mortal, não deixando nenhuma dúvida do porque eles eram tidos como deuses ou os mais poderosos espíritos nas civilizações humanas mais primitivas. A habilidade dessas criaturas de forçar a própria vontade no mundo envolta delas é manifestada na forma de Contratos jurados – alguns antigos, alguns recém pronunciados – com os quais eles podem mudar a própria natureza da realidade, unindo o tempo e o destino ao seu bel prazer. Pensa-se que os mais antigos Contratos datam do início dos tempos, e através deles as Fadas mantêm absoluto domínio sobre sua terra natal – e aqueles humanos desgraçados o suficiente para viajar até lá. A única maneira física para um humano entrar em Faerie propriamente é ter sido levado pelas Fadas Verdadeiras. Enquanto outras maneiras sobrenaturais podem dar entrada à Sebe, Arcádia é o domínio das Fadas, e a entrada lá é apenas para eles. Rumores existem daqueles que, de uma maneira ou de outra, encontraram a estrada tortuosa para Faerie; no entanto, nem mesmo lendas falam de alguém que voltou, tirando aqueles que foram levados ao reino das Fadas pelos Gentsis em pessoa. Talvez seja uma simples impossibilidade, e a estrada para Faerie não é acessível para nenhum, exceto aqueles recebidos pelas Fadas. Talvez exista uma chave para entrarem Arcádia que nenhum mortal possa segurar. Ou talvez o Povo Bom simplesmente não aprecie visitantes não esperados e façam que o seu desprazer letal seja sentido naqueles que chegam sem convite. Se até mesmo uma pequena parte das estórias daqueles que viajaram até lá forem verdade, o reino, assim como aqueles que o fazem seu lar, é um local de extremos e possibilidade desconhecidas. Dentro das fronteiras circundadas pela Sebe existe o potencial para tanto maravilha utópica quanto tormento infernal. A mente humana, no entanto, parece basicamente incapaz de compreender a natureza vastamente paradoxal do local, assim como a mente humana é incapaz de entender de

verdade a inteira natureza alienígena daqueles que o tomam como seu lar.

As Fadas Verdadeiras

Os habitantes de Arcádia já tiveram muitos nomes através dos séculos, pois a humanidade, amedrontada pelo encontro com os outros alienígenas, tenta lutar contra o medo do desconhecido com o poder da nomeação. Enquanto os nomes dados são infinitos, aqueles que habitaram em seus salões e calabouços, que serviram em suas cozinhas e salas de julgamento e banheiros, os chamam de “os Gentsis” ou simplesmente “as Fadas”.

A palavra “fada” foi esterilizada nos anos recentes. A idéia por detrás da palavra foi tão separada do sentido original que chega a ser completamente não relacionada, assim como as imagens inocentes de mulheres minúsculas e aladas sejam completamente díspares da realidade das Fadas Verdadeiras.

Originalmente a palavra “fada” veio de *fatum*, um nome em Latim vulgar para as Deusas do Destino – forças capazes de expandir ou exterminar a vida humana com o menor dos esforços. Os Destinos eram todo-poderosos e desconhecidos para as mentes mortais. E, de fato, para aqueles mortais desafortunados

o suficiente para cruzar o caminho delas, as Fadas personificam o termo muito bem. Elas podem tomar uma criança de sua vida passada tão bem quanto ela corta a corda de uma tapeçaria, deixando apenas fiapos descosturados no seu lugar. E até mesmo para aqueles que passaram décadas como seus servos, escravos, amantes ou bichinhos de estimação, as Fadas Verdadeiras estão além da compreensão. Apesar de uma fada poder ser, na teoria quente ou fria, brilhante ou escura, ou até mesmo boa ou cruel, cada uma é unida por um mesmo defeito – elas não têm noção de compaixão ou empatia, não possuem habilidade de compreender ou se relacionar com a dor de um ser humano. Até mesmo a “bondade” delas pode fazer sangrar, e o favor delas é como uma prisão fria e elegante. O termo “fada” foi dado para bruxas e demônios, espíritos e monstros, fantasmas e goblins. Alguns associam o termo com os humanóides altos e elegantes que os Celtas chamavam de *sidhe*. Para outros, as fadas podem ser criaturas em miniatura com asas delicadas, ou cavalos de água com cascos de aço, ou fantasmas astutos que predizem a morte com sua presença. Todas essas criaturas podem ter sido inspiradas pelas Fadas Verdadeiras, enquanto que

nenhuma delas tem uma porção significativa da verdade. No seu reino natal, elas são tão poderosas e incompreensíveis quanto deuses, ou assim dizem os changelings que foram obrigados a servirem-nas. Até mesmo quando as Fadas andam no mundo mortal, qualquer breve observação captura apenas uma simples face em uma terrível e bela jóia Feérica. Aqueles que apenas dão uma olhadela nelas ficam boquiabertos pela beleza, crueldade, poder e estranheza que as cercam. E aqueles que ousam chegar mais perto descobrem que quanto mais eles procuram saber sobre as Fadas, mais suas mentes, espíritos e almas são transformados pela própria presença que eles procuram entender. Para os changelings que foram abduzidos pelas Fadas, aqueles que os serviram e aqueles que tiveram sorte o suficiente para escapar de suas garras, não há dúvida, no entanto, sobre a identidade das Verdadeiras Fadas. Elas são demônios, monstros e inimigos, não importando quão bela a forma que elas usem.

A Abdução

Desde a russa Babay até o Mexicano El Cucuy, o bicho-papão vive debaixo das camas proverbiais e nos armários metafóricos de quase toda a sociedade humana. Através da história e quase sempre sem exceção, cada cultura tem tido pelo menos uma versão de seres monstruosos que assolam as sombras de suas noites sem lua, esperando a oportunidade de capturar crianças mal-criadas ou atrair viajantes descuidados para a morte – ou pior. Estudiosos modernos professam que todas essas lendas de “seqüestradores” têm uma raiz em comum: a necessidade da humanidade de contos admonitórios, que cada uma dessas criaturas foi inventada por pais ou pelos mais idosos da sociedade para proscriver comportamentos que causassem danos através do uso de um misterioso e ameaçador agente. As crianças que se comportam mal podem ser ameaçadas pelo *homem do saco* em Portugal e no Brasil, ou *le croquet-mitaine* (“o mordedor de luvas”) na França, mas a mensagem é a mesma: “Se você não se comportar como nós queremos, nós não poderemos lhe proteger e algo vai vir e buscar você”. Da mesma maneira, garotas que fogem da supervisão protetora dos pais ou garotos que tem disposição para saírem de fininho para se aventurarem se afirmam como uma ameaça inerente para a hierarquia social de suas culturas individuais. Criaturas como Nanny Rutt, uma mulher que mora num poço que desaparece com aqueles que se aventuram muito perto de sua casa, ou o Ecandato Peruano que assume a forma de golfinho



atraí viajantes para seu mundo-no-rio servem como reforços externos da segurança do lar e a importância de nele permanecer. Os detalhes de cada criatura lendária podem ser muito diferentes, mas no fundo elas são as mesmas. Já que o desejo de encorajar a conformação como comportamento desejável é universal, é compreensível que cada sociedade desenvolva figuras mitológicas para punir aqueles que agem imprópriamente. Similarmente, já que algumas experiências humanas (morte, escravidão, separação de um amigo e família) são quase sempre vistas como as mais severas retribuições possíveis, não é de se surpreender que os criadores desses mitos as utilizassem como punições infligidas pelos seus seqüestradores por se comportarem mal. Ao passar a responsabilidade de punição para uma misteriosa força exterior, aqueles em controle tanto repreendem a rebelião contra sua própria autoridade e removem deles mesmos a posição de executor. A identidade do “seqüestrador” pode variar, mas a mensagem permanece a mesma: se conforme e seja seguro, se desvie e seja removido do jogo por algo além do nosso controle. Mas os contos não param com os “malvados” sendo levados embora. Crianças inocentes são levadas da segurança de suas camas, fazendeiros trabalhadores são engolidos nos seus campos e clérigos devotos são roubados em solo sagrado. Nesse caso, para o crédito de Occam, a explicação mais simples é a verdadeira. Por séculos, talvez desde a aurora da existência humana, as Fadas foram predadoras da humanidade. Todos os anos, em todos os cantos do mundo, milhares de indivíduos desaparecem sem explicação. Roubados de seus lares, pegos enquanto viajavam ou tomados de seus berços, incontáveis homens, mulheres e crianças simplesmente desaparecem sem deixar vestígios. Para alguns, explicações mundanas existem. Fugitivos voltam, vítimas de assassinato são descobertas, fugitivos são presos. Porém em alguns casos, as pessoas desaparecidas nunca são encontradas novamente, e pista alguma jamais leva aos seus paradeiros. Nenhum corpo é descoberto e eles nunca mais nem sequer bipam no radar da sociedade humana. Investigações levam até ruas sem saídas, deixando a família e amigos perplexos sobre seus destinos. É como se eles tivessem desaparecido completamente da Terra, não deixando nenhum traço. E muitos que desaparecem não são nunca tidos como ausentes, pelo menos não até ser muito tarde. Em outros casos, o desaparecimento não é permanente. Os indivíduos desaparecidos podem não se lembrar de nada do período em que eles estiveram fora, mesmo que estivessem desaparecidos por anos.

Outras vezes eles podem clamar que se lembram, mas suas estórias são confusas, na melhor das hipóteses. Eles podem clamar terem sido levados por fantasmas, espíritos, alienígenas ou fadas, indivíduos misteriosos de descrições impossíveis, e que tenham passado horas, ou dias ou décadas em um mundo diferente. Alguns alegam que foram prisioneiros na terra dos mortos, seja o Paraíso ou o Inferno. E outros ainda clamam que ficaram presos em um reino de pesadelo, onde as regras do mundo mortal não se aplicavam. Seus contos são confusos, cheios de lacunas e contradições. Muitos não conseguem se lembrar de como voltaram. Talvez eles tenham ganhado sua liberdade, ou escaparam através de furtividade e esperteza. Alguns até mesmo clamam que mataram seus captores, apesar de que sejam sempre os menos lúcidos que clamam isso. Tanto em desaparecimentos permanentes e naqueles em que as vítimas retornam as explicações mais simples são, novamente, as corretas. As suas estórias, se eles viverem para contá-las, são enraizadas na verdade, não importa o quão fantásticas elas sejam. Claro, nem todos os que somem são roubados pelas Fadas. No entanto, nem todos roubados pelas Fadas desaparecem. A maioria das pessoas nunca sente a falta dos changelings, pois suas vidas são substituídas por um impostor criado pelos seus captores. Eles lutam para voltar apenas para descobrir que ninguém nunca sentiu a falta deles, e que eles não têm vida para retornar. Incapazes de viver como um dia o fizera, os Perdidos precisam encontrar uma nova estrada para caminhar.

Crianças Roubadas

Muitas das lendas humanas clássicas falam de crianças roubadas de suas camas, até mesmo de seus berços, pelos abdutores Feéricos. E, na verdade, essa lenda é enraizada em fatos. Muitas Fadas preferem seqüestrar os seus novos “protegidos” em uma idade bem tenra, e as abduções de bebês certamente formam uma grande parte desses raptos que foram historicamente identificados como trabalho dos Gentis. Afinal, roubar uma criança dormindo de um berço é bem mais fácil do que abduzir um jovem na flor da idade que é mais capaz de autodefesa. E também, caso a abdução de uma criança seja frustrada pelas circunstâncias, o balbuciar de um infante – se é que podem ser compreendidas – são bem mais fáceis de serem ignoradas ou subestimadas do que aquelas de um adulto. Além disso, mesmo o tempo em Fearie

geralmente aumentando a expectativa de vida de um humano consideravelmente, comparados as Verdadeiras Fadas, uma vida humaquasea outros, as explicações são bem menos claras. na é um período infinitamente curto. Ao pegar suas vítimas o mais cedo possível, as Fadas garantem que quando as crianças tiverem idade para serem úteis aos seus captores, elas já irão ter aprendido a aceitar o que se passa por realidade em Faerie como “normal”. Os seus Guardiões terão um grande período para usá-los como seus protegidos. No entanto, a maioria dos changelings encontrados como adultos não foram levados como bebês. Enquanto muitos humanos são roubados de seus berços, as suas taxas de mortalidade são muito altas, devido à frágil natureza dos infantes humanos, os perigos inerentes de Arcádia e a atenção falível que eles provavelmente receberão em Faerie. De fato, nenhum humano levado para Faerie como bebê voltou para o mundo mortal de vontade própria. Suas memórias do mundo humano simplesmente não são fortes o suficiente para lhes garantir passagem pela Sebe e de volta para as suas terras natais. Aqueles que conseguem escapar do cuidado do Guardião e vão para um mundo que eles realmente nunca viram, são condenados a vagarem sem fim pela Sebe, antes de encontrar outro Guardião Feérico ou possivelmente acabar num destino muito pior. No entanto, em circunstâncias raras, aqueles roubados de seus parentes humanos numa idade muito prematura podem ser recuperados por outros changelings e trazidos para o mundo mortal. Esses indivíduos podem desenvolver desordens emocionais severas quando mais velhos, e podem ser propensos a voltar para Faerie, intencionalmente ou não. Suas conexões com a Terra das Fadas é tão forte, se não for mais forte, do que suas conexões com a terra em que nasceram.

A Caçada

No momento em que os humanos se tornam capazes de andar sem supervisão, talvez aos cinco ou seis anos de idade, eles provêm mais desafios e mais benefícios para seus captores Feéricos. Os humanos têm mais tendência a lutar contra a entidade que tenta os levar a força, e talvez chamar a atenção de outros caso não consigam parar o ataque sozinho. Do outro lado, eles também possuem uma grande resistência para agüentar os desafios e tribulações da vida em Faerie, e por ter uma identidade humana mais firme, eles podem servir aos propósitos do Guardião muito melhor do que quem foi levado quando era uma criança

pequena. Para algumas Fadas Verdadeiras, pegar um humano para cativo é um desafio esportivo – um jogo de astúcia e habilidade, não muito diferente de como os humanos vêem pequenos jogos de caça. Esses indivíduos podem evitar levar crianças no geral, e intencionalmente procuram não apenas adultos, mas aqueles adultos que vão desafiar mais a habilidade da Fada. Atletas, lenhadores, até mesmo caçadores provêm a essas Fadas esportistas o desafio que elas procuram, e assim que elas conseguem derrotar a sua presa humana, elas têm grande prazer sádico em usar seus novos protegidos como gado de caça para despachar futuras presas em Arcádia.

A Dança

Nem todos os changelings são abduzidos por força. Alguns são seduzidos através das bordas entre o mundo mortal e Faerie, enganados para dentro da Sebe por entidades muito mais antigas e com mais prática nas artes sociais do que qualquer humano jamais será. Como ovelhas indo para o abate, os changelings seguem os seus futuros captores para um destino que humanos não conseguem compreender, e não poderiam evitar mesmo que pudessem entender. Lendas falam de camponeses seguindo luzes fantasmagóricas ou fogos-fátuos para dentro das florestas e nunca voltando. Esses globos amorfos de iluminação fosforescente podem parecer similares ao fenômeno natural de gases de pântano, mas não é nenhuma bioluminescência natural que engenhosamente atraí seus seguidores para as profundezas da Sebe. Outras Fadas são mais diretas. Brincando com a simpatia humana, eles podem aparecer como uma criança perdida ou como um animal ferido, e levam o Bom Samaritano que os procura ajudar para Faerie, provando que nenhum bom ato escapa sem punição. Luxúria também é um poderoso motivador, e muitos humanos são literalmente seduzidos para atravessarem a fronteira através da Sebe para Arcádia. E, é claro, muitas lendas sobre vender a alma para o Diabo tem suas raízes em Fadas arrogantes oferecerem uma barganha abertamente com um humano igualmente arrogante. Infelizmente para a humanidade, o fim disso é muito mais raramente em favor do humano do que as lendas urbanas reportam.

Sorte – Justa ou Injusta

Apesar da ganância dos Gentis para com os servos humanos, nem todos os changelings são originalmente o produto do esforço de Fadas. Enquanto é quase impossível para os humanos entrarem na Sebe sem alguma espécie de ajuda sobrenatural, a ajuda (desejada ou não) nem sempre é das Fadas. Certas circunstâncias podem abrir portais para o mundo das fadas, e não é incomum ouvir que algumas pessoas azaradas escorregam através deles e se encontram no labirinto espinhoso que é a Sebe. Infelizmente, uma vez que entraram e se afastaram do portal, é muito mais difícil voltar, e as Fadas normalmente patrulham a Sebe na procura daqueles que ficaram perdidos nos Espinhos (mas ainda não sucumbiram para os perigos dela). Se apresentando como protetores e benfeitores, essas Fadas realmente podem ter facilidade em convencer seus novos protegidos a jurar lealdade a eles. Tragicamente, o resultado disso é tão debilitante para o novo changeling quanto se ele tivesse sido levado a força.

A Prisão

Mesmo parecendo impossível para a mente de um humano (ou changeling) compreender completamente os desejos alienígenas e convolutos das Fadas Verdadeiras, parece haver várias motivações em comum para as Fadas levarem “protegidos” humanos. Apesar de que alguns Guardiões não têm nenhum motivo único para fazerem o que fazem, os Perdidos conseguiram arrancar de suas distorcidas memórias coletivas o que eles acreditam serem vários papéis primários que os changelings são “encorajados” a fazer. Muitas histórias falam das inabilidades das Fadas de terem crianças próprias, e uma fascinação resultante por bebês humanos. Essas histórias, no entanto, são mais provavelmente o pensamento desejoso de pais que acreditam que suas crianças foram pegadas; pensar que elas foram roubadas porque a crença dos pais em sua nova “família” é muito mais confortante do que acreditar que elas foram mortas, negligenciadas ou tratadas como escravas. Infelizmente para os changelings, a verdade é muito menos confortante. Enquanto alguns têm uma vaga lembrança de serem tratado mais ou menos como um membro da família da fada, a realidade é muita mais próxima da “criança ruiva adotada” do que do “amado herdeiro de toda a fortuna”. Da mesma forma, enquanto muitos

contos românticos têm sido espalhados sobre as Fadas terem se apaixonado pelos mortais e os roubarem para servirem como cônjuges, as realidades de tais contos estão longe de serem idílicas. Alguns changelings, especialmente aqueles que foram seduzidos a caminho da Sebe, podem ter sido concubinas para seus Guardiões, mas o papel foi pouco mais romântico do que o papel de um escravo sexual abduzido por um mestre mortífero. As Fadas são seres instáveis sem nenhuma habilidade real de simpatizar com o que um amante quer ou precisa. Eles podem brincar de serem atenciosos e “consideráveis” de tempos em tempos, mas apenas enquanto lhes parecer ser apropriado ou divertido. Outros changelings, especialmente aqueles que foram roubados mais velhos, parecem ter sido roubados para continuarem o papel que desempenhavam para os novos chefes Feéricos. Crianças prodígio, inventores astutos e filósofos têm sido roubados para servirem em laboratórios, capelas e bibliotecas de Faerie, enquanto escritores, poetas, cantores e músicos são abduzidos para entreterem o seu Guardião. Cozinheiros e artesões, aqueles com um jeito para trabalharem com metais ou plantas ou domarem animais selvagens descobriram que seus serviços eram como chamarizes para as Fadas Verdadeiras, e foram roubados para o uso delas. Talvez o mais confuso, pelo menos para as vítimas, são aqueles que foram roubados sem nenhuma razão em particular. Eles podem ser pressionados para servirem como guardas para seus Guardiões, ou começaram a lhes esfregar o chão – tarefas que com certeza poderiam ser feitas tão facilmente (e certamente de forma mais eficiente) por fadas menores e pelo uso de mágica Feérica. Se esses indivíduos foram realmente escolhidos ao acaso, ou se os seus Guardiões tinham algum plano maior que esteja além da percepção humana, é incerto.

Mudanças

Quando humanos entram na Sebe, os Espinhos fazem mais do que arrancar a pele deles – os Espinhos arrancam suas almas também. Alguns indivíduos de sorte podem voltar rapidamente para a relativa segurança do mundo humano e escaparem relativamente intactos, mas aqueles que se aventuram mais longe, afastado e mais tempo dentro da Sebe vêem que a separação do mundo humano os afeta de maneiras estranhas. Seus sentidos podem começar a enganá-los. Não apenas visões e sons, mas o sentido do que está certo ou errado também pode se tornar distorcido, e eles podem se encontrar reagindo a situações ou contemplando ações de forma que eles

considerariam desprezíveis antes de entrar na Sebe. Enquanto a alma humana não é quantificável, existe certo algo que faz a humanidade ser humanidade, e é essa mesma característica única que começa a desenrolar como um casaco mal costurado, enquanto mais fundo se viaja na terra das Fadas. Essa destruição é desconcertante, para dizer a menor parte, para aqueles que a notam. Com muito mais frequência, no entanto, aqueles que são jogados nessas terras loucas não têm pedras de apoio o suficiente com a realidade para perceberem que eles estão mudando, ou não possuem as ferramentas necessárias para lidar com o dano, caso o reconheçam. Ainda sim, assumindo que eles sejam capazes de escaparem de volta para o mundo humano em um período razoável, a maioria vai encontrar por si só a habilidade de curar o dano aos seus espíritos. Alguns, no entanto, viajam muito tempo e muito longe na Sebe e se tornam perdidos para o mundo humano. Rumores existem sobre o destino que caí sob os humanos quando afastados de sua alma: eles se tornam monstros que assombram os Espinhos, procurando roubar de outros o que eles já não mais possuem. É muito mais provável, no entanto, que esses que viajam fundo o suficiente na Sebe para perderem suas almas, ao chegarem mais perto de Faerie, sejam encontrados pelas Fadas Verdadeiras e "alistadas" de um jeito ou de outro para servirem a elas. As fronteiras de Faerie podem permitir que humanos saiam correndo e escapem relativamente ilesos, entrar em Arcádia, no entanto, é outro assunto completamente diferente.



A Fuga

Enquanto o papel dos changelings durante seu cativeiro pode variar muito, cada changeling teve pelo menos uma experiência em comum. Em algum ponto no tempo, eles efetuaram sua fuga e voltaram para o mundo mortal. Alguns escapam literalmente, usando algum meio de se livrar de seu cativeiro contra a

vontade de seu Guardião (ou sem seu conhecimento).

Alguns usam de furtividade, escapando quando a

atenção de seus Guardiões está em outro lugar. Outros podem usar astúcia, enganando os seus Guardiões ou um de seus lacaios para deixar que eles voltem ao mundo mortal.

Alguns poucos usam força, quebrando suas correntes (literalmente ou figurativamente) ou sendo mais fortes que seus captores. Essas fugas nem sempre são bem sucedidas, e muitos changelings falam de múltiplas tentativas que falharam antes que eles ganhassem sua liberdade. Serem

arrastados de volta em correntes, e serem punidos da forma que seus Guardiões achem

divertidas podem deter qualquer tentativa futura, o que significa que aqueles changelings que ganham seu caminho de volta são geralmente os mais fortes, mas espertos e determinados. Outros changelings reportam que eles não escaparam, mas foram libertados. Alguns, como as lendas de True Thomas, clamam terem adquirido Contratos de tempo limitado com seu Guardião, e foram soltos ao fim de sua sentença. Outros venceram concursos, charadas, desafios ou duelos com seus captores (ou serviram como o campeão do Guardião) e demandaram sua liberdade

como prêmio. Talvez os mais confusos sejam aqueles poucos que dizem que seus Guardiões simplesmente os soltaram sem nenhuma razão aparente. Enquanto esses indivíduos são, sem dúvida, gratos pela sua liberdade, eles geralmente são deixados com uma sensação de negócio inacabado, e a preocupação completa, alguns sabem sobre qual serviço eles estão prestando para o mestre agora como fada livre que são mais valiosos ao seu Guardião do que continuar a servir em Faerie. Em muitos casos, alguns changelings podem encontrar os seus caminhos para a liberdade em grupo, ao invés de sozinhos. Mesmo eles se separando mais tarde, atraídos pelas memórias de diferentes lares, eles, como um grupo, foram capazes de superar obstáculos que normalmente teriam impedido qualquer um. Cada mixórdia dos Perdidos que faz em conjunto sua fuga dos Espinhos, é uma lição mútua de força. Em poucos casos, múltiplos grupos de changelings chegam em casa ao mesmo tempo, suas memórias esvanecidas sugerindo uma rebelião reprimida. Na última década mais ou menos, um maior número de changelings parece estar encontrando o caminho de casa. Alguns sugerem que foi o aumento do tumulto emocional do fim do milênio que atraiu esses errantes para casa, mesmo que alguns deles chegassem mais tarde, graças a natureza distorcida de Faerie. Alguns Perdidos mais antigos mencionam um êxodo similar que pareceu chegar durante o *fin de siècle* do século 19, e se perguntam se existe um padrão maior em jogo.

Jogador ou Peão

No fundo da mente de cada changeling que escapa das terras loucas de Faerie, uma questão começa a pinicar uma hora ou outra. Não importa o quão furtivo, esperto, forte ou mortífero o refugiado se considera, se dar melhor que as Fadas Verdadeiras no seu próprio reino é coisa de folclore, e não realidade. Sendo assim, não importando como os changelings escaparam de seus Guardiões, eles quase sempre inevitavelmente se perguntam se realmente “se deram melhor” que as Fadas. Será que ela realmente estava dormindo quando o changeling pegou a chave debaixo de seu travesseiro, ou ela estava apenas fingindo não acordar? Será que ela realmente deixou a porta aberta na hora certa para o changeling escapar, ou ela queria que ele fosse embora? Será que ele realmente venceu o concurso, ultrapassou os desafios ou derrotou o inimigo e ganhou sua liberdade, ou tudo foi ensaiado? Será que foi realmente a Fada que o changeling matou, ou algum simulacro artificial desenhado para que ele acreditasse que seu Guardião

estava morto? Será que a fuga foi realmente uma fuga ou foi tudo, como tudo é em Faerie, algo diferente do que parece? Nenhum changeling, é claro, consegue saber de verdade. E para alguns a possibilidade que sua fuga tenha sido algo diferente demora muito, muito tempo para aparecer. Mas para aqueles que têm alguma pista da natureza complexa e manipuladora das Fadas Verdadeiras, a questão uma hora aparecer, adicionando outra camada de dúvida e medo em suas existências no mundo mortal.

Estranho Numa Terra Estranha

Talvez o desafio singular mais difícil ao retornar ao mundo mortal é o fato de que eles não são mais mortais. Eles podem parecer não mudados para olhos mortais, mas changelings experimentaram coisas que nenhum humano “normal” experimentou, e estão cientes de um aspecto da realidade que, na melhor das hipóteses, daria o título de ligeiramente excêntricos a eles. Na pior das hipóteses, professar publicamente que você foi abduzido por criaturas sobrenaturais de outro reino que te transformaram a ponto de não ser mais humano, poderia facilmente levar ao abrigo em uma instituição mental. No entanto, mesmo que um changeling mantenha as diferenças para si mesmo, ele ainda sabe que não é mais o que era. Ele não é mais o mesmo como seus pais, seus antigos amigos, as pessoas com quem ele cresceu. Até mesmo se eles o aceitassem o seu retorno (o que não é pouca coisa), ele estaria andando entre o mundo das fadas e o mundo humano, e não seria parte verdadeira de nenhum dos dois. A sociedade changeling é baseada, pelo menos em parte, nesse princípio. Para sobreviver como changelings, cada indivíduo deve manter uma espécie de equilíbrio entre seu lado humano e seu lado feérico. Ignorar o seu lado humano é devastador para a Clareza de um changeling. Ele começa a perder todo o sentido do que é real e do que são apenas os murmúrios descontentes e gritos aterrorizantes de sua alma ferida. Ilusões, alucinações, depressão, compulsão, fobias e indisposições psicossomáticas esperam na estrada, gananciosamente esperando pela chegada de um changeling que evita muito o mundo mortal. Considerando os perigos que esperam aqueles que imergiram apenas em assuntos feéricos, a reação lógica seria ir erroneamente para a outra direção. O outro extremo, no entanto, é, para dizer um pouco, mais perigoso. Enquanto changelings de baixa Clareza estão perigando perder sua sanidade, aqueles que evitam o mundo feérico completamente se colocam

no perigo de sintomas de quase retrocesso, pois o seu lado fada começa vagarosamente a sentir fome.

Mandados

Enquanto as flutuações do tempo entre Faerie e o mundo mortal podem gerar complicações aparentemente impossíveis para aqueles que tentam voltar à sua vida “normal”, elas não são nada comparadas àqueles que quando voltam descobrem, pelo menos de acordo com a família e com amigos, que eles nunca desapareceram. As Fadas Verdadeiras são mestres da manipulação, e muitos substituem o indivíduo, que eles pegaram do mundo mortal, por um simulacro. Essa farsa, chamada de mandado, entra em cena quando o changeling desaparece, continuando sua vida como se ele nunca tivesse ido embora.

E, considerando as dores que os changelings passam em Faerie, a chance é alta de que eles, e não os mandados sejam os impostores caso eles voltem e tentem confrontar suas famílias com a existência do simulacro. Essas criaturas feéricas parecem em todos os aspectos serem os changelings abduzidos. Seus rostos, corpos e vozes são idênticas às das pessoas que elas estão substituindo, e através de alguns feitiços feéricos, eles parecem saber tanto das vidas dos changelings quanto os próprios changelings. Por mais que aparentem serem humanos, no entanto, eles não o são. Quando morto, um mandado se degenera de volta para as coisas de que ele foi feito: partes e pedaços de lixo bizarro, colocados juntos por um pedaço da própria sombra do seqüestrado. A reversão pode demorar qualquer tempo entre algumas semanas a alguns minutos; o corpo de um mandado pode durar tempo o suficiente para passar por uma autópsia e ser enterrado, ou se tornar nada mais nada menos que pedaços de madeira, corda e osso flutuando na água.

Destruir um mandado pode ser um passo importante para o changeling recuperar sua vida antiga. Mundos-espelho de fantasia em ficção-científica a parte, no entanto, o ato de matar algo que se parece com você é uma tarefa que muitos changelings não têm estômago para fazer. Depois de anos passados em Faerie, muitos changelings se encontram em um estado muito conflituoso quando olham para criaturas que se parecem com eles, agem como eles e têm vivido ao lado de seus amigos e amado e apoiado suas famílias. Alguns changelings imaginam se estão fazendo um desserviço ao tentar destruir seus substitutos. Outros changelings, especialmente aqueles com baixa Claridade, podem se perguntar se eles são mesmo os

originais, ou simplesmente criações feéricas iludidas que foram amaldiçoados com a memória da vida passada de outras pessoas.

A Sebe

O labirinto espinhento que cerca Faerie carrega muitos mistérios para os Perdidos. Certos aspectos da Sebe são bem conhecidos, mas assim como a tecnologia moderna, até mesmo aqueles que a usam regularmente não necessariamente entendem o “como” dela, e quase ninguém tem certeza exata do “porque”. Aqueles que se lembram de terem sido abduzidos pelas Fadas quase sempre possuem a memória de terem sido arrastados dolorosamente através dos Espinhos da Sebe no caminho para o lar de seus novos Guardiões. Não importa quão claro o caminho pareça, ninguém além das Fadas Verdadeiras passa sem se machucar para Faerie. E aqueles que se lembram de seu retorno se lembram de uma partida

igualmente dolorosa, como se os Espinhos não estivessem dispostos a libertá-los antes de pegar um pedágio justo. Por causa disso, se nada é sabido com certeza sobre a Sebe, ela geralmente é tida como uma fronteira entre o mundo mortal e o das Fadas. Isso é, no entanto, um dos únicos fatos certos (na maior parte) sobre a Sebe. A maior parte dos outros aspectos é mutável, pois assim convém para um lugar que a inteira razão de ser parece ser obstruir e confundir. A Sebe pode se manifestar facilmente como um cenário imaculado de cercas-vivas Vitorianas ou como um pântano fedorento e aterrorizante onde a passagem é marcada (ou escondida) por rios traiçoeiros de água turva. Espessas florestas primitivas onde mudas se agarram em roupas e carne daqueles que tentam passar por ela é tão parte da Sebe como selvas intransponíveis de nós cheios de videiras de aparência venenosa e vegetação carnívora. Talvez mais confusa que as várias possibilidades de flora e fauna dentro dos Espinhos, no entanto, é a natureza mutável da Sebe. Parece existir um elemento psicoativo na Sebe, um efeito que é aumentado para aqueles

com poderosas magias feéricas. Em volta daqueles com uma alta Wyrde, a Sebe se conforma intrinsecamente com suas naturezas, manifestando ventos frios e gelo em volta de changelings com aparência de inverno, ou sombras mais escuras em volta daqueles que preferem ficar no escuro. É como se as fronteiras feéricas sentissem inerentemente a força dos changelings que lá viajam, e ecoam de volta os elementos dos espíritos feéricos mais fortes de uma forma física. Alguns

aspectos permanecem verdadeiros apesar da mutabilidade do cenário, no entanto. Caminhos e estradas atravessam a Sebe, algumas levando apenas para outros pontos de entrada e saída no mundo mortal, e alguns – geralmente os mais claros – vão fundo no cenário feérico. Os instintos humanos geralmente ditam que a estrada mais larga é a mais segura, mas em Faerie tais ditados são raramente verdade.

Aquelas estradas que são as mais claras geralmente são aquelas que são mantidas pela magia e pela vontade das Fadas Verdadeiras. Tais estradas podem prover passagem segura, mas os destinos a que levam, geralmente são aqueles que nenhum humano volta.

Entrada e Saída

As terras Feéricas são quase impossíveis de serem atingidas por humanos de suas terras nativas sem intervenção sobrenatural, seja direta ou incidental. As fronteiras da Sebe, similares a muitos locais lendários, não são apenas físicos, mas também místicos, então enquanto é acessível de vários locais do globo, entrar na Sebe de verdade a partir mundo humano nunca é uma coisa certa. Algumas locações provavelmente oferecem mais saída do que outros, assim como certas situações. Portais para a Sebe têm sido abertos ao redor do mundo, e uma vez abertos, eles podem ficar dormentes, mas nunca fechar. Humanos, através de esforços sobrenaturais ou por má-sorte, algumas vezes podem passar por esses portais na Sebe, mas uma vez dentro dos Espinhos, eles certamente se arrependem das ações que os levaram lá. Ir embora de novo não é muito difícil, contanto que não se tenha se locomovido para muito

longe do portal. No entanto, assim que o mundo humano saiu de suas vistas, não é uma coisa fácil voltar para lá. A Sebe é quase ilimitada pela sua vastidão labiríntica, e dentro de sua expansão confusa estão

incontáveis perigos, incluindo o perigo de simplesmente ficar perdido para sempre. Os

Perdidos, no entanto, são tanto abençoados quanto amaldiçoados pela sua associação com as Fadas Verdadeiras. Isso dá aos Perdidos um acesso bem mais confiável para a Sebe do que eles tinham como humanos, da mesma maneira que isso faz com que eles sejam

de interesse muito maior para os habitantes de Faerie. Mesmo os Perdidos podendo passar para a Sebe muito mais facilmente que humanos, uma vez lá eles são um verdadeiro farol de Glamour, marcando suas presenças para as criaturas que preferem serem predadores de carne, magia e emoções feéricas.

Trods

Todas as entradas para o mundo das fadas são inerentemente sobrenaturais, mas algumas são mais potentes que outras. Alguns locais, chamados trods, são tão cheios de poder que eles não apenas agem como portais para a Sebe e o reino das Fadas que está além dela, mas eles realmente geram coisas de magia feérica. Essa essência feérica, chamada Glamour, pode ser colhida por aqueles com a habilidade de fazê-lo, e então pode ser usada para fortificá-los ou abastecer seus poderes sobrenaturais. Rumores de alguns lugares na lenda humana que são ligados as fadas podem ser na verdade trods de poder alto o suficiente para chamar a atenção até mesmo de humanos mundanos na vizinhança. Outras trods, mesmo sendo igualmente poderosas, têm se mantido longe da percepção de mortais, guardada cuidadosamente para protegê-los daqueles que podem intencionalmente ou acidentalmente afetá-los ou enfraquecê-los. Trods, mesmo provendo um benefício vital para aqueles



capazes de colher o seu Glamour, são intrinsecamente perigosas também. Changelings não são as únicas criaturas que acham uso em Glamour, e a possibilidade de uma Fada Verdadeira ser atraída para um, especialmente um que está sendo ativamente usado, é alta o suficiente para fazer das trods um risco guardado àqueles que preferem evitar a atenção das Fadas.

Vazios

Da mesma maneira, os Vazios que existem através da Sebe têm uma reputação de benção dúbia. Essas clareiras podem aparecer desde pequenas tocas de animais até clareiras expansivas criadas com guaritas elaboradas, mas assim como todos os aspectos de Faerie, os Vazios raramente são o que parecem ser. Changelings podem cravar esses nichos na Sebe, os transformando conforme suas necessidades, e usá-los como uma forma de santuário, ligados pela proteção de antigos juramentos de hospitalidade. Ali, seguro pela vontade do changeling e qualquer outro juramento ou jura que ele coloca sobre a área, ele pode fugir do mundo humano e se imergir nas maravilhas das possibilidades feéricas em relativa segurança. Indivíduos empreendedores podem até mesmo tentar cultivar o que normalmente só cresce selvagem na Sebe: frutas goblin que podem prover cura e outros benefícios, servos semi-conscientes para fornecer as vontades e desejos do changeling ou tesouros animados, do tipo que a humanidade apenas conhece nos contos de fada. Mas apesar das vantagens óbvias de tais locais, eles são perigosos também. O tempo passado na Sebe, especialmente em relativa segurança, podem viciar o espírito feérico, e alguns se encontram relutantes em sair dos seus esconderijos para a

realidade dura do mundo humano. Tal tempo extensivo passado na Sebe, assim como qualquer exposição prolongada a poderosas coisas feéricas, consome a Claridade do changeling, o deixando cada vez menos capaz de discernir o que é verdade e o que é fantasia.

Tempo e Lacunas

Faerie é uma terra de realidade mutável. Lá, Ciência e lógica não têm poder, a não ser que esses sejam um interesse particular da Fada que governa a área em questão. As leis naturais podem ou não se aplicar como elas se aplicam no mundo mortal, dependendo ou não de Contratos Feéricos que simplesmente emulam os efeitos dessas leis. Tempo não é uma exceção a esse fenômeno. Um changeling pode retornar do que parecia ser uma semana de tempo em Faerie, apenas para descobrir que sete anos se passaram no mundo mortal em sua ausência. Da mesma forma, um changeling que serviu por décadas e volta, descobre que apenas alguns momentos se passaram enquanto ele estava fora. Isso pode fazer com que retornar a vida passada seja impossível. Imagine tentar explicar aos seus pais que, apesar de o filho deles ter desaparecido apenas alguns dias atrás, a pessoa que afirma ser o seu filho está na verdade nos seus 50, tendo experimentado décadas de escravidão nas mãos de seus captores inumanos. Tão difícil quanto isso é o destino da mulher que retorna para ver seus filhos crescidos e casados e com filhos, quando que para ela, apenas uma semana se passou em Faerie.



AS CORTES SAZONAIS

As Grandes Cortes são estruturas sociais comuns em uma escala maior do que as mixórdias. As Grandes Cortes servem basicamente ao mesmo propósito – proteção das Fadas – mas em uma escala maior e com mais organização. Cada uma das quatro Cortes tem suas afiliações únicas com uma das estações do ano e uma emoção dominante ligada à Corte através de juramentos que seus fundadores fizeram com as estações do ano a muitos e muitos anos atrás. As lendas changeling dizem que as Grandes Cortes Ocidentais foram fundadas pouco depois da Idade das Trevas, e suas presenças foram aumentadas e diminuídas conforme os anos, mas sempre foram fortes o suficiente para sobreviverem. Os nomes dos fundadores são freqüentemente modernizados, mas é comumente tido que eles viveram pelo menos no tempo do Império Romano. Changelings ligam suas Cortes às estações do ano pela força que os dariam contra seus antigos captores. Qualquer pacto providenciaria poder na forma de Contratos, mas os fundadores escolheram explicitamente alinhar suas Cortes com um aspecto do mundo que os Gentis não pudessem entender. Um lorde Feérico pode tyrannizar um reino de inverno constante, mas ele nunca abandonaria seu poder e permitiria que outro esquentasse sua terra para a primavera. Ligar sua resistência à progressão voluntária das estações dos anos dá aos changelings uma conexão mais forte com a Terra e uma base para sua defesa que os Outros são – até agora – incapazes de minar. Esses pactos servem aos changelings ao redor do mundo, mas eles são mais comuns (quase unânimes na verdade) na América do Norte e na Europa. Existem regiões onde as Cortes changeling se desenvolveram ao ponto de que elas não mais se ligam às estações do ano, e que elas não mais se beneficiam com o pacto. A sociedade changeling nesses lugares geralmente é mais fraca e mais suscetível às Fadas. Outras Cortes tendem a se relacionarem a diferentes fenômenos terrestres, e seus fundadores podem ter feito outros pactos. Enquanto as Cortes mantiverem um significado e um simbolismo que pode ser usado contra as Fadas, as Cortes ainda podem ter algum poder. As Cortes direcionais na China, as Cortes do sol (amanhecer, dia, crepúsculo e noite) e as Cortes ligadas aos ciclos Budistas de reencarnação servem como exemplo. Se juntar a uma Corte envolve uma jura pela parte do changeling, e a

Wyrd do changeling apóia tal jura. A Wyrd se liga fortemente com as interações das estações do ano com o tempo e as afiliações emocionais que cada Corte assume. Em troca da jura, o aspecto do changeling ganha o Manto da Corte, um adicional sobrenatural à forma do changeling que reflete a estação do ano da Corte e sua emoção dominante.



Primavera

(A COROA DE CHIFRES, A CORTE ESMERALDA, A CORTE DO DESEJO)

Existe apenas uma razão para fugir de Faerie, dona, e você sabe disso. Nós voltamos para a Terra para deixar os sonhos para trás. É bom finalmente acordar, não é? O fato é, não existe uma razão em voltar para a Terra se nós não voltarmos para a **vida real**. Muitos de nós ficamos todos amarrados em apenas ficarmos distantes e não sermos pegos sobre pensarmos com o que faremos agora. Nós temos que ir em frente, e nós temos que desfrutar de nós mesmos – não existe outra maneira de escapar a toda a miséria que nós dividimos. Mas não precisa ser um ou outro, diversão ou segurança. Conosco, a Corte da Primavera, deixar o passado para trás é nossa defesa. Sem ofensa, mas eu vi você dançar, dona, e eu acho que você sabe disso. Você não está apenas se curtindo e fazendo amigos. Você está **os mantendo longe**.

Galhos vazios vão dar frutos de novo. Essa crença é um elemento em comum dos membros da Corte da Primavera. Assim como todos os changelings, os membros dessa Corte tiveram suas vidas arrancadas por seus Guardiões. A Corte da Primavera existe para changelings que recusam essa perda, escolhendo substituí-la com algo novo. Eles negam o desespero em razão da esperança, e juntos ele mantêm essa esperança viva onde sozinha iria vacilar. Suas vidas não acabaram, e eles querem provar isso – para as Fadas e para eles mesmos. Mãe Susan é a fundadora alegada da Coroa de Chifres. Após retomar à Terra de Faerie, seus sonhos de maternidade foram destruídos pela infertilidade. Contratos que ela forjou com outras entidades permitiram que ela tivesse um filho de novo,

mas ela não o manteria. Muitos acreditam que Mãe Susan deu sua criança para a Primavera para selar o pacto quando ela fundou a Corte. Eles a honram como alguém que sacrificou sua primavera para que outros pudessem ter a sua, apesar de muitos questionarem o que a teria levado para tal extremo. Alguns dizem que foi a culpa, e eles se perguntam o que ela fez para ter tido sua criança. É assim que os membros da Corte da Primavera se de fendem contra as Fadas. Esses membros da Corte não se silenciarão, vítimas arrasadas pela dor de seus atormentadores.

Esses Perdidos escolhem exultar no agora e se reúnem sem culpa com o mundo humano em volta deles. Eles se cercam com a beleza que o tempo em Arcádia os mostrou, provando que a felicidade não está presa naquele outro lugar para sempre. Longe de ser uma negação da situação, esse é um ataque deliberado nas Fadas. Changelings da Corte Esmeralda preenchem seus desejos, e o fazem com estilo, por indignação e por orgulho, para diminuir o poder que os Gentis têm sobre eles. Se fosse tão fácil, todos os changelings o fariam. Ao invés disso, existe uma Corte inteira devotada à idéia. A Corte do Desejo serve como um grupo de suporte para seus membros assim como um corpo governante.

Para cada refugiado que realmente abraça o conceito de viver bem para viver de verdade, têm outros dois que jogam esse jogo e escondem sua vergonha. Estar entre outros lutando da mesma maneira fortalece todos eles, os ajuda a ir em frente. O reforço que a Corte

providencia é a razão pela qual ela e muitos de seus membros sobreviveram tanto tempo. Então, o que membros da Corte da Primavera fazem, o fazem com estilo. Eles precisam curtir a vida e roubar o barulho de Faerie, que eles fazem tomando suas existências belas e agradáveis também. Changelings dessa Corte procuram o aspecto mais poético de qualquer esforço, de estrofes pungentes e barganhas astutamente apropriadas até algo tão simples como andar graciosamente para o ônibus. Os que carregam o Manto Esmeralda praticam igual elegância em suas interações com os outros. Suas sagacidades e eloquências naturalmente atraem aliados e conhecidos que, num minuto, eles podem contar e manipulá-los se necessário. Isso rapidamente se tornou, e permanece, como outra ferramenta da Corte no seu esforço para permanecer livre. Os resultados são sutis, mas eficientes. Uma mixórdia passa sua noite em uma casa noturna, bebendo na sede, na luxúria e no saciar deles mesmos. Também pode atirar os frequentadores do clube para camuflar suas escapadas. Outros se esgueiram em festas de escritório nas suas cidades, dando aos trabalhadores de colarinho branco uma noite de liberdade, mas eles sempre têm amigos para escondê-los. Disso, os changelings da Corte da Primavera se camuflam nesses cenários. Fadas caçadoras não encontram os changelings tão facilmente quando a presa não está se sentindo perdida como muitos changelings estão. E quando as Fadas Verdadeiras se aproximam, a Corte se reúne. O monarca providencia bailes para atrasar ou afastar a ira das Fadas. Existe um poder metafísico na alegria desenfreada que afasta os captos procurando seus escravos. Existe tal força em ser capaz de rir honestamente na face do terror que isso atrasa ou afasta os Gentis caçadores, que ficam se perguntando se essas são realmente suas presas.

Cortesões

Changelings em uma Corte da Primavera perseguem suas ações com uma graça elegante, e eles se recusam a negligenciar seus próprios prazeres. Muitos deles são sérios demais em atender seus próprios desejos, ao ponto de muitas pessoas os chamarem de egoístas narcisistas. Poucos admitem que um cortesão da Primavera possui boas razões para perseguir seus próprios interesses, e que essa perseguição requer uma vontade de ferro e um autocontrole para rivalizar o de qualquer viciado em recuperação. O ideal de viver belamente hoje, é muito atraente, especialmente para aqueles que escaparam das

cortes de Faerie. Mas poucos changelings têm a personalidade certa para viver nos momentos de sua própria criação – muito do que eles são está no passado, decidido para eles por mentes que não se preocuparam em preencher os desejos dos changelings. Eles ainda não fugiram da prisão Arcadiana, mas eles andam livres na Terra. Tais pessoas não pertencem à Corte da Primavera. A Corte busca aqueles que querem negar as conseqüências do passado. Ao invés de esconderem-se delas ou ficarem contra elas, eles escolhem deixar seus problemas para trás e forjam algo novo e distintivamente *deles* no “novo” mundo da Terra. Eles são pioneiros e exploram em um cenário experimental, sempre procurando um novo prazer, pois se mexer mais vagorosamente significa que as Fadas os encontrarão.

Um membro de verdade da Corte da Primavera é devotado a atender seus próprios desejos e fazê-lo elegantemente, mas também ajudar os outros membros a atenderem os *seus* desejos. Um changeling que não consegue apenas emular o renascimento da Primavera, mas ajuda a trazê-lo para outros, é um que a Corte respeita. Um Cavaleiro cortesão proclama seu amor pela donzela em todos os passos descuidados e cheios de arte e alegra-se com isso, mas é melhor se sua proclamação oferece à donzela a oportunidade de desmaiar gentilmente e se tornar impressionada como ela deseja. Um cientista changeling constrói seu laboratório de tal forma, que cada bico de Bunsen e frasco borbulhante declama volumes sobre a sanidade que ele se deleita em fingir que está perdida, mas é melhor se sua assistente em pesquisa tiver a oportunidade de ralhar tematicamente contra sua loucura antes de sair apressada pela porta com uma alegria secreta. Qualquer um é bem vindo a se juntar à Corte da Primavera, mas os membros são julgadores. Um changeling sem a mesma afetação pela beleza que os outros é rapidamente levado a se sentir como se não se encaixasse. A não ser que (ou até que) ele mostre alguma poesia especial ou seu trabalho ou peça, ele vai estar apenas na periferia da Corte e incapaz de avançar. Alguns changelings dessa Corte sofrem fortes sensações de culpa. O que dá a eles o direito de atender aos seus desejos enquanto outros sofrem? Nenhum mero humano pode ter agüentado tanto como um dos changelings, mas existem outras fadas que o fizeram. Essa pergunta é mais comum entre membros cujos corações estão mudando, e logo os levará para longe da Corte da Primavera.

Rituais

Alguns costumes são comuns entre muitas, se não a maioria, das Cortes da Primavera. A mais conhecida é a Alegria da Primavera, uma festa regional que a Corte comanda toda vez que o poder é transferido da Corte do Inverno para a Corte da Primavera. Changelings de todas as Cortes ficam ansiosos por essas celebrações, pois a Corte do Desejo providencia localidades onde as fadas podem se sentir privadas e fazem um esforço especial para garantir que pelo menos um desejo de cada participante, changeling, convidado humano ou qualquer outro, seja atendido. Os melhores monarcas usam a oportunidade para demonstrar os temas intencionados ou seus reinados, sem que seja tão chato quanto declará-los publicamente. Membros da Corte da Primavera, enfim, acreditam que a Alegria atrasa incursões Feéricas.

Cortesões da Primavera constantemente competem para fazerem as declarações mais sutilmente eloqüentes e audaciosamente belas nas suas administrações provinciais próprias. Isso não é uma gíria poética ou comparação lírica. É uma competição praticada em todas as mídias através de uma jurisdição da Corte, e o valor de uma composição é medida pela sua resposta entre os humanos. O Rei ou Rainha da Primavera geralmente julga. Ele determina que membro da Corte teve a melhor performance (levando em conta a arte do jogo e honra, as cartas selvagens) e a garante uma simples honra ou prêmio uma vez a cada ano, geralmente durante a Alegria da Primavera. Fazer com que a estrutura de um edifício se pareça com uma rosa se abrindo conforme é construído é um exemplo de um competidor vitorioso.

Todos os anos, muitas Cortes da Primavera dão uma Festa de Boas Vindas. Alguns membros da Corte (ou outras Cortes) tentam renomear a festa, mas geralmente a tentativa falha. O nome é muito perfeito. A Festa de Boas Vindas geralmente se dá em uma data próxima à fuga de Faerie do monarca da Primavera, mas ocasionalmente é remarcada para honrar um changeling em particular. Todos são convidados, e espera-se que todos “se soltem”. Surpreendentemente, a maioria dos convidados o fazem.

Heráldica

A Coroa de Chifres se mostra extravagantemente, não escondendo nada. As cores da Corte são os azuis e verdes vibrantes de sua estação do ano – o verde do novo crescimento e o azul pálido e infinito de um céu

sem nuvens. Cortesões ocasionalmente fazem uso de tons mais leves do inverno significando a transição. Símbolos comuns na heráldica da Corte da Primavera incluem uma coroa de chifre (naturalmente), o amanhecer, flores ou botões de flores da primavera, as direções orientais, faixas, um florete e uma garrucha, uma lança, a imagem de asas, uma raposa ou coelho, um pardal ou um pintarroxo, um fonógrafo bem conservado ou um disco de vinil, um lenço e uma agulha, entre outros.

Manto

O Manto de um cortesão da Primavera reflete o crescimento da vida e da esperança dentro dela. Manto ● a ●●● se manifesta no aspecto de um personagem como algo novo e rejuvenescido. Lufadas com fragrância de um ar primaveril são comuns, e imagens de plantas vagarosamente crescendo estão longe de serem desconhecidas. Manto ●●●●+ afeta o ambiente do personagem com a fecundidade de seu aspecto. As flores crescem onde ela pisa e as coisas parecem mais vivas. Um membro da Corte da Primavera com Manto ●+ é socialmente suave e adiciona um dado a testes de Socialização. Um personagem com Manto ●●●+ facilmente rejuvenesce aquelas conexões que ela perdeu e adquire Aliados e Contatos com um custo reduzido de experiência. Ela paga metade do custo normal para essas Vantagens. Um personagem com Manto ●●●●● raramente comete um deslize quando conhecendo alguém ou fazendo uma primeira impressão, o jogador do personagem pode re-testar sua parada de dados Social relevante se ela assim o desejar. Ela precisa manter o segundo teste.

Desejo

Luxúria. Gula. Ganância. Esses e mais caem no cobertor amplo de “desejo”. A Corte da Primavera clama as maiores conexões à essas emoções por direito do pacto da Corte, e poucos negam que os cortesões fazem disso uma parte deles mesmos. Um membro da Corte do Desejo tem prazer na sua emoção de assinatura em qualquer lugar que a encontre: a criança no supermercado que não pode ter um biscoito. O cachorro na rua, encarando com fome para o pastrami de seu dono. O idoso andando com seus netos e querendo um descanso. Alguns Perdidos concedem esses desejos, dando um lanche para a criança ou derrubando o sanduíche no chão. Se ao fazer isso uma estória maior é criada ou gera mais desejos – a mãe

está chateada com a boa intenção do estranho usurpando sua autoridade, então ela esquece de si mesma

e permite que seu filho pegue um chiclete – é melhor. Muitos changelings encontram posições em comunidades humanas que provêm visões próximas de desejos humanos. Um deles tem uma boate de strip, e seus amigos na sua mixórdia são bartenders, garçonetes e faxineiros. Um changeling organiza e lidera um acampamento de verão de duas semanas, sabendo a espécie de drama que se passa nesses lugares. Membros da Corte da Primavera são rápidos ao organizarem celebrações, de festas de bairro à aberturas de galerias de arte. Alguns se tornam fornecedores de álcool ou maconha (ocasionalmente para menores), deixando que as inibições relaxadas ajudem as pessoas a alcançarem o que querem. Cortesãos da primavera são cuidadosos ao reconhecerem seus próprios desejos. Fazer o contrário seria uma falha, pois um prazer desconhecido é um prazer não-preenchido. Membros também tentam estar cientes do que os outros querem, especialmente seus camaradas de batalha. Permitir que um companheiro refugiado sofra desespero é tanta falha quanto se desesperar. Alguns changelings vão ainda mais longe, considerando que seu trabalho é garantir que seus companheiros atendam seus desejos. Alguns membros da Corte passam seu tempo procurando novos prazeres em uma tentativa de experimentar tudo e não negar nada a eles; seus camaradas menos frenéticos geralmente se prendem

aos poucos prazeres que preferem, apesar de freqüentemente passarem um bom período de tempo procurando descobrir que prazeres são esses. Existem aqueles que consideram a continua busca pelo cumprimento de prazeres apenas outra parte da fuga que começou com uma corrida furiosa e amedrontada pela Sebe. Outros acham que é sua recompensa por chegarem tão longe

Estereótipos

Corte do Verão: Eles são fortes, e eu acho que isso os faz seguros. Mas ao protegerem suas vidas, eles não *vivem* de verdade.

Corte do Outono: Eles passam muito tempo se lembrando. Eles deveriam sair mais – sair de portas, e sair do passado.

Corte do Inverno: Eu estou a essa distância de me tornar um deles. Se eu fechar as minhas portas ao invés de abri-las, eu estaria lá.

Verão

(A LANÇA DE FERRO, A CORTE RUBRA, A CORTE DA IRA)

Não, eu não me preocupo com Eles de forma alguma, e você também não precisa. Ok, bem, isso é um exagero. Eles estão sempre lá fora, e nós somos Suas presas, mas nós temos dentes mais afiados do que da última vez em que Seus cães da caça nos levaram. Dessa vez, nós estamos prontos para lutar. E isso é o que você quer fazer de verdade, não é? Você seria muito estúpido em fingir que eles não estão chegando, e você não se parece um escondedor para mim. Não, quando eles voltarem, você vai querer estar lá com uma arma e uma espada em suas mãos. Eu não sei enquanto a você – eu tenho um palpite, mas não sei – mas eu quero fazer eles sangrarem quando vierem por mim. E você parece alguém que eu gostaria de ter na minha retaguarda.

O gado tem chifres. Isso é o que os membros da Corte do Verão querem que as Fadas percebam da próxima vez que eles vierem caçar. Changelings escapam de Faerie e vêm para a Terra, e eles vão lutar com dentes e garras para não serem levados de novo. Em Arcádia, eles estavam sozinhos e sem ajuda. Aqui na Terra, eles são fortes juntos. A Corte do Verão dá as boas-vindas a qualquer changeling que está disposto a lutar até a última gota de sangue por sua segurança – ou pela dos outros. O fundador da Corte foi Sam Noblood (Sam Sem Sangue), cuja aparência sempre pingava com um vermelho durante uma luta. A lenda diz que Sam quebrou um velho galho com folhas de outono para fazer uma lança, e caçou o verão. A perseguição foi longa, mas Sam Noblood encurralou o Verão e extraiu

uma promessa: em troca de paz, a estação do ano apoiaria a Corte de Sam. A lenda personifica o jeito da Corte Rubra de obter sucesso na vida: através da força. O que vale a pena manter, vale a pena lutar para manter, e a luta só termina ao seu favor se você fizer com que isso aconteça. Para os membros da Corte do Verão, tudo é algo que eles precisam aprender a agüentar e superar. Mas não sozinhos. A família, amigos e irmãos de um changeling foram roubados dele, mas a Corte oferece uma nova família. Inimigos dos changelings devem ser enfrentados e derrotados, juntos, fazendo o que nenhum refugiado poderia fazer antes de terem escapado e encontrado companheiros.

De outra maneira, não existia motivo em lutar pela liberdade de Faerie em primeiro lugar. Nem todos os membros da Corte são fortes, mas todos eles vêm a força como melhor maneira de conseguir a segurança na Terra. Força é um ideal para eles, a habilidade de temperar o que o mundo força neles e o poder de dar nova forma à eventos que melhor se encaixam nos interesses do changeling. Cortesãos que não possuem tal força a perseguem, e a Corte apóia seus membros em sua procura. O ideal se manifesta de várias maneiras, desde o simples bruto que pode agüentar um soco (ou uma dúzia) e jogar tudo em cima do agitador político com o apoio para ficarem conectados e suportarem a política direta. Para alguns, amplidão das habilidades também é uma medida de força. Nenhum changeling tem a liberdade de lutar em apenas uma arena, então

ser capaz em mais de uma é considerado outra expressão de força. A dedicação da Lança de Ferro os leva a dar ajuda para qualquer Perdido que precisa de ajuda para lutar contra as Fadas. É uma medida final de seus poderes: se a Corte puder lutar em nome de todos os changelings e vencer, está merecendo com sucesso sua segurança através de seu credo. A necessidade da Corte de se testar os faz com que eles sejam os campeões da sociedade feérica em outras causas também, geralmente sem serem pedidos. Membros da Corte do Verão ficam entre as Cortes e outras ameaças sobrenaturais, como vampiros e magos, e eles agem para impedirem instituições humanas que fariam mal às fadas, por exemplo, repórteres investigativos e conspirações para-normais.

Cortesãos

Changelings que se junta à Corte do Verão geralmente são mais diretos, refugiados com mentes conflituosas de Arcádia. Quando eles vêem um ataque, sua solução é atacar de volta. Para os olhos de tal pessoa, teias de intriga e armações quase imploram para serem arrancadas de seus articuladores. Seus instintos depois de suas fugas são de pegar os pedaços que restam, sofrerem pelo que são e cuspir a hospitalidade das Fadas de volta às Suas caras. Os gentis são mestres em refinarem as coisas ou através de desafios diretos aos seus poderes escorregadios, mas as Cortes do Verão não se importam – e isso é parte do que faz suas sobrevivências uma grande coisa. Além dessa maneira direta, os membros da Corte da Ira têm a coragem de usá-la. Para muito está na fúria fumegante que eles têm pelas Fadas que roubaram suas vidas e nem deixaram suas famílias em luto. Se você não pretende deixar os inimigos viverem tempo o suficiente para jogar jogos com eles, porque fingir? Outros voltam para a Terra com a paciência queimada a força deles, ou uma dedicação ferrenha marcada que eles tem problemas em questionar. Alguns apenas gostam de liderar os fracos, e eles caem nessa categoria também. Algumas fadas vêem aqueles que se junta à Corte do Verão como sobras de outras Cortes. Eles não são elegantes o suficiente para a Primavera, inquisitivos o suficiente para o Outono ou versáteis o suficiente para o Inverno, então acabam no Verão. Esses são estereótipos aplicados com muita frequência e apenas parcialmente corretos. Um changeling que não é nenhuma dessas coisas e também não é um lutador permanece Sem-Corte. E muito frequentemente, as outras Cortes reconhecem a Corte do Verão como o destino de um changeling antes de um cortesão do

Verão encontrá-lo. As fadas têm a força e a vontade de lutar, sim, mas também procuram uma fundação para sua ira. Eles precisam de uma irmandade de cavaleiros jurada a defender os refugiados e destruir seus inimigos, pois é exatamente isso que eles anseiam em fazer. Quase todos os membros da Corte do Verão apreciam a aplicação direta da força por sua utilidade e elegância. Poucos restringem o estudo de conflitos diretos para lutas bruto-com-bruto, no entanto, e nenhum deles ignora que a maioria dos seus inimigos usam táticas menos diretas. Um cortesão sabe exatamente como ler as artimanhas da política, e exatamente quando cortar através deles com uma verdade afiada como uma faca. Algum outro mina outros com argumentos, não sutilmente mas muito eficientemente, e pode arrebatar multidões com sua vontade. O estrategista vê onde os comandantes inimigos devem mover suas tropas, e deixa seus soldados no local perfeito para impedi-los. Pedir para fazer parte da Corte do Verão é um assunto descomplicado, assim como o resto das atividades da Corte. A Corte faz com que um membro em potencial passe por uma série de desafios físicos árduos, de brigas com mãos nuas e escaladas, até ficar vivo nas florestas a noite. (Basicamente, todas as Habilidades Físicas). A intenção é ver se o changeling consegue passar por tudo isso e determinar quais (se é que existe alguma) habilidades são o forte do indivíduo. Alguns não conseguem graduar. (Em termos de jogo, a maioria dos personagens da Corte do Verão tem ●●● em pelo menos uma Habilidade Física. Alguns conseguem se juntar à Corte com menos, com gastos liberais de Força de Vontade e com um pouco de sorte).

Rituais

Comparada a outras Cortes, os rituais da Corte da Ira são abundantes e não são sutis. Muito comum são concursos de habilidade física. A Corte está cheia de changelings que colocam muito valor na força bruta ou habilidade, e os agrada saber quem é melhor em alguma coisa. Concursos de luta ou combates armados são comuns, assim como competições de corridas, corridas de funda e escalada, concursos de artes marciais, testes de arco e precisão e muitos outros empreendimentos competitivos. Muitos cortesãos tem placares memorizados que dizem quem venceu quem e quantas vezes, criando uma ordem de melhores aproximada que difere em cada categoria. Uma tradição recente que começou a se popularizar entre muitas Cortes do Verão é providenciar concursos oficiais durante os seus períodos de reino da

propriedade livre. Cada um dos três concursos testa uma qualidade que outra Corte ostenta ser a melhor. Cada Corte escolhe um campeão para cada concurso, e a melhor fada traz honra e prêmios para sua Corte. Sem surpresas, a Corte do Outono geralmente vence os concursos de invenção e magia, a Corte do Inverno geralmente vence os concursos de furtividade e lábia, etc. A maioria dos changelings vêem os concursos como uma oportunidade para a Corte do Verão desafiar as outras Cortes em seus distritos, tentando se exibir para eles. Poucos percebem que os concursos foram desenhados para espalhar boa vontade, pois membros de outras Cortes reforçam seu orgulho como os mais eloqüentes poetas ou os mais habilidosos artesãos. Dessa forma, a Corte do Verão constrói a consciência social de cada uma das forças e fraquezas individuais das Cortes, mostrando áreas que as Fadas podem tentar explorar. Alguns cortesãos Rubros também tentam tomar parte em competições humanas. Cortes diferentes tomam posições variadas em tais atividades. Se exceder em uma habilidade manual faz parte da natureza da Corte, mas fazê-lo pode atrair atenção indesejada. Algumas Cortes do Verão desencorajam tais atividades, sugerindo que os competidores aperfeiçoem suas habilidades para lutar com as Fadas. Outras Cortes apóiam a idéia como forma de atrair as Fadas Verdadeiras para uma emboscada. De forma problemática, algumas competições nacionais levam o changeling para longe, onde eles não conhecem a terra e devem interagir com fadas estranhas (e provavelmente desconfiadas) para obter cuidados de segurança básicos. As outras Cortes não gostam de tal demonstração na sociedade humana, acreditando que isso só pode causar problemas.

Heráldica

A Corte da Ira se mostra com orgulho, desafiando seus inimigos a se aproximarem. As cores da Corte são os verdes ricos das florestas e campos abertos de grama, uma gama de vermelhos, do vermelho suculento de um morango de verão pleno até o vermelho do metal quente e do fogo das florestas e os amarelos e laranjas brilhantes do Sol no seu zênite. Símbolos comuns em sua heráldica incluem uma sorte de armas (a lança, espada e maça são bem comuns, algumas vezes juntas), um escudo, girassóis, frutas de verão, um sol brilhante ou uma lua cheia, chamas ou fogo, uma nuvem na forma de cogumelo, um javali, uma marmota, uma águia, ouro (a cor ou a substância), ferro, uma caneta ou pena de sangue e um punho, entre outros.

Manto

O Manto da Corte do Verão carrega a sensação de sua força pura, incansável. Personagens com Manto ● à ●●● demonstram aspectos de calor em seus aspectos. Distorções de calor e a sensação de um vento seco e quente são comuns. Manto ●●●●+ é mais forte – pessoas capazes de detectar o aspecto podem sentir um calor físico surgindo e algumas vezes se sentem secas. Manto ● dá ao cortesão Rubro um instinto de como usar sua Força da melhor maneira. Personagens com esse nível adicionam quatro dados ao invés de três quando eles gastam um ponto de Força de Vontade em um teste baseado em Força. Manto ●●● provê proteção contra os perigos do mundo, agindo como um ponto de armadura todo o tempo contra todos os perigos. Personagens com Manto ●●●●● tem uma reserva escondida de força para ajudá-los a ir em frente: um nível extra de Vitalidade.

Ira

Existe uma ira certa no coração de quase todos os membros de todas as Cortes do Verão. Em algum lugar, eles querem que seus atormentadores se sintam tão sem ajuda como os changelings já se sentiram. É algo com o que eles precisam lidar – a raiva pura em como eles foram abusados, a fúria contra aqueles que pegaram aquilo que não pode ser devolvido. Os cortesãos da Ira sabem como eles estão raivosos em seus corações. Eles tentam bastante gastar sua ira em algo, qualquer coisa, para que eles não percam controle. Força sem um alvo é muito perigosa para a Corte que favorece isso. Existe ira em todos os competidores em um concurso. A ira se esconde atrás do desejo de ser vitorioso, se esconde como natureza competitiva, mas realmente quer que os outros falhem para você vencer. Um competidor quer que os outros caiam. Essa é outra razão para que a Corte do Verão faça tantas competições informais. Além de exaltarem suas forças, os concursos queimam sua raiva. Os membros trabalham para manter seus fogos controlados, para que as chamas queimem quentes quando as fadas precisarem, mas não antes. Membros da Corte da Ira se queimam ocasionalmente. Ao perderem sua raiva condutora, eles freqüentemente se tornam Sem-Corte. Reconhecendo o fenômeno, a Corte faz um esforço para providenciar aos seus membros combustível apropriado para suas fúrias sem deixar que eles queimem muito brilhantemente. Um dos propósitos principais da Corte é prevenir que a ira dos

membros os consumam, ou que morra e deixe os changelings sem defesa. Em busca da ira, cortesãos freqüentam eventos esportivos. Eles deixam as necessidades competitivas tomar conta deles, temperadas pela raiva de fãs desapontados ou briguentos. Changelings podem até mesmo se tornar técnicos ou até mesmo parceiros de time influentes, trabalhando para atizar a fúria competitiva que toma conta dos atletas. Humanos são propensos à raiva, e as fadas podem geralmente criá-la com facilidade. Um deles pode fingir que seu carro está quebrado no meio da hora do rush para deixar centenas com raiva, ou um deles poderia pedir com uma preguiça enfurecedora em um café popular apenas para irritar algumas dúzias. Em uma escala menor, alguns changelings gostam de fingir que são operadores de telemarketing ou evangelistas e ligarem para famílias na hora do jantar. É uma escala menor, mas é mais pessoal. Nem todos os membros da Corte Rubra consideram raiva mesquinha apropriadamente irada, e alguns procuram fúrias mais profundas. Alguns visitam prisões para pegarem a sensação dos prisioneiros, ou se corresponder com assassinos no corredor da morte. Essas coisas podem prover gostos de fúria atual e de fúria passada, ambas que são valiosas para a Corte do Verão. Changelings desafiadores podem se juntar ou assistir organizações criminais locais, esperando estar perto de troca de tiros e traições dramáticas, mas outros procuram posições

em Hollywood ou na política, onde tais coisas são mais comuns.

Estereótipos

Corte da Primavera: Eles estão muito ocupados brincando de Fadas para lutar contra elas.

Corte do Outono: Esses caras têm a idéia certa, mas o fogo com o qual eles estão brincando é mais quente que os nossos e mais difícil de controlar.

Corte do Inverno: Se eu quisesse me esconder da vida real, eu teria ficado em Faerie.

Outono

(o Espelho Melancólico, a Corte Cingenta, a Corte do Medo)

As Fadas nos deram as armas para lutar contra elas quando levaram nossas vidas embora. Elas apenas não sabem disso. Veja bem, elas acham que nossas memórias nos escaparam quando fugimos para a Terra. Na maior parte, elas estão certas. Mas eu me lembro de um pouco do que vi lá. Muito do que me lembro... não entenda mal, era o Inferno. Mas até mesmo o Inferno tem milagres. Entre as coisas que eu nunca mais quero ver estão as pequenas maravilhas. Uma folha que cai em direção à árvore. Comida aparecendo em uma mesa. Caminhos levando para dentro de si mesmos para que você nunca ache a saída – bem, essa é uma benção distorcida. Eu odiava isso, e ainda odeio, mas eu amo a magia. Olhe para você mesmo. Você tem a mesma luz nos seus olhos que eu tinha quando percebi que roubei de Faerie tanto quanto eles roubaram de mim.

A maldição é um presente. Nenhum membro da Corte do Outono está feliz com sua abdução e escravidão. Mas já que eles foram levados, e foram mudados e não podem voltar o tempo, eles bem podem tomar uma maldita vantagem dessas mudanças. Eles sabem que o vocabulário mágico das fadas não precisa ser aterrorizantemente belo ou gloriosamente torturante. Pode ser apenas maravilhosa também. Apesar de todos os changelings usarem magia, o Espelho Melancólico

andam no fio da Wyrd. Clay Ariel (Ariel Argila) fundou a Corte do Medo. Ela tinha mãos naturais antes de ser levada, mas quando ela retornou, as mãos eram artificiais. Apenas argila macia, ela devia ter cuidado para não danificá-las. Ariel tomou isso como uma lição, e seus brinquedos e armas de argila eram bem conhecidos. Nenhum que vive hoje sabe que influência Clay Ariel exerceu na estação do Outono, mas a lenda diz que ela foi sem nenhuma arma a não ser um sorriso irônico. Ela governou como a primeira Rainha do Outono por longos anos após forjar o pacto de sua Corte. A Corte do Outono sobrevive voltando as armas das Fadas contra elas. Essas armas são os pactos e os Contratos feitos entre Faerie e os vários aspectos da Terra. Muitos membros da Corte também justificam suas experiências como escravos, trazendo magia para a Terra. Essa é a oportunidade de enriquecer seu mundo com maravilha de tirar o fôlego, e eles já pagaram o custo monstruoso. Os cortesãos do Outono são os que mais provavelmente procurarão trods e outros locais de poder, pois é lá que existe mais para aprender. Cada Contrato é outra espada para empunhar, outro escudo entre ele e as Fadas e outro arco-íris que a chuva outrora solitária desenhou. Essa Corte encoraja soluções mais sutis para problemas que estão na sociedade feérica. Clay Ariel não foi atrás da estação do ano lutando pelo seu pacto, e os membros da Corte

do Outono raramente tentam encarar seus inimigos com olho no olho ou punho no punho. É mais provável que se leve um inimigo para uma armadilha ou engane o oponente para atacar o alvo errado – força mínima para um resultado máximo. Até certo grau, é apenas eficiência. Isso deixa o changeling gastar o menor esforço possível e voltar para outras coisas. Mas também é senso comum, afiado pelo medo: quando você está lutando com as armas de seus inimigos e não sabe exatamente como elas funcionam, você as usa o menos possível. Então a Corte procura e investiga qualquer fonte potencial de conhecimento da Wyrd. Um membro dessa Corte mais provavelmente vai perguntar para outros changelings sobre o que eles se lembram de Faerie. Quando isso falha, eles saqueiam suas próprias memórias por novas revelações, algumas vezes se valendo de hipnotismo ou tiopental de sódio. Os cortesãos do Outono também viajam mais do que outros changelings, explorando locais de significado feérico. Cada pedaço ajuda. Os membros da Corte do Outono geralmente exploram a Sebe, procurando um vislumbre das maravilhas de Arcádia. Outros exploram os limites de pactos conhecidos e suas interações com os outros – alguns seguem uma aproximação muito científica para tais coisas, enquanto outros se recusam a explicar magia com razão. Cortesãos Cinzentos ousados tentam efetivar novos pactos, expandindo o alcance da magia changeling e desenvolvendo novos Contratos que as Fadas não podem igualar. (A asserção ocasional que todos os fundadores das Cortes teriam sido membros da Corte do Outono hoje é sempre ridicularizada.) Nem todas as fontes de poder que os Perdidos tentam usar é Wyrd. Existe mais no sobrenatural do que só as Fadas, e a Corte do Outono sabe disso melhor que a maioria. Seus membros exploram – cuidadosamente, cautelosamente, com grande (e muito razoável) reserva – os mundos dos lobisomens, magos e outras criaturas sobrenaturais. Nunca se sabe onde se achar um aliado. Ou uma nova arma.

Cortesãos

Todos os membros da Corte Cinzenta têm uma pequena voz que sente falta da Arcádia mágica e desesperadamente quer voltar. Talvez essa voz tenha sido colocada pelas Fadas, talvez seja natural, mas está lá de qualquer forma. Essa é apenas uma razão para que muitos changelings se juntem à Corte do Outono, e geralmente não é a maior. Muitos changelings simplesmente querem machucar seus captores e vêem suas capacidades mágicas como a melhor forma de

fazê-lo. Outros se tornam enamorados com a ironia de lutar contra as Fadas com a magia de Faerie. Os melhores membros prospectivos da Corte são criativos e inquisidores, mas no final, eles também estão apaixonados pela magia. Existem maneiras criativas de fazer guerra sem magia, e existem questões que alguém pode perguntar que apenas considera assuntos terrestres. Changelings se juntam à essa Corte porque eles querem mudar o mundo obliquamente atravessando dimensões de confiança e poesia que a maioria das pessoas ignora. Tudo eventualmente lida com o conflito de se cercarem com o que eles se esforçaram tanto tempo para escapar, mas isso geralmente leva tempo. Cortesãos do Outono procuram soluções alternativas para atravessarem seus obstáculos. Um membro prefere tropeçar as pernas de um oponente do que empurrá-lo, e atraí-lo para um monte de gelo é ainda mais atraente que ambos. Alguém pode espalhar um rumor para atrair as Fadas ao invés de plantar uma isca real para atraí-las. De qualquer forma, changelings atraídos para essa Corte geralmente se afastam do caminho mais direto. A não ser, é claro, que seja o melhor. Apesar de todos os membros da Corte se envolverem com mágica, muitos se especializam em certos campos e expandem sua maestria de outras disciplinas. Até mesmo aqueles que relegam o estudo da magia para o segundo plano aplicam o método da Corte do Outono de resolver problemas para o resto de suas vidas. O homem de negócios que terceirizou antes que terceirizar se tornasse “maneiro”, o cientista que dá uma chance a teorias malucas e o professor que se esquia com graça da ira do diretor são pessoas que poderiam se juntar à Corte do Outono. A maior parte das Cortes do Outono requer que um membro em potencial compartilhe algum segredo da Wyrd que eles ainda não saibam. Segredos aceitáveis são geralmente pedaços obscuros que um changeling se lembra do seu período em Faerie. Algumas fadas inventam tais coisas, mas um segredo que não soa verdadeiro é rapidamente eliminado. Do outro lado, a habilidade de falsificar contos de magia Feérica e enganar outros é de uma criatividade valiosa, e pode ser respeitada. Outros changelings demonstram Contratos não comumente conhecidos na área ou pela Corte. Mas a magia tem seu preço. Changelings que praticam sem cuidado se vêem afastando da Terra novamente. Pior ainda, alguns deles não percebem o quanto de suas humanidades eles estão cedendo pela sua gramática mágica. Os sábios entre eles aceitam os custos que não podem evitar, e a Corte ajuda o Perdido que não tem essa força. Outros simplesmente não se importam ou não pensam a

respeito, exultando em magia pelo bem da magia, e amaldiçoam (ou ignoram) as conseqüências.

Rituais

Os rituais da Corte do Outono não são tão coloridos ou diferentes quando alguns de outras Cortes. A Feira Arruinada é comum em muitas regiões. Cada ano, membros da Corte e convidados estimados de outras Cortes se encontram para mostrarem suas descobertas no reino do sobrenatural. Changelings demonstram suas aptidões avançadas com Contratos bem conhecidos, mostram fichas recém-descobertas e compartilham seus pactos únicos (se tiverem algum). Existe uma lista completa de palestras sobre todas as sortes de tópicos mágicos. A Feira Arruinada é também uma oportunidade não-oficial de negociar serviços e ferramentas mágicas. Muitas Cortes do Outono patrocinam uma caçada, chamada a Caçada das Folhas, a Corrida das Cinzas e outros nomes. Essa é uma caçada letal que dá as boas vindas a todos os changelings interessados, no qual as fadas cavalgam (ou correm, ou dirigem) para matar seus inimigos. No topo da lista estão as Fadas Verdadeiras, mas a caçada também alveja changelings legalistas, coisas oníricas que ficam para trás e algumas vezes mandados. A Corte arca com os custos e com o esforço, arranjando armas necessárias e esconderijo da sociedade humana. Tudo que as outras Cortes precisam oferecer são pessoas esquentadas e com vontade. Claro, a Corte do Outono tem a primeira palavra sobre o saque da caçada, especialmente mágicas. A caçada consegue a maior parte de seus participantes das Cortes do Outono e do Verão, mas uma boa quantia de outros changelings (incluindo Sem-Cortes) sempre participam. Seja qual for as suas razões, a maioria adora a oportunidade de fazer um inimigo correr assustado, nem que seja apenas por uma noite ou duas. Algumas cortes imitam a aproximação da magia da comunidade científica em um grau maior. Eles patrocinam palestras de membros de outras Cortes do Outono, providenciando viagem e acomodações e ocasionalmente providenciando um honorário. Alguns também publicam jornais contendo as monografias de seus membros. Tal trabalho é geralmente considerado um fanzine alternativo (e é tido como isso pelos mortais que porventura consigam uma cópia).

Heraldica

O Espelho Melancólico é obliquo em seu simbolismo. As cores da Corte são aquelas do Outono: o vermelho, amarelo e laranja de folhar moribundas, misturados com o cinza de um céu nublado ou o marrom de uma árvore. Símbolos comumente usados com a Corte do Outono incluem folhas caídas e galhos, grama seca, pingos de chuva, raios, fumaça ascendente, apanhados de trigo, bacias de frutas colhidas, uma coruja, uma gralha e um corvo, um abutre, um baiacu, uma cobra, uma aranha, uma cama, um automóvel antigo, um óculos, luneta ou lupa, um livro, uma varinha e uma vela queimando, entre outros.

Manto

O Manto da Corte do Outono é mais mágico do que os de outros. Tem tons místicos – raios de luz, personagens ocultos, tons musicais estranhos ou outros indicadores – além da natureza sazonal típica. Com Manto ● a ●●●, o aspecto do personagem mostra a folha morta ocasional no vento (ainda mais durante o clímax da estação), velas acesas ou as vinhas de plantas da estação do ano. Com Manto ●●●●+, o aspecto mostra esses com mais frequência e ocasionalmente parece matar plantas próximas com o frio, ou pelo menos as fazem encolher. Pessoas que conseguem perceber o aspecto também sentem calafrios ocasionais, não ligados geralmente à temperatura. Membros da Corte Cinzenta tem uma afinidade pela magia das fadas. Manto ● provê ao personagem dois dados de bônus para cada ativação de Contrato que envolve um teste de Ocultismo. Conforme o personagem se liga mais fortemente com a Corte, ele desenvolve uma afinidade com as Fadas. Com Manto ●●●, ele adiciona um dado para testes de Empatia e Investigação lidando com as Fadas Verdadeiras ou Faerie. Os maiores membros da Corte se beneficiam de um conhecimento instintivo de magia. Com Manto ●●●●●, eles podem re-testar qualquer teste de Ocultismo que falhou envolvendo magia (mas não ao ativar um poder, como um Contrato ou jura). Os resultados do segundo teste são os que valem.

Medo

Os membros da Corte do Outono lidam com o medo em dois níveis básicos. Eles evocam a emoção em outros e exploram seu próprio medo. Cultivar o medo em comunidades é fácil, mas nem sempre desejável,

moral ou seguro. Um changeling pode espalhar o rumor em uma vizinhança sobre um maníaco sexual que se mudou para a casa do lado, mas se o rumor recair sobre ele (assumindo que seja falso), haverá conseqüências. Da mesma forma, alguém pode diminuir a segurança percebida de pessoas que vivem na área ao encenar assaltos ou chamando a polícia com mentiras sobre tráfico de drogas e tiroteios. Isso também pode dar errado, pois tais “profecias” tendem a se realizar. A guerra fria foi um bom período para a Corte do Outono, pois a ameaça de guerra nuclear estava a solta, e alguns notam com ceticismo que o medo sempre será um bom negócio para a sociedade humana, assim como para o Espelho Melancólico. Crianças são uma fonte valiosa de medo para os cortesãos do Outono. Crianças são menos céticas que adultos, e emocionalmente mais puras, então muitos membros da Corte aprofundam a habilidade de contar histórias assustadoras ou providenciar performances assustadoras. Espalhar lendas locais sobre “aquela casa” ou o “velho Withers” é comum. Alguns criam o jardim onde as crianças nunca vão para pegarem uma bola perdida. Criar casas assombradas realmente assustadoras durante o Halloween é uma tradição que poucos deixam de perder. Na superfície, membros da Corte sabem por que eles têm medo. Seus períodos de servidão forçada em Faerie ainda são aterrorizantes para eles. O que é importante é como eles se relacionam com esse medo. Um cortesão cinzento tente estar ciente de seus medos, sejam eles um momento assustador (uma colisão de carros iminente) ou um terror constante (os Outros, naturalmente, mas também coisas mais mundanas como aranhas ou perder uma posição honrada). O conhecimento da emoção e do íntimo da fada é a chave; membros da Corte do Medo

põem pouco tempo em conquistarem seus medos, que eles consideram um objetivo que apenas atrapalha, e colocam mais tempo em aprender como usar esses medos. Eles tentam se afastar sabiamente de projetos em que eles ficam nervosos e atrapalhados, e eles examinam quando trabalhar com seus pavores para ultrapassar seus limites normais. Membros dessa Corte também são conhecidos por suas habilidades em entender o medo dos outros, e por suas aptidões em carregar esse conhecimento com grande eficiência.

Estereótipos

Corte da Primavera: Eles podem entender a natureza da Wyrd, mas eles com certeza não fazem nada a respeito.

Corte do Verão: Existe tanto potencial, mas eles desperdiçam tudo com força bruta.

Corte do Inverno: Se eles algum dia saírem de suas conchas, eles poderiam fazer algo. Mas como está, eles apenas se escondem.

Inverno

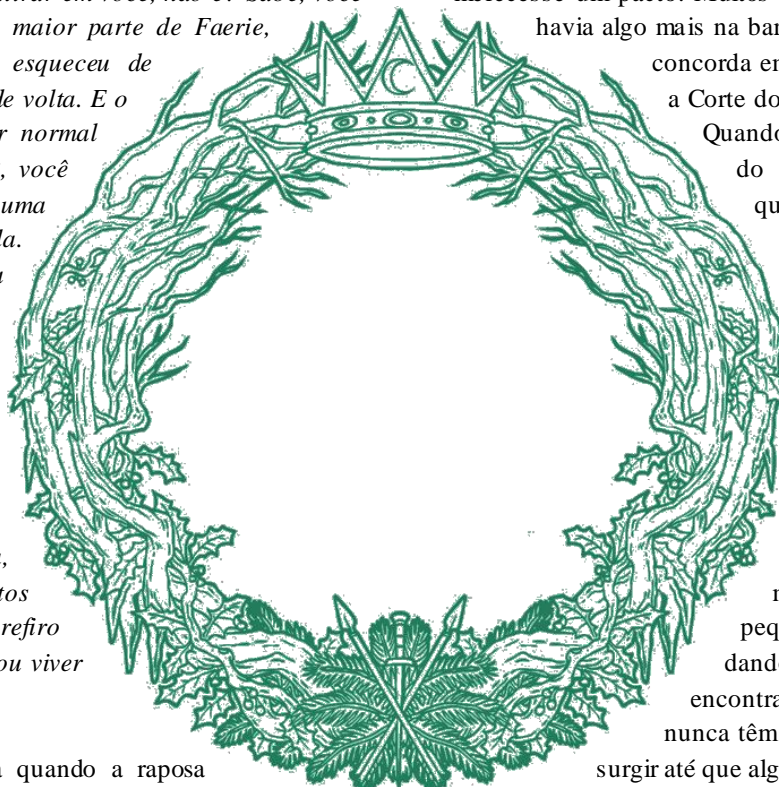
(A Flecha Silenciosa, a Corte Onix, a Corte da Triquetra)

Jesus, você quer calar a boca? Tem uma guerra lá fora, e se você for muito barulhento você pode terminar visado por alguém. Melhor ficar aqui nessa trincheira. Aqui embaixo, você é difícil de enxergar, o que é bom, pois a guerra é quase invisível. Mas está aqui, é mortal, e é muito, muito melhor ficar fora do caminho como estamos agora. Se eles não podem te ver, eles não podem atirar em você, não é? Sabe, você deve ter esquecido a maior parte de Faerie, mas Faerie não se esqueceu de você. Ela quer você de volta. E o mundo pode parecer normal para você, mas você, você se sobressai como uma unha encravada. Precisa aprender a esconder isso, a sua forma. Deixe isso em um lugar onde não podem achar você, e você estará bem. Alguns de nós vamos na frente e lutamos de volta, matando nos momentos escuros, mas eu prefiro ficar fora disso. Eu vou viver para sempre.

A caçada termina quando a raposa vai para sua toca. Se as Fadas Verdadeiras não conseguem te encontrar, como pensa a Corte do Inverno, eles não podem te arrastar de volta para Faerie. No Inverno, toda a glória das estações do ano desaparece, indo para nenhum lugar onde possam ser encontradas, e a neve esconde o chão. Mas existe vida, esperando debaixo da terra onde não pode ser incomoda. A Flecha Silenciosa sabe disso. O fundador da Corte era um changeling chamado Snowflake John (John Floco-de-Neve). Assim como seu apelido, ele era impossível de se distinguir de qualquer outra pessoa em uma rua a qualquer hora. Em uma multidão, ele podia passar despercebido. Quando os fundadores das

outras Cortes estavam desafiando as estações do ano, ele fez o mesmo: não aparecendo. A lenda diz que John declarou publicamente sua intenção de fazer um pacto com o Inverno, mas o desafio nunca se materializou. Após dois anos, quando o Inverno deu duas voltas no globo, Snowflake John reapareceu e descobriu que a inabilidade do Inverno de encontrá-lo fez com que ele merecesse um pacto. Muitos changelings clamam que havia algo mais na barganha, mas nenhum deles concorda em o que foi. O fato é que a Corte do Inverno tinha seu pacto.

Quando as Fadas vêm, a Corte do Inverno foi embora. E quando o gato está fora, os ratos se divertem. A Corte em si pega qualquer local desocupado que seja conveniente e atraente, e o abandona tão facilmente quando o perigo ou a descoberta ameaça. Todos os membros sabem a pequena lista de tais lugares, dando a eles um local para encontrar, mas até mesmo eles nunca têm certeza onde a Corte vai surgir até que alguém a descubra e passe a informação. É uma medida de segurança, garantindo que seja muito difícil para seus inimigos rastreá-los e emboscá-los. Membros da Corte praticam falar em código, para melhor esconder suas intenções de seus opressores. Eles deixam mensagens para os outros de maneira que pessoas de fora não conseguem distinguir ou interceptar (usar Contratos para esse propósito é ideal; uma combinação de caixas caídas e códigos são a segunda opção e geralmente o suficiente). Muitos deles mantêm múltiplas casas e praticam evitar caminhos regulares para evitar emboscadas. Changeling regularmente investem em sistemas de segurança (mundanos, mágicos ou ambos)



e quartos secretos. Algumas Cortes arranjam “esconderijos” para seus membros, no evento de precisarem de um lugar para se esconder de atenção não-desejada (seja Fada ou humana). A guerra fria foi um momento definidor para a Corte do Inverno; enquanto a Corte do Outono lucrou bastante com o medo da aniquilação nuclear, a Corte do Inverno aprendeu a fundir muitas inovações mortais em espionagem e traição com seu próprio talento para enganação. A Corte Ônix não é apenas sobre paranóia e discrição, apesar de que esse elemento é certamente presente. Os membros tentam ser sutis nas suas vidas diárias. Eles evitam a atenção de seus vizinhos sendo “apenas mais um cara”. Nos subúrbios, onde os proprietários das casas dirigem para fora todos os dias e têm jardineiros uma vez por mês, você não quer ser aquele carro que fica na garagem. Até mesmo as fadas que não tem empregos comuns (muitas, mas não todas) dirigem para algum lugar para passar o seu “dia de trabalho”. Changelings do Inverno são empregados indignos de nota, fazendo trabalhos adequados, mas regulares, e tentando não entrar em confusão. Apenas aqueles que mantêm um registro imperceptível enquanto lidam com as coisas estranhas de Faerie permanecem no emprego. Membros da Corte se encaixam onde quer que eles vão. A vida na Cidade é muito atrativa, pois, entre todas as pessoas, é fácil ser apenas mais um vizinho anônimo. Em um café, um membro da Corte do Inverno se esforça para ser meio descolado e meio pretensioso. Na rua à noite, ele é apenas outro cidadão na calçada com um boné. Até mesmo em situações onde ninguém se encaixa – como uma marcha pela diversidade, por exemplo, ou um evento onde punks se misturam com membros das altas classes sociais – o changeling pode não se encaixar, mas ele se encaixa melhor do que aquele cara. O changeling não é o cara mais rico, ou ele não é o punk com mais tatuagens e piercings, e ele fica despercebido. Isso tudo é parte dos esforços da Corte para passar despercebida pelas Fadas. Não se encaixar em nenhuma sociedade humana é uma pista crucial, então a Corte do Inverno faz seu ponto se misturando imperceptivelmente. Até mesmo outros humanos quase não notam membros da Corte do Inverno, mas não ao ponto de ignorá-los. Isso também revelaria changelings escondidos.

Cortesãos

Outros changelings ocasionalmente chamam os cortesãos do Inverno de covardes, mas eles sabem que isso não é verdade. Membros dessa Corte apenas não

estão tentando se esconderem das Fadas, eles também estão tentando viver suas próprias vidas. Para ter uma vida, eles precisam puxar uma cortina entre eles e o mundo feérico. Existe um grau de negação nisso que alguns membros da Corte reconhecem. Para se esconder verdadeiramente de Faerie e tudo o que ela representa, um changeling também deve se esconder de si mesmo. Contudo, se separar de Faerie e da Wyrd não é comum na Corte. Apenas os membros mais extremados fazem isso. Outros criam a imagem da humanidade, o suficiente para atrasar as Fadas e providenciar uma cobertura para as outras atividades do cortesão. Eles são sutis, sorrateiros, engenhosos e não gostam de terem seus verdadeiros motivos conhecidos, até mesmo por aliados. Seus aliados, afinal de contas, são menos adeptos de esconder a verdade. A Corte espiona os Mercados Goblin, Fadas exiladas e até mesmo as Fadas Verdadeiras quando elas estão na Terra. Os cortesãos do Inverno também matam às vezes. A Flecha Silenciosa não é apenas um apelido poético. A Corte certamente aceita aqueles changelings que apenas querem correr e se esconder, mas com o conhecimento que muitos se encontrarão incapazes de viver uma vida normal. Eventualmente, até mesmo os refugiados mais tímidos desenvolvem uma necessidade de interagir com o mundo de qual eles agora são parte. Eles acabam ajudando, se tornando mestres espíões ou subornadores ou assassinos do mundo changeling. Changelings dessa Corte esquivam-se de problemas ao invés de resolvê-los. É uma espécie de solução – qualquer que seja o problema, não pode machucá-los agora, então está ok. Essa atitude insensível não significa que eles não ajudam. Cortesãos do Inverno dão uma mão em tirar outros changelings do caminho, e algumas vezes eles se colocam em problemas, confiando que suas habilidades vão tirá-los do problema de novo são e salvos. Cortesãos Ônix manifestam seus chamados de várias maneiras. O comandante consegue distrair o inimigo, mas nunca realmente é pego na batalha. Ninguém nota a socialite do Inverno, mas ela está lá absorvendo informações da mesma maneira. Eles fazem excelentes parceiros silenciosos em negócios. E nem todos eles evitam serem notados – mas até mesmo aqueles que não influenciam a percepção de outros de quem ou o que eles são. Um MC popular pode parecer inofensivo, mas ele está moldando os pensamentos de centenas, milhares ou mais fãs. Muitos changelings se juntam à Corte do Inverno quando eles saíram recentemente de Faerie, mas um número mais proporcional permanece nela. Correr e se esconder é um instinto muito natural após a fuga de alguém, fazendo que a Corte do Inverno



seja uma opção atraente. Poucos monarcas do Inverno escolhem dispensar novos refugiados. Ao invés disso, as Cortes tentam ajudar o maior número de changelings assustados que eles podem. Apenas depois de interação de vários meses entre os membros da Corte e os candidatos em potencial é que a Corte aceita eles ou os afastam. No caso de afastamento, a Corte pode geralmente sugerir uma Corte mais apropriada. Poucas fadas encaram a rejeição muito mal para se tornarem Sem-Corte.

Rituais

O mais famoso dos rituais da Corte do Inverno é o Mercado de Inverno, um encontro que a maioria das Cortes patrocinam duas ou três vezes da estação. No mercado, changelings de todas as Cortes (e Sem-Corte) são livres para montar barracas ou cabines, comprar, vender, fazerem jogos e trocaram serviços e informações. O Mercado de Inverno é menos focado do que a Feira Arruinada da Corte do Outono e muito mais aberta à negociação não mágica. Na maioria das Cortes, o Mercado de Inverno serve dois propósitos. O primeiro é ser uma câmara de compensação para as informações da Corte, bens “confiscados” e serviços, dos quais existem muitos. Cortesãos do Inverno fazem a maior parte dos fornecimentos no Mercado do Inverno, quando não são todos. O segundo é para contrabalancear a atração ilícita e a influência do Mercado Goblin. O Mercado de Inverno provê uma oportunidade para os mesmos tipos de negócios e rede de contatos sem forçar nenhum changeling a se expor para hobgoblins, Fadas exiladas e legalistas que também são muito propensos a venderem informações para Faerie da mesma forma que vendem Contratos para as fadas livres. Algumas Cortes usam o Mercado de Inverno para conseguir um terceiro objetivo. A confluência de Cortes changeling dá à Flecha Silenciosa uma oportunidade de julgar as capacidades e naturezas de outras Cortes. Também é uma chance para a Corte se infiltrar na sociedade das outras. Muitas Cortes do Inverno não sentem a necessidade para essa medida, mas algumas sentem. As Cortes do Inverno também dão o Baile de Inverno a cada ano. Algum espertinho nomeou o evento por causa de danças típicas de universidades e escolas, e o nome pegou. O Baile de Inverno é um baile de máscaras, onde esconder a identidade é obrigatório, e uma oportunidade para socialização livre para todos e sem culpa. A Corte tenta usar fichas que escondam o aspecto, ou faz um pacto com certas entidades de Faerie para fazer as suas identidades irreconhecíveis

pela noite. Dessa forma, até mesmo inimigos típicos das Cortes changelings podem comparecer e socializar, enquanto os changelings ainda ficam seguramente escondidos. A Rádio Fada Livre é uma tradição moderna espalhando pelas Cortes do Inverno. Como mestres da lábia, os cortesãos Ônix estão geralmente no coração de todos os movimentos underground. A Rádio Fada Livre é um método de disseminar informação que todos os Perdidos devem saber sem divulgar a localização nem do transmissor e nem do receptor. A “estação de rádio” pode ser seguida, mas ela se mexe freqüentemente. Surpreendentemente, nem todas as Cortes do Inverno apóiam a Rádio Fada Livre, e algumas vezes é repreendida por algum outro movimento underground dentro da própria Corte.

Heráldica

A Corte do Inverno raramente anuncia sua presença. Até mesmo quando a Corte precisa, como em funções oficiais, suas cores e símbolos heráldicos são pequenos em número. As cores da Corte são o branco e o preto. A Corte ocasionalmente mistura o cinza, mas as cores são quase sempre altamente contrastadas. Alguns símbolos comumente usados pela corte são uma flecha, um estilete, formações de gelo, folhas de arbustos, uma pistola silenciada, um lobo, um rato, uma lebre, uma toupeira, uma árvore seca, uma bruma ou neblina cinza, um eclipse ou uma lua minguante, um homem com barba e outros.

Manto

O Manto da Corte do Inverno é mais sutil que o das outras Cortes, geralmente ao ponto que os membros podem ser confundidos com um dos Sem-Corte. O Manto é mais evidente em sua ausência: com Manto ● a ●●●, o aspecto simplesmente parece pleno, como se fosse mais claro e mais fácil de ver do que os outros. Quando invocando um Contrato ou magia evidente, flocos de neve podem passar pela imagem. Com Manto ●●●●+, o aspecto parece mais evidente do que nunca, apesar de que usar mágica ativa pode encher ele com um alvoroço de neve. Com Manto ●, o personagem se torna mais indistinguível de seu ambiente. Subtraia um dado de todos os testes de Raciocínio + Autocontrole ou Raciocínio + (Habilidade) para notar o personagem. Isso não se aplica se alguém está procurando especificamente pelo personagem, e o personagem pode suavizar essa aura por uma cena com pouca concentração. Com Manto ●●●, o personagem

adiciona um dado para todos os testes de Persuasão. Com Manto ●●●●●, a penalidade de um dado aumenta para uma penalidade de três dados.

Tristeza

Membros da Corte da Tristeza lidam com sua emoção da assinatura do mesmo jeito que eles lidam com o resto de suas vidas: eles se escondem dela. Todos eles sabem que está lá, pairando na beira de suas consciências, mas eles lidam com isso evitando-a. Na maioria dos casos, essa é a coisa mais saudável a fazer. Não há maneira de encarar a tristeza de perder as maravilhas de Faerie quando ninguém pretende voltar, e o que bem faz a tristeza para a vida roubada de alguém quando não existe caminho para voltar atrás? Trazer suas emoções para outros é raramente uma crueldade. Geralmente é uma bondade. É um jeito de oferecer a soltura que os cortesãos não podem – ou têm medo de – experimentar. Um changeling pode ir a um funeral e discutir sobre o morto com aqueles que sentem sua falta, e alguns vão até o ponto de se tornarem oradores tocantes. Eles trazem a tristeza da mente de outros para que outros possam lidar com isso. Desastres naturais como furacões e tufões são vistos como tempos de fartura para a Corte do Inverno – mesmo, é claro, sendo melhor não ser visto visivelmente cedendo. Isso seria um pouco estúpido. Culpa e arrependimento são outras posições de alto prestígio da tristeza. Fadas dessa Corte podem passar o tempo perto de um confessionário católico, ou até mesmo dentro de um, ouvindo os arrependidos pedirem perdão. Outros visitam prisões para discutir as causas ou resultados do encarceramento dos presos, ou eles podem participar ou comandar um grupo de sessão de terapia. Existem changelings menos morais que causam tragédias para se beneficiar da tristeza que eles causam, mas esses atos são geralmente desencorajados, algumas vezes violentamente, pela Corte.

Estereótipos

Corte da Primavera: Eu acho que eles podem estar se escondendo deles mesmos do mesmo jeito que nós... apenas com mais barulho.

Corte do Verão: Algumas vezes eu acho que se os caras da Corte do Verão parassem de bater nos seus

peitos e uivarem, Eles poderiam perder a gente de vista. Corte do

Outono: Se eles se arriscassem menos, eles seriam de grande ajuda. Como é agora, é mais capaz deles causarem problemas do que preveni-los.

Sem-Corte

Nem todos os changelings se juntam a uma das Cortes. As razões variam, mas a maioria deles tem alguma conexão com o fato de que cada Corte tem seu método específico de evitar a recaptura pelas Fadas e tem uma conexão especial com uma emoção específica. Nem todos os changelings podem se associar com um modus operandi do jeito que eles percebem como demandas da Corte. Ou talvez eles não sintam um laço real com qualquer uma das quatro emoções defendidas pelas Cortes. Algumas vezes os piores conflitos vêm quanto um refugiado se encaixa no método de uma das Cortes, mas na emoção dominante de outra – indivíduos que não podem reconciliar os dois podem pular de Corte em Corte algumas vezes antes de se tornarem Sem-Corte. Alguns changelings que desprezam as Cortes o fazem não porque não se encaixam, mas porque algo sobre as Cortes é de mal gosto para eles. Talvez o conceito é muito próximo a uma Corte Feérica para que um novo refugiado contemple (apesar de que ele pode se juntar à Corte muitos anos depois). Um changeling pode se opor politicamente ou filosoficamente com corpos governantes de um modo geral. Ele simplesmente pode não se dar bem com pessoas lhe dizendo o que fazer e como fazê-lo, ou grupos sociais sempre significaram problemas para ele. Talvez as Cortes pareçam muito insinceras ou muito destrutivas. Normalmente, um de cada seis ou sete changelings se recusa a se juntar a uma Corte. Em regiões onde as Cortes são fortes e recrutam sempre, ou onde os Outros são mais agressivos, os Sem-Corte são menos frequentes. Regiões com Cortes fracas, ou Cortes que são muito corruptas e divididas, têm uma maior incidência de fadas Sem-Corte. Líderes particularmente carismáticos de qualquer um dos lados também aumentam os números, seja em direção da Corte (mais provável) ou em direção da independência, quando é nisso que o líder acredita. Até mesmo com boas razões para evitar as Cortes, a promessa de uma estrutura de apoio e o poder do pacto de uma Corte convence muitos. Os

Sem-Corte não são, de um modo geral, uma facção política. Eles são definidos por um desejo de permanecerem livres das Grandes Cortes, mas isso não implica um objetivo organizado ou promoção de interesses de changelings fora das Cortes. Mas em algumas áreas, os Sem-Corte protestam. Eles podem ser um grupo de Perdidos individualmente motivados, liderados por alguém carismático que insiste em dá-los uma voz na propriedade livre. Eles podem se conduzir como um sindicato, recrutando abertamente outros changelings para uma vida fora das intrigas das Cortes. A efetividade dessas reuniões varia amplamente, mas em alguns lugares o líder Sem-Corte tem uma influência política e habilidade tão grande quanto a de um nobre de qualquer Corte. Mesmo se um líder Sem-Corte não puder se sentar no trono sazonal, ele ainda pode manter poder atrás do trono.

Ameaças

Um changeling que encontra as Cortes tem muito que fazer. É fácil ser pego na política de um grupo underground de sobreviventes. Um mundo longe de seus captadores, os prisioneiros refugiados das fadas pode esquecer que elas estão lá, e podem esquecer os quão perigosos elas são. Da mesma forma, nem todos os changelings realmente se ajustaram ao mundo humano. Alguns ficaram loucos. Alguns deixaram suas almas para trás em Faerie. E alguns estão trabalhando para o inimigo. Um mandado de um changeling, do outro lado, é um lembrete constante de o que o changeling é. A existência do mandado força mais ou menos o changeling a fazer as pazes consigo mesmo, com o que ele passou e com o que ele é. É o destino do changeling encarar um cálculo com o substituto Feérico que roubou sua vida, mas o que quer que isso seja – reconciliação ou assassinato – é impossível dizer.

O Mandado

Seu bebê é lindo. Ele é uma criança brilhante, sorridente e bochechuda que te ama e te aperta bem forte antes de você colocá-lo na cama a noite, que balbucia pequenos sons doces que parecem com “mama” ou “papa”. Então de onde veio essa coisa vermelha, enrugada e chorona, essa coisa que esperneia e chuta e reclama, essa coisa de nariz escorrendo que se vira de costas quando você sorri, que joga os brinquedos pelo quarto, que tosses e cuspe e que odeia você? Esse não é o seu bebê. Alguém veio e levou o seu belo bebê embora, e deixou essa coisa feia e chorona no seu lugar. Seu irmão é atencioso e honesto e sábio, e ele te ama com carinho. Ele sempre esteve lá para te deixar seguro de crianças maiores e mais assustadoras, e ele te contou piadas e algumas vezes te deu doces e contrabandeou gibis para o seu quarto quando a Mamãe e o Papai não estavam olhando. Mas quem é esse, que não quer mais falar com você, que não quer que você ande na rua com ele, que senta no quarto se vestindo de preto e ouve músicas altas, raivosas e que xinga a Mamãe e o Papai? Esse não é o seu irmão. Alguém veio e levou ele embora, e deixou esse estranho amargo e sarcástico no seu lugar. Sua mãe é agradável e doce e cozinha muito bem, mas um dia você cresce e pensa: quem é essa velha, essa bruxa de cara amarga que nem pode mais cozinhar? Porque ela é tão rígida e tão cheia de razão? Essa não é a sua mãe. Ela foi embora, e essa mulher miserável e fora de seu lugar foi deixada em seu lugar. É assim que muita gente se sente. Quase todos os pais olham para seus bebês e pensam, Você é realmente meu filho? Conforme as relações mudam e as pessoas crescem, as crianças vêem seus iguais de maneiras diferentes, e conforme elas ficam mais velhas, as pessoas começam a ver defeitos nos seus pais que eles nunca mais notaram. A um tempo atrás, era razoável acreditar que o seu bebê, seu irmão, seu pai, sua esposa foram trocados por um changeling. Em 1895, uma jovem mulher de Tipperary chamada Bridget Cleary ficou doente, e ficou de cama por algumas semanas. Seu marido Michael sabia o que havia acontecido. Ela foi trocada. Então por dias, ele a tocou várias vezes com um atizador em brasas, e ele chamou todos os homens da vila para a segurarem enquanto ele mijava nela e mesmo ela implorando, ele encostava madeira em brasa nos seus lábios e quando ela não conseguia dizer seu nome três vezes, ele jogava parafina nela e a queimava viva. E então ele foi para o forte arruinado onde ele passou dias esperando o Povo Justo trazer sua esposa de volta. Eles nunca vieram.

Estórias assim não acontecem mais, ou pelo menos não no Ocidente desenvolvido. Hoje em dia, as pessoas sabem com certeza que esse é apenas um artifício psicológico, um estado mental que as pessoas entram. É perfeitamente normal. As pessoas superam isso, e quando elas não superam, existe uma patologia reconhecida atrás disso. Pais balançam a cabeça e se sentem culpados. Crianças superam isso, mas as suas relações com seus irmãos nunca se recuperam de verdade. E atrocidades como a morte de Bridget Cleary não acontecem mais. E os mandados de verdade permanecem despercebidos. Eles são mais sutis do que suas vítimas são levadas a acreditar, e nem sempre sabem o que são. Eles são quase perfeitos, mas não muito perfeitos, imperfeitos o suficiente para levantar suspeitas leves que rapidamente são descartadas por pessoas de bom senso. E eles vivem as vidas das pessoas que eles substituem. Enquanto isso, seus comparsas presos em Arcádia mudam, se tornam infundidos com as coisas Feéricas até que eles fiquem bem diferentes. Enquanto mais tempo os changelings ficam em Faerie, o mais diferente eles se tornam e mais chances que seus mandados tem de viver sua vida por eles. E quando o changeling volta, o mandado, que pode até mesmo se considerar humano, viveu uma vida que o changeling não viveu, e o mandado se tornou essa pessoa, forjando relações, fazendo e rompendo amizades, trabalhando e vivendo e tomando parte de uma vida que o changeling não viveu. Assim como a estrela do cinema mudo que, como dizer por ai, ficou em terceiro em um concurso de sócias, o changeling encontra um impostor na sua casa que é melhor do que o changeling em ser ele mesmo. Um mandado sabe quando o changeling que eles substituiu está voltando. Ele sabe quando seu sócia está perto. Ele pode ver o aspecto feérico do changeling. Se o mandado sabe o que ele é, ou se ele se lembra subitamente, tendo se esquecido de Arcádia e se convencido de que é humano, ele estará pronto. Se ele não sabe o que é, ele encara o que vê com horror e descrença. De qualquer jeito, um mandado vai, em algum ponto, ter que encarar a verdade do que ele é. Todos vêem alguém que se parece exatamente com ele. Ele vê algo diferente: chifres, olhos estranhos, pelos, garras, pele de gelo ou fogo ou água ou terra. Ele vê as Fadas, virem para pegar ele de volta, ou o changeling que ele sempre temeu viria para roubar sua vida. Ele viveu essa vida como se fosse a sua por muito tempo agora, e ele tornou-a sua própria, a dirigiu de seu jeito. O changeling pode não reconhecê-la, e ele provavelmente não tem idéia do que fazer com ela se ele a tomar de volta. O antigo dono da vida tem alguma propriedade

para clamá-la de volta? “Era minha primeiro” nem sempre é um argumento convincente. A possessão pode não ser nove décimos da lei, mas é uma parte grande da discussão. O mandado tem magia. O reaparecimento do changeling original faz com que poderes se manifestem no mandado, começando com uma espécie de sexto sentido, uma habilidade de saber quando o changeling está vindo, até mesmo se o mandado não sabe o que é o changeling. Todos os mandados podem ver aspectos feéricos, quer ele saiba o que são ou não. Um mandado sabe e aguarda; outro reage com horror, ou começa a pensar que está ficando louco. Então, os outros poderes vêm. Um mandado corre de uma briga com seu original, e se encontra arrancando as sombras das pessoas e as comendo sem ter nenhuma idéia do que está fazendo. O changeling usa magias estranhas; seu mandado as joga de volta para ele. E alguns se tornam armadilhas vivas, capazes de gritar e chamar as Fadas Verdadeiras para virem e buscarem suas propriedades.

As Fadas Verdadeiras

Essa é a estória de Yallery Brown. Um jovem, um agricultor de bom coração, estava andando através de um campo um dia quando ele ouviu um som, como o de uma criança chorando. Ele seguiu o som até uma pedra grande, e a levantou, e lá embaixo da pedra havia um pequenino homem. A pequena criatura disse que seu nome era Yallery Brown, e que o homem o havia salvado, e que ele ajudaria o homem de bom coração em todo o seu trabalho até o fim de seus dias. E o homem nunca deveria agradecê-lo, avisou Yallery Brown, pois nesse dia toda a ajuda terminaria. Então Yallery Brown desapareceu. O agricultor voltou ao trabalho e notou que, verdadeiro a sua palavra, Yallery Brown estava dando ajuda. Mas a ajuda de Yallery Brown era, infelizmente, pior, muito pior do que inútil, pois a plena vista de todas as ferramentas de capinação se mexiam no ar e espigas de milho eram amarradas e empilhadas por mãos invisíveis. Logo, os trabalhadores perceberam que a força invisível estava fazendo o trabalho do agricultor de bom coração, e eles começaram a ignorá-lo, e murmuravam acusações sombrias de bruxaria. O homem se mudou para outra vila, mas as coisas não melhoraram para ele, pois as mãos invisíveis de Yallery Brown o seguiam onde ele fosse. O jovem começou a passar fome, pois ninguém o empregava. Um dia, após ter sido mandado embora de outro campo e nunca mais retornar, o homem se lembrou das palavras da fada, e ele gritou para o ar em volta dele, “Obrigado, Yallery Brown! Por tudo o que

você fez, você tem o meu agradecimento!” Mas ele ouviu uma pequena voz, cheia de amargor, sussurrar em seu ouvido:

Trabalhe como for, Você nunca irá bem;

Trabalhe como possa, Você nunca ganhará sustento;

Do mal e da má sorte, e Yallery Brown,

Você se deixou sair debaixo da pedra.

- e isso foi tudo.

Naquela noite, os problemas do jovem começaram cedo. Pois a fada, ficando ofendida, bateu panelas e virou mesas, e estragou a pouca comida que o jovem tinha. Yallery Brown gritava no ouvido do agricultor quando ele tentava dormir e ria dele quando ele dava nós nos seus cadarços e cortava buracos nas suas roupas e beliscava o homem e repetia sua rima no ouvido de todos conforme o homem passava pela rua, sempre e sempre. Ele se tornou um paria, e ninguém queria nada com ele. E depois de muitos dias disso, o jovem, perturbado além do limite, faminto e cansado, se afogou, e ele foi enterrado em uma cova sem marcas, e tudo isso por um ato de bondade. E é assim que as coisas são com as Fadas Verdadeiras, os Outros, os Gentsis. Elas não se comportam como as pessoas. Palavras têm significados diferentes. Elas operam com regras diferentes, e não saber as regras nas quais elas operam não é desculpa. Existem coisas que elas sabem sobre o mundo que não são o que sabemos. Elas fazem conexões entre coisas que não são as conexões que faríamos. Na melhor forma que os changelings conseguem descrever, os Outros são criaturas. Nada que não é do feitio delas parece realmente importar, e elas parecem não ter habilidade de compreender a vida da perspectiva de outro ser. Elas amam e odeiam como fogo e gelo, mas não existe empatia nelas. Alguns que colecionam conhecimento Feérico as consideram loucas. Não é uma conclusão insensata. Considere: uma pessoa afligida com esquizofrenia ouve vozes e têm visões e alucinações bizarras. Ele sabe com certeza que as coisas não são como as outras pessoas as vêem. Objetos e palavras têm significados especiais para ele que não dizem nada para outras pessoas. Tudo é um símbolo. E é assim que cada uma das Fadas vê o mundo mortal. Não é de se surpreender que a um tempo atrás, comunidades algumas vezes pensavam que pessoas com doenças psiquiátricas eram tocadas pelas fadas. E, certamente, enquanto mais parecido o changeling é com as criaturas que um dia o capturaram, mais louco ele se torna. E mesmo assim, até mesmo considerar elas como seres patológicos lhes dá uma humanidade que elas simplesmente não têm. As torna como nós. As faz compreensíveis. E elas não são compreensíveis. Algumas estórias sugerem que as

Fadas são simplesmente sonhos e pesadelos. Em sonhos, nós viajamos de lugar para lugar sem nos lembrarmos da viagem. Nos sonhos, as regras do mundo são diferentes, e nós sabemos que as coisas sempre foram como elas são: nós sempre soubemos que nossos dedos eram feitos de aço soldado, ou que podíamos voar, ou que nós somos melhores amigos da Diana, que não morreu e que está apenas se escondendo. Nos sonhos, palavras e objetos e locais significam coisas diferentes e têm conexões diferentes. Sonhos têm suas próprias regras, que devem ser seguidas. E tem algo nisso também. Certamente, se qualquer criatura pode ser feita de sonhos, são as Fadas Verdadeiras: elas seguem regras arcanas, elas não fazem muito sentido, elas parecem tão familiares. As formas que elas tomam parece terem sido ditadas pelos desejos subconscientes das pessoas que as vêem. Mas as Fadas são claramente mais do que apenas expressões materiais do subconsciente coletivo. Elas certamente têm alguma relação com a humanidade, mas não é um de dependência. As Fadas nem sempre pulam direto do que nós pensamos e conhecemos. Comparações entre as Fadas Verdadeiras e loucura e sonhos nós dão um vislumbre, mas é apenas um raso. No fim das contas, o máximo que se pode dizer sobre a origem das Fadas é que elas simplesmente são. Elas existem, e isso é tudo.

Categorizando Fadas

As Fadas não se encaixam em categorias. Claro, esses guias de campo para as fadas que ficam na sessão de auto-ajuda e misticismo de qualquer boa livraria e os livros mais sérios de conhecimento oculto dividem as fadas em centenas de espécies e facções. As histórias sobre Callicantzaroi e sidhe e lutins e kobolds e Wichtlein e Fir Bolg e Tylwyth Teg e Duergar e brownies, Fadas das Flores e ninfas, trolls e bruxas e milhares de outros tipos do Povo Bom do mundo inteiro. O colecionador de conhecimento Arcádiano pode facilmente ser inundado com o volume de conhecimento sobre os diferentes tipos de Fadas, as formas que elas se comportam, as regras diferentes que elas seguem. Knockers precisam ser alimentados para serem apaziguados, mas Brownies requerem um pires de leite. Algumas fadas demandam juros nas coisas que elas emprestam; outras se ofendem ao terem de volta mais do que elas ofereceram. No fim das contas, saber essas coisas salvou algumas pessoas da ira inexplicável das Fadas, mas não tem nada a ver com qualquer “espécie” ou “sociedade” que as Fadas possam ter. Os diferentes tipos de fadas, Povo Bom, Bons Vizinhos, inteligências Devic ou qualquer que seja o nome delas

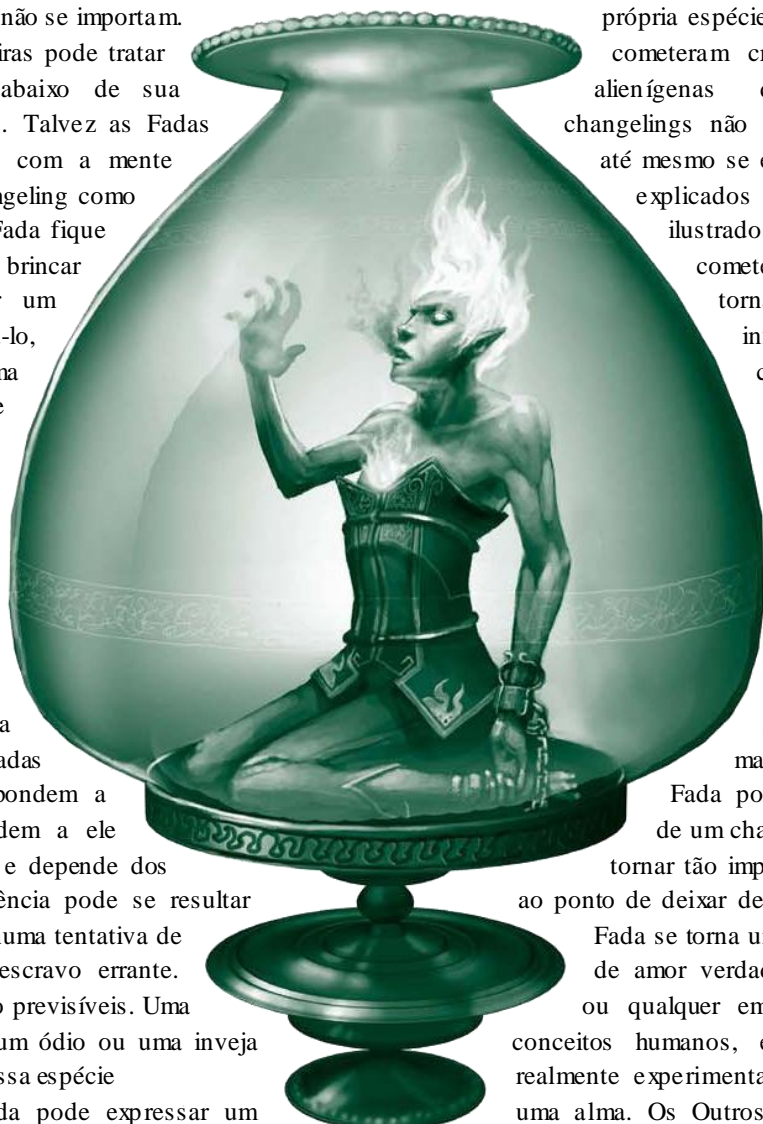
nos livros são realmente apenas observações de Fadas diferentes se comportando de maneiras diferentes. As Fadas não são realmente presas por formas ou histórias ou costumes sociais. Elas são muito fluídas. Um boggart pode dar luz a um Dobie ou Bwca. Uma Fada que adota a forma de uma Dama de Branco brilhante durante um ano pode se tornar uma bruxa horrenda ou um gigante comedor de ossos ou um troll que espregueia na noite no outro. Aquele pequeno abductor cinzento pode ter sido um ogro comedor de gente há um século. Esse é o segredo mais profundo das Fadas Verdadeiras: não existem “tipos” de Fada de verdade. Existem apenas fadas, em todas suas malícias e poderes e inconsistências. Fadas são assim como fadas fazem. Elas mudam sua forma e comportamento conforme seus caprichos. Algumas ficam iguais por séculos. Outras mudam semanalmente ou diariamente, ou de momento para momento. Quando elas mudam, elas se tornam, para todos os efeitos, seres diferentes. Geralmente elas esquecem (ou fingem esquecer ou escolhem esquecer) seus passados, permitindo que inimizadas e amigas que possam ter sido forjadas há séculos dissolvam como se escritas na brisa Arcadiana e forjam novas memórias, novos passados. No fim, o comportamento dessas fadas depende apenas de uma pergunta: é divertido? As Fadas não fazem nada que não seja interessante e divertido. Não existe absolutamente nenhuma outra consideração moral que elas observam. Tortura e assassinato são divertidos, e se a Fada é criativa o suficiente, ela vai ser uma vilã, até que ela fique entediada com isso. Se a bondade se passa como interessante por alguns anos, então a Fada vai ser uma santa, até que a bondade se torne entediante. Mortais são interessantes, mas tratar eles da mesma forma sempre da mesma maneira pode eventualmente se tornar um pouco chato. E quando ser um monstro ou santo ou amante ou demônio deixa de ser divertido, as Fadas Verdadeiras se tornam alguma outra coisa. Mas da mesma forma, tudo isso pode ser uma fraude, uma máscara para esconder a verdade. Fadas mentem.

As Fadas e os Errantes

As pessoas que as Fadas roubam são inexplicáveis para as Fadas assim como as Fadas são para as pessoas. A atitude que as Fadas têm diante dos que escapam são variadas. Existem muitos humanos, e quase a mesma quantidade de humanos vulneráveis, e se um changeling escapa, pode ser menos cansativo fazer um novo mandado e roubar um novo escravo do que caçar um que se perdeu. Além disso, mortais são

10 por um centavo. Fadas que esbarram em um changeling no mundo humano ou na Sebe imediatamente sabem o que encontraram, mas geralmente não se importam. Escravos mortais escapam toda a hora. A maioria das Fadas simplesmente não está interessada em changelings. Fadas podem ser possessivas e vingativas quando elas querem. Geralmente elas não se importam.

Uma das Fadas Verdadeiras pode tratar um changeling como abaixo de sua consideração e ignorá-lo. Talvez as Fadas olhem para um lado e com a mente distraída esmague o changeling como uma formiga. Talvez a Fada fique ligeiramente entretida ao brincar com o changeling por um tempo, antes de descartá-lo, esquecendo a como uma criança que se desfaz de um botão de dente-de-leão usado. As coisas são diferentes quando as Fadas encontram aqueles changelings raros com verdadeiro poder, uma criatura cuja Wyrd é brilhante e fluída e se aproxima da altura das fadas. As Fadas entendem poder, e respondem a ele. Como elas respondem a ele depende do changeling, e depende dos caprichos da fada. Violência pode se resultar quando a Fada embarca numa tentativa de matar ou recapturar o escravo errante. Mas as Fadas não são tão previsíveis. Uma Fada pode desenvolver um ódio ou uma inveja por um changeling com essa espécie de poder; a mesma Fada pode expressar um orgulho paternal, o sentimento de que o “Junior” finalmente cresceu, pegou sua herança. A mesma fada pode pensar essas coisas diferentes ao mesmo tempo. Uma Fada pode achar que um changeling como esse tem um potencial para os jogos de política ou luxúria feéricos, ou um agente no reino humano ou uma bagatela bonita que precisa ser obtida.



Os Banidos

Algumas vezes, o mundo humano abriga as Fadas Verdadeiras que não podem voltar para Arcádia. Elas são menos poderosas, essas Fadas, e sem suas ligações

com Arcádia, elas são efetivamente mortais. Não existe uma única delas que não quer voltar para Faerie. Algumas são Fadas fracas que perderam tempo demais entre as pessoas e esqueceram o caminho de volta. Mas algumas foram expulsas, sentenciadas à mortalidade por alguma corte Arcadiana. É difícil imaginar o que poderia fazer uma Fada ser excomungada de sua própria espécie. Certamente, algumas

cometeram crimes tão bizarros e alienígenas que humanos ou changelings não poderiam entendê-los, até mesmo se eles fossem claramente explicados em detalhes e ilustrados com figuras. Outras cometem o erro de se tornarem doentes,

infectadas pelo contato com os mortais. Em Arcádia, tudo é permissível, contanto que seja divertido.

Uma Fada pode se tornar ligada a um mortal, mas realmente se

apaixonar, realmente levar isso a sério? Isso não é mais divertido. Uma

Fada poderia querer vingança de um changeling, mas se isso se tornar tão importante para os Gentis ao ponto de deixar de ser divertido, então a Fada se torna uma chata. Os conceitos de amor verdadeiro, ódio verdadeiro ou qualquer emoção verdadeira, são conceitos humanos, e podem apenas ser realmente experimentados por um ser com uma alma. Os Outros não têm almas, mas

algumas vezes a emoção os obceca. Eles se tornam um pouco menos Fadas, infectados com um falso tipo de humanidade que elas não entendem. Um ser como esse é perigoso para os Gentis, e perigosos para o mundo humano. Fadas banidas, seja como for que foram barradas de Faerie, se tornam obceçadas em voltar para Arcádia. Elas desesperadamente precisam desse ponto de fuga. A ironia é que na ação de precisarem, nessa obsessão, o desejo que sobrepuja a todos os outros, elas se tornam cada vez menos capazes de reentrarem em Arcádia. É mortalmente sério para elas, e esse simples fato, mais do que qualquer outra coisa, é o que as

mantém excluídas de Faerie para sempre. E é o que elas tão terrivelmente, terrivelmente perigosas.

Os Leais

Nem todos os changelings que voltam para o mundo humano através da Sebe escaparam. Nem todos os changelings que estão ativos agora são livres. A verdade é que algumas vezes os Gents deixam alguns de seus changelings irem. Algumas vezes os Gents mandam seus changelings como seus agentes. Um changeling pode parecer ser uma parte vital de sua corte por quase 20 anos, mas ele está sonhando com Arcádia, e ainda é um escravo sem esperanças de sua Senhora Obscura, sua vontade completamente voltada a ela, todas as suas ações o resultado de uma ordem direta de sua senhora sardônica. Ele mantém sua Corte regional rodando sem problemas, mas o edifício inteiro depende de frágeis estruturas que ele ajudou a instituir, e tudo o que precisa é que apenas um elemento seja empurrado, apenas levemente como um dominó de pé, e toda a coisa colapsa. E a Senhora Obscura recompensa seu escravo. Ou mata ele. Depende de quão entediada ela está. Existe outro changeling que nem mesmo sabe que está ainda escravizado pelas Fadas. Existem sonhos e episódios de tempo perdido, mas ele acha que está no controle. Ele pensa que ele está no banco do motorista. Ele não está. Quando ele deveria estar dormindo, ele é outra pessoa, e eles está fazendo o trabalho assassino de uma Bruxa da Boca de Sangue que mexe os pauzinhos, que puxa as cordas ensangüentadas. Um terceiro escapou, apenas para que seu Guardião o encontrasse em algumas semanas. O Gigante Sem-Coração clamava ser misericordioso, e então, deparado com o prospecto da destruição, o changeling trai seus inimigos e amigos, pois se não forem ele, é o changeling que sofre. Ele está se tomando desesperado, e seus trabalhos são descuidados. É apenas uma questão de tempo antes de alguém achá-lo, seja um companheiro changeling ou um Gigante aborrecido que não precisa mais dele. As maneiras das quais as Fadas usam os changelings são apenas limitadas pelas necessidades das Fadas por entretenimento, e muitos membros livres das Cortes sazonais já caíram nas mãos dos legalistas. Eles podem estar em qualquer lugar.

Os Doentes

Alguns changelings não voltam pela Sebe intactos. O toque das Fadas faz com que todos os changelings sejam um pouco loucos. É impossível sobreviver tanto tempo em Arcádia sem perder um pouco da razão. Mas alguns changelings são muito bem adaptados para Faerie. Eles fogem, mas o ato de fazer isso destrói qualquer balanço mental que eles conseguiram manter como prisioneiros. Outros changelings são sãos o suficiente para atravessarem a Sebe, mas descobrem que os desafios de terem sido o antigo brinquedo de fadas em um mundo que abandonou eles é muito para se agüentar, e então eles caem no precipício. Um changeling pode reagir à perda de sua sanidade de várias maneiras. Um changeling assume o papel de um personagem de uma rima infantil. Ele volta cuidadosamente para casa e pega um machado; ele dá 40 golpes em sua mãe. Quando ele vê o que fez, ele dá ao seu pai 41. Ele canta rimas e canções infantis para acompanhar suas ações medonhas. Elas são tudo o que ele tem para continuar, e constrói sua vida assim, de pedaços de versos infantis sem rima. Outro changeling parece estar sob controle, mas o pequeno quitinete em que ele vive está cheio de suas coleções, assim como a coleção de olhos que ele mantém no seu refrigerador os molares e incisivos que preenchem seu armário da cozinha. O cheiro pútrido de sua casa está começando a vaziar pela comunidade. Até agora ele manteve seus entusiasmos secretos de pessoas normais em volta dele. Assassinos em série ficam preguiçosos e são pegos. Um assassino serial com magia feérica do seu lado pode não estar em perigo da lei humana, mas os changelings que ele conhece são um assunto completamente diferente. Eles “não entenderiam”. E se eles descobrirem, e não entenderem, será que essa fada do dente será capaz de continuar com seu hobby? Outro changeling entre em negação, entrando em um estado de fuga. Um deles, que tendia à religiosidade antes de ser levado, começa a imaginar que estava no Inferno, que ele foi seqüestrado por demônios que o transformaram em um também, pois ele era um pecador. Talvez ele tente destruir os outros “escravos de Satã” que ele encontre em uma patética tentativa de salvar sua alma e reganhar o favor de Deus. Talvez ele decida que se for amaldiçoado, ele deveria agir como um dos amaldiçoados. Se ele não tiver outra escolha a não ser se tornar um demônio, ele deveria, ele acha, se comportar como um. Não faz muito sentido. Mas a loucura raramente faz. Doenças desse tipo levam à tragédia, e tem muito pouco que alguém pode fazer para evitar isso.

Os Sem Alma

A alma humana fascina as Fadas. É uma vantagem que os humanos têm sobre elas, a única coisa que os Outros desejam, mas não conseguem compreender de verdade. É a razão mais importante pela qual as Fadas procuram seqüestrar humanos: alguns dos Gentis aparentemente deduzem que se eles não conseguem ter uma alma própria, eles pelo menos podem ter um brinquedo com uma alma, o que faz tanto sentido quanto a maioria das coisas que as Fadas fazem. Faerie não é muito bem adequada para a alma humana: alguns dizem que na guarda dos Outros a alma dorme, para acordar novamente apenas quando o changeling escapa. Alguns dizem que ela é pega em um espinho da Sebe, e é reunida com seu dono apenas no retorno. Exceto que alguns humanos não chegam de volta no mundo humano espiritualmente intactas. Os Perdidos se chamam de os “sem-alma”. A crença prevalecente entre os changelings é de que os Espinhos podem rasgar a alma de alguém no caminho de Arcádia, mas eventualmente ela volta para te encontrar em casa – na maior parte do tempo. Alguns nunca se curam, no entanto. Um changeling sem-alma é essencialmente um psicopata sem esperança de obter uma cura. Tudo o que os sem-alma têm é o que eles aprenderam em Faerie: entretenimento é tudo, independente de quem seja cortado e enfiado no freezer. Eles são particularmente horripilantes para seus irmãos mais afortunados, pois a teoria prevalecente é de uma implicação feia: a sua alma pode ser arrancada de você, mas não existe garantia de que você pode recuperá-la. Por mais que essa suposição seja de arrepiar, no entanto, ainda é algum conforto comparado a uma alternativa mais sinistra: a idéia que talvez nenhum changeling tenha sido reunido com sua alma, e que todos dividem uma danação em comum. É melhor acreditar que os quebrados são sem-alma, pois isso pelo menos te diz o que você não é.

Os Fanáticos

Alguns changelings têm mais dificuldade em carregar suas cicatrizes. Empurrados além do ponto de ruptura, eles se recusam a simplesmente esconder e esperam que os Outros não apareçam de novo. Eles fazem o melhor para eliminar a ameaça das Fadas Verdadeiras de vez – mas os caminhos que eles escolhem podem colocar todos os seus irmãos changelings em risco de extinção. Pode haver um ou dois em uma propriedade

livre, e algumas vezes existem mais – o suficiente para se encontrarem e conseguirem de verdade. Eles são um tipo difícil de se lidar, em parte porque eles são muito simpáticos. Eles foram abusados ao ponto da represália, o que qualquer Perdido pode entender. Eles não são geralmente “maléficos”, mas seus métodos não têm nenhuma simpatia pelos changelings – ou mortais – pegos em suas cruzadas. Pode ser eficiente removê-los com ferro frio, mas é realmente a coisa certa a ser feita? E eles serão sempre fáceis de se encontrar? Aqui e ali, changelings com uma maior aversão às armadilhas de Faerie decidem que a melhor maneira manter os outros e a si mesmos seguros dos Outros é destruindo suas estradas. As trods precisam ser destruídas, para que as Fadas não possam vir mais para fazer outras vítimas. Outros changelings os chamam de incendiários de pontes. Afinal, similares as ponte, as trods funcionam das duas formas; elas são uma bênção para as Fadas, claro, mas elas também são tão valiosas para os changelings. Por isso os incendiários de pontes são um problema delicado. Trods são o sangue de uma propriedade livre, e sem Glamour, os Perdidos não têm defesas. Existe uma chance de eles estarem certos, e eliminar as trods deixaria uma área segura dos Outros – mas se eles estiverem errados, os changelings e seus amados estariam apenas mais vulneráveis. É um risco que poucos querem tomar. Do outro lado, alguns querem voltar – a força. A maioria dos changelings provavelmente sonhou com algum tipo de vingança para os seus Guardiões em algum momento, mas percebem que eles não têm uma chance realista de derrotar os Gentis em suas próprias cidadelas. Mas alguns não têm essa capacidade de julgamento. De tempos em tempos, um changeling começa a pregar a necessidade de unificar todos os Perdidos e todas as buchas-de-canhão mortais, que, eles puderem alistar em um único exército e então marcharem para Arcádia. O problema vem quando esses instigadores de guerra são persuasivos o suficiente para levar outros para suas causas – e changelings são muito persuasivos. Tais grupos de milícia geralmente agem secretamente, tendo aprendido que algumas propriedades livres não são simpáticas com seus objetivos. Existem rumores de gangues de persuasão brutais pegando novos “recrutados” a força, ou de recrutadores sedutores que enganam seus alvos para eles aceitarem juras ou juramentos a um falcão-de-guerra e sua bandeira. Tanto os Perdidos quanto seus amados são alvos em potencial para serem jogados em uma campanha que com certeza acabará em uma tragédia sangüinária.

ASPECTOS E KITHS

Os efeitos de Faerie nos changelings vão até a alma, mas as mudanças não são inteiramente esotéricas. A natureza Feérica de seu Guardiã é traduzida para o changeling através dos Contratos entre eles, alterando o changeling tanto em corpo quanto em espírito. Essa mudança divide os Perdidos em estranhas afinidades que eles denominam aspectos. Um changeling cujo Guardiã foi esculpido de sombras vivas, por exemplo, pode se tornar do aspecto Sombrio, aderindo características relacionadas à sombra também. Ele pode também desenvolver uma aversão à luz, ou suas cores podem ficar monocromáticas. Se seu Guardiã preferia uma vida subterrânea, o changeling pode desenvolver os mesmos gostos, se adaptando – querendo ou não – para sobreviver no ambiente feérico que ele se encontra constantemente ligado. Nem todos os Changelings, no entanto, seguem diretamente os passos de seu Guardiã. Veja, por exemplo, o exemplo de um cantor que foi seqüestrado por um troll Fada para entretê-lo com sua canção. Ele pode, baseado no papel que seu Guardiã o coloca, desenvolver um aspecto Quimérico, enquanto que o jovem amarrado que foi roubado para guardar o covil do troll pode se tornar um Ogro. Dentro de Faerie, a vontade da Fada Verdadeira parece permear todos os aspectos de seus negócios, se impondo naqueles em volta dele. Humanos (e os changelings em que eles se transformam) parecem particularmente vulneráveis às forças da vontade das fadas. As manifestações dessa mancha Feérica, no entanto, são quase ilimitadas. Até mesmo dentro do próprio aspecto, dois changelings podem se desenvolver muito diferentemente. Essas afinidades especiais, chamadas de kiths, existem dentro de cada aspecto. Um aspecto Elemental, por exemplo, pode manifestar as qualidades gerais de todas as forças elementais: pedra, ar, terra e água. Ou ela pode ser especificamente um Coração-de-fogo, carregando a chama viva dentro dela. Da mesma forma, um aspecto Virtuoso pode ser o de uma mulher sábia genérica, a epítome da bruxa de contos de fadas, ou ela pode ser uma Chirugiã (ki-RUR-geã) que adquiriu maestria em cirurgias perturbadoras, ou um Oráculo com um olho inato para o Destino e o futuro ou até mesmo um

Ferreiro de armas e armaduras mágicas, colocando seu conhecimento inato de como as coisas funcionam para usos bem práticos e muito sobrenaturais. Cada um desses kiths pode ter diferentes formas, refletindo aspectos fisicamente diferentes enquanto pertencem ao mesmo aspecto dominante. A forma de um changeling quase nunca se distancia muito de sua forma original a ponto de torná-lo irreconhecível. Ele pode crescer ou encolher alguns centímetros, mas é muito improvável que ele ganhe ou perca mais que trinta centímetros de altura. As cores dos cabelos e dos olhos podem mudar, e as feições do rosto podem mudar sutilmente, mas a aparência de um humano roubado nunca é sobrescrita. As mudanças são físicas, mas não parecem ser genéticas; uma análise de DNA não consegue determinar um “genoma goblin”, por exemplo. Também parece impossível, para um changeling, passar qualquer uma de suas qualidades feéricas para quaisquer filhos – não que os Perdidos tenham muita fertilidade depois da mudança. A exposição à Faerie parece afetar negativamente a habilidade de um humano de ter uma criança, fazendo com que seja impossível, para a maioria, quando eles efetivamente se tornam changelings. Por isso, os Guardiões são obrigados a roubar novos servos todos os anos, ao invés de simplesmente reproduzirem os que já possuem. Ao voltar para o mundo mortal, changelings podem se sentir aliviados ao saber que as manifestações físicas de suas formas feéricas não se revelam a humanos. Changelings são protegidos por um encantamento que paira sobre todas as coisas feéricas, as escondendo de olhos mortais. Essa Máscara, como eles a chamam, pode parecer uma pequena benção comparada à miríade de outros desafios que eles enfrentam no mundo mortal, mas ainda assim é uma benção. Suas formas, no entanto, não desapareceram ou esvaneceram ao deixarem Faerie. Outros Perdidos vêem os changelings bem claramente – assim como as Fadas Verdadeiras, caso elas cruzem o caminho do changeling. Da mesma forma, caso o changeling se aventure na Sebe ou em Arcádia, ele verá que todos, incluindo os humanos, vêem sua forma de fada, e não o seu disfarce humano.

BESTAS

Bestiais: Aqueles com sangue de animais nas veias, que caçam nas florestas emaranhadas de Faerie, nadam em suas águas, pairam por seus céus ou marcham em suas cavernas. **Contrato de Afinidade: Garras e presas.**

Benção: A selvageria que infunde uma Besta lhe dá uma sobrenatural afinidade com animais. Uma Besta ganha o benefício dos 8 ao usar a empatia com Animais, e recebe uma Especialidade livre para o um animal que reflita a besta de seu aspecto. Aquela mesma natureza selvagem dá uma Besta um poderoso e pessoal magnetismo. O jogador de uma Besta pode gastar pontos de glamour para adicionar para paradas de dados que envolvem Presença e autocontrole. Cada ponto de glamour gasto adiciona um dado a uma parada de dados.

Maldição: Embora as Bestas permaneçam com sua consciência, quando eles passaram pela sebe, o tempo deles como seres de instinto primitivo abalou cada um deles, e a maioria acha muito difícil de fazer uso de acadêmicos ou habilidades que necessitem treinamento. Um O jogador da besta sofre – 4 dados de penalidade por destreinado ao tentar usar uma habilidade Mental na qual o personagem não tem nenhum ponto. Mais adiante, embora Bestas realmente possa ser muito inteligentes, elas são ingênuas de forma que o personagem também é em comparação a engenhosidade humana. O jogador de uma Besta não re-roda 10 ao usar uma parada de dados que envolve Inteligência.

Kiths

Broadback — Changelings que é afinado a animais que são renomados por sua resistência ou teimosia, como camelos, elefantes, cavalos, mulas, cabras e

outros parecidos. **A bênção deles é Paciência Estóica:** o jogador do changeling pode gastar um ponto de glamour para somar dois pontos a todos os testes que envolvem vigor, para o resto da cena.

Hunterheart — Frequentemente, mas não sempre, esses changelings que têm algo dos predadores sobre eles: lobos, ursos, gatos, crocodilos, cobras e aves de rápida, mas também esses que encarnam o caçador em um senso mais conceitual. **A bênção do Hunterheart são os Dentes e Garras:** o changeling pode dano infligir letal em vez de dano contusivo ao lutar desarmado.

Runnerswift — Changelings que são velozes como o vento, refletindo em suas naturezas lebres, coelhos, antílopes e outros iguais. **A bênção dos Runnerswift é Correr Como o Vento:** o changeling adiciona dois pontos para o deslocamento (cumulativos com a vantagem Pés rápidos, se o changeling a possui).

Skitterskulk — Changelings que tem uma afinidade com moscas, aranhas, besouros, centopéias e outro insetos arrepiantes. O Skitterskulk tem **a bênção do Contrapeso Impossível:** da mesma maneira que um inseto, o senso dele de cronometrar e reagir em menos de um segundo. Ao Esquivar, o personagem triplica o seu nível de Defesa dele em lugar de dobrar apenas.

Steepscrambler — Changelings que fazem seus lares em lugares altos, e são ligados a animais como macacos, guaxinins, esquilos, alguns insetos e alguns lagartos. **A bênção do Steepscrambler é o Escalador Talentoso:** ele acha escalar mais fácil, não importa, como difícil seja a superfície. O personagem ganha +3 dados de bonificação ao tentar escalar qualquer superfície, e pode tentar escalar até mesmo superfícies tão lisas quanto vidro molhado desde que possam apoiar o seu peso nela.

Swimmerskin — Changelings com que tem afinidade com criaturas aquáticas ou anfíbias: focas, lontras, patos, salmão, e outros semelhantes; sereias, também.

A bênção do Swimmerskin é o nadador natural. Ele pode prender o fôlego em ambiente subaquático durante trinta minutos, como se ele tivesse vigor 7. Ele não pode, porém, prender a respiração mais que a sua contagem de vigor permite se ele estiver fora de água. Ele pode também nadar à Velocidade máxima dele, da mesma maneira como se ele estivesse correndo.

Venombite — Changelings que tem uma afinidade com criaturas venenosas, como aranhas e artrópodes, ou répteis venenosos. Todos os Venombite têm a **Bênção da Mordida venenosa:**

Uma vez por cena, o jogador do changeling pode gastar um ponto de Glamour e testar um ataque de briga normal (Força + briga - Defesa + Armadura). O ataque não causa nenhum dano, mas injeta um veneno letal com uma Toxicidade igual a Wyrd do changeling (veja o Mundo das trevas, pág. 180). A vítima não pode evitar receber o dano com um teste de vigor + perseverança.

Windwing — Changelings que são limitados na terra, porem com os seus corações nos céus, ligando afinidade com pássaros, borboletas e morcegos. O Windwing receberam a **benção presente dos céus:** embora eles não possam voar, o ar os suporta. Um Windwing pode gastar um ponto de glamour para planar no ar por até um minuto por ponto de Wyrd; ele não pode ganhar altitude sem equipamentos apropriados, mas pode se mover à Velocidade normal dele. Além disso, um Windwing recebe só um ponto de dano de contusão para cada 15 metros de altura que caia, e começa a receber dano letal apenas se ele cair de uma altura superior a 150 metros.

Cleareyes — A estas Bestas foram concedidas o exemplar senso consangüíneo para com um animal. Os seus olhos são os olhos da águia, as suas orelhas são as do morcego, o nariz do cão de caça, o senso elegante do guaxinim. Os Cleareyes são mantidos como vigias e caçadores para os seus Guardiões, encarregados de farejar um Hunterhearts ou de seguir um intruso aéreo dos Windwings. Embora os Cleareyes possuam sentidos aguçados para servir aos seus guardiões isso também lhes permite espiar de certo modo o mestre dele sem serem descobertos facilmente. A sua bênção é o **senso Primitivo:** eles somam +2 para os testes de raciocínio + autocontrole no intuito de perceber coisas

que envolvem os sentidos específicos escolhidos por eles (visão, audição, tato, paladar ou oufato). além disso, os Cleareyes podem gastar um ponto de glamour para aumentar o potencial daquele senso para níveis verdadeiramente notáveis por um turno— uma bestial com olhos de águia poderia ler uma pequena placa a mais de uma milha de distancia, ou uma mulher raposa poderia farejar o cheiro do inimigo dela em uma boate lotada.

Coldscale — Familiares dos répteis mundanos e míticos, os Coldscale herdaram a natureza das serpentes, lagartos, crocodilos, basiliscos, wyverns e outros semelhantes. Coldscals são um kith fleumático, determinados e mal-humorados, guardando a raiva em lugar de ira precipitada e propensos esfriar exaltações em lugar gerar alegria triunfante. Eles são marcados através por suas escamas, e olhos de répteis e às vezes sangue frio. A bênção dos Coldscale é o **sangue réptil:** o personagem recebe um bônus de +1 a qualquer teste de autocontrole feito para resistir a manipulação emocional e +2 para qualquer teste de vigor feito para resistir a dano de venenos biológicos e venenos naturais.

Roteater — Alimentam se de carne putrefa e restos, os Roteater são consangüíneos aos urubus e as hienas, os corvos e as lombrigas. Como uma besta domesticada, o Roteater pode ter seguido o seus guardião em prossição de guerra ate o fim, partido para se alimentar em corpos do exército deixado no caminho. Sendo selvagens e desgovernados, ele pode ter caído em um único modo de sobreviver que é se alimentando de carniça. O Roteater desfruta da **benção da Natureza do Comedor de carniça:** O changeling, ganha dois dados extras para testes relacionados a resistir a veneno ou doenças; a bonificação sobe a três dados para resistir a qualquer veneno ou doença que origina de algo o changeling ingeriu. O personagem também ganha o benefício de re jogar os 9 em teste de percepção feitos para surripiar artigos úteis de uma área.

Truefriend — Estas Bestas não aprenderam a selvageria, mas a lealdade. Eles são infusos com a natureza de animais que aceitaram humanos como o próprio se fossem da mesma especie. Truefriends estão são cães de caça, gatos leais, cavalos gentis, periquitos amáveis, e outros animais que geralmente serviriam de boa companhia. O Truefriend pode dar para aos aliados dele a **Bênção do Companheiro:** gastando um ponto de glamour, o personagem pode conceder a um aliado a

escolha três dados adicionais em qualquer teste.
Invocar esta bênção é uma ação instantanea que requer
que o Truefriend possa ver o amigo dele e falar de
forma que ele possa o ouvir.

DARKLINGS

Darkling: Os noturnos, as criaturas feéricas que espreitam nas sombras e vivem em grutas sem iluminação e vales ocultos. Contrato de Afinidade: Trevas.

Benção: Da mesma maneira que as sombras que os infetam, os Darklings são tão efêmeros e descuidados quanto a própria escuridão. Um jogador pode gastar glamour para aumentar paradas de dados. Isso inclui raciocínio, Subterfúgio e furto. Cada ponto de glamour aumenta um dado em um ponto. O personagem também ganha o benefício dos 9 em Paradas de dados que envolvam cautela.

Maldição: Trevas e crepúsculo assim se definem estes changelings que a magia deles hesita um pouco quando o sol está no céu (quer dizer, não à noite, ou no crepúsculo). Darklings sofrem uma penalidade -1 dado a todos os testes relacionados a Contratos durante horas de luz do dia. A penalidade aumenta para -2 dados se o sol está diretamente visível a eles.

Kiths

Antiquárian—Esse Darkling que cercam as cinzas do conhecimento e os artefatos de terras esquecidas e pessoas. Sombrios, quietos e diligentes, eles seguram as **Chaves do Conhecimento:** os Antiquários sabem onde achar conhecimento antigo e moderno, e tem uma memória sem defeito para fatos, triviais e não tão triviais. Todo Antiquário recebe o benefício 9 em testes relacionados a Acadêmicos e Investigação. Eles também podem gastar um ponto de glamour para ganhar os benefícios da vantagem do Conhecimento Enciclopédico para uma pergunta. Se o Antiquário já possui esta vantagem, ele pode gastar um ponto de glamour para adicionar três dados para o teste.

Gravewight - Darklings de peles frias que herdaram o hábito de se consorciar com os mortos, ambos inquietos e em repouso. O Gravewight possui a **Visão de Charnel:** o changeling pode ver os mortos inquietos. Por um ponto de glamour, o changeling pode ver fantasmas para o resto da cena. O poder não se estende a qualquer outros seres invisíveis que podem ou não podem estar presentes, e não permite o changeling tocar o fantasma ou compelir este a responder a menos que o fantasma escolha permitir isso.

Leechfinger—As faeries que roubam vida de humanos, de grão em grão, de gota em gota, com um só toque.

Todo Leechfinger sabe **roubar a centelha vital:** com um toque, ele pode roubar a vitalidade de outro para curar os próprios ferimentos dele. O personagem precisa tocar o alvo (veja o Mundo das Trevas, pág. 157), e o jogador gasta um ponto de glamour. A vítima recebe um ponto de dano letal, e o changeling cura um ponto de dano letal ou contusão, ou regride um ponto de dano agravado para letal. Esta bênção pode ser usada uma vez por cena por ponto de Wyrd do Darkling.

MirrorSkin—Darklings de que escondem do plano de visão da humanidade. Os ossos deles são maleáveis, as suas faces são como mercúrio corrente. O MirrorSkin tem a **benção do Semblante Mercurial:** ele pode mudar a composição de suas características para se assemelhar a (se não completamente) qualquer um ele encontrou. O jogador pode fazer isto à vontade, enquanto recebe +3 de bonificação para testes de raciocínio + lábia para se disfarçar (veja o Mundo das Trevas, pág. 87). Esta bonificação aplica ao mien e Máscara.

Tunnelgrub—Esses darlings dos faeries que deslizam e escorregam por túneis e esgotos e chaminés, são o

que ha de mais terrível na noite. O Tunnelgrub tem a habilidade de **Escurregar e Torcer**: ele desliza e zigzagueia por espaços apertados e pode sair de algemas e outros laços. O jogador gasta um ponto de glamour. O changeling pode passar por espaços que são muito estreitos para ele. O changeling tem que testar Destreza + esporte para zigzaguear fora de cordas ou algemas. Se precisa percorrer um caminho longo e estreito, como uma chaminé ou um tubo de esgoto, o jogador precisa fazer um teste estendido, precisando de pelo menos três sucessos, talvez mais, que dependem do comprimento do túnel. Uma falha crítica significa que o personagem está preso e não pode escapar sozinho ou tentar usar este talento novamente (se o changeling ficar preso no meio de um túnel, isto poderia ser desastroso, porque ele não pode seguir para fora sozinho).

Lurkglider — Elevou entre as copas das árvores trançadas das florestas de Arcádia ou os pináculos dos palácios perdidos na escuridão das nuvens tempestuosas, o Lurkgliders estão a vigiar as casas sombrias de seus senhores, protegidos por seu mando de trevas e pedra. Eles podem ser ligados as lendas de criaturas feitas de pedras, brutas e imprudentes como gargulas ou Lurkgliders pode ser vistos como grotescas sentinelas usadas para observar os seus Guardiões por cima de suas propriedades. Um Lurkglider desfruta a **bênção da graça do gárgula**: gastando um ponto de glamour, o changeling pode mergulhar de até 100 metros sem levar qualquer dano. Além disso, ele recebe +2 para testes relacionados à finalidade de manter o equilíbrio dele em bordas pequenas ou outras posições de pouca segurança.

Moonborn — As crianças lunáticas da lua, aqueles que dançam pela luz pálida da sua mãe. Eles são às vezes imperceptíveis, às vezes tolos, às vezes calmos e às vezes coléricos. Os humores aumentam ou minguam com a as fases da lua, os humores deles são afetados pelas marés. A **bênção dos Moonborn é o Beijo do Lunático**: uma vez em qualquer período de 24 horas, o Moonborn pode afligir uma pessoa que ele tocar com uma degeneração. O jogador tem que gastar um ponto de glamour e testar Inteligência + Wyrd, competido pela perseverança + wyrd, (ou outra característica de Tolerância Sobrenatural) da vítima. O sucesso concede para o Moonborn uma degeneração moderada, e a vítima recebera a versão severa da mesma degeneração. Um sucesso excepcional significa que o Moonborn não sofre nenhuma degeneração. A loucura dura até o

próximo amanhecer no caso de seres sobrenaturais; humanos tem que agüentar a loucura por um mês lunar.

Nightsinger— Os Darklings não serão aqueles a ficarem sem música. Porém, música de Darkling é largamente ouvida sem com temor pelos ouvidos de um musico músico. Nightsingers compõem óperas de uivos de lobos e prantos de corujas, cantam canções de banshees e assombrações, tocam melodias diabólicas em violinos cujas cordas são feitas com intestino de uma vítima. Nightsingers moram na musica porem a musica não mora com eles. O Nightsingers desfruta da **bênção do Assombro Noturno**: tocando um instrumento ou cantando, eles podem acalmar os ouvintes os colocando em um estado hipnótico. O jogador gastar um ponto de glamour e faz um teste performance + Wyrd; ouvintes podem competir o teste com autocontrole + Wyrd. O sucesso faz para os ouvintes afetados mais sugestionáveis; tais ouvintes sofrem uma penalidade de -2 para testes perseverança, Empatia, e lábia pela a duração da cena. Um Nightsinger também ganha uma Especialidade de performance livre.

Palewraith — Muitos Darklings são pálidos, mas os Palewraiths são incolores ao ponto de parcialmente translúcidos. A carne deles é está nebulosa e em parte indistinta; alguns parecem espectrais, outros esfumados. Em alguns casos, os seus ossos ainda são visíveis atravez de suas peles. Os Palewraiths ganharam esta característica notável sendo mantidos longe de luz natural para que eles comecem a se tornar em parte imunes à luz. A **bênção do kith é a Aversão a Luz**: o personagem pode gastar um ponto de glamour para receber +1 para Defesa quando dentro das sombras e lugares escuros. Esta bonificação se estende pôr seus instrumentos e, esta defesa pode ser usada para escapar de ataques com armas de fogo. Os efeitos da bênção duram por uma cena, ou até o personagem entrar em uma área iluminada.

Razorhand — Alguns Darklings são personificações das promessas de violência da noite. Eles são os súbitos cortes nas ruelas mais escuras, o vislumbre de metal debaixo da uma escada flamejando. Eles podem vir silenciosamente, ou com sons de pequenos arranhões discordantes que aprenderam em Arcádia. Alguns até mesmo se tornam médicos qualificados, entretanto, suas ministrações são freqüentemente terríveis demais para ate o mais corajoso Perdido os procurar. Um Razorhand pode invocar a **Bênção do ceifeiro**: por um ponto de glamour, a mão dele se torna

como uma lâmina de faca pela a duração da cena, a permitindo que seus ataques desarmados causem +1 de dano letal. Além disso, ele ganha uma especialidade de armamento (Facas).

Whisperwisp — Os Espiões florescem na escuridão, enquanto escondem-se dos falsos aliados deles e sussurram aos seus verdadeiros amigos. Alguns alcançaram uma perfeição astuta dentro do comércio. Whisperwisps vagam de nicho para nicho nos corredores principais dos gentis, se passando por relis criados e caindo nas confianças de seus senhores e os espiando em nome de seus verdadeiros mestres. **A bênção do Whisperwisp é a língua do Renegado:** ele recebe o benefício dos 9 em testes de Empatia e lábia envolvendo conversação ou juntar informação. O jogador também pode gastar uma ponto de glamour para sussurrar uma mensagem ao alcance da voz a qualquer um, que o Darkling independente de poder ver o alvo ou não. O alvo ouve a mensagem como se o Whisperwisp estivesse ao lado dele, murmurando em sua orelha.

ELEMENTAIS

Elementais: Crianças da terra, ar e céus de Faerie; aqueles nascidos dos próprios elementos brutos da natureza. Contrato de Afinidade: Elemento.

Benção: Elementais, são tocados pelas matérias do mundo, podem encarnar as forças e materiais que definem seus corpos, lhes dando uma habilidade misteriosa para pouco se preocupar com as punições. Uma vez por dia, o jogador pode gastar um ponto de glamour para somar a Wyrd do personagem aos seus pontos de vitalidade para o resto da cena. Estes seguem as regras normais para vitalidade temporária (veja o Mundo das Trevas Rulebook, pág. 173).

Maldição: Os Elementais são os mais afastados da humanidade que outros changelings, e acham os humanos mais difíceis de entender e influenciar. Um Elemental não adquire a dádiva do 10 em qualquer parada de dados que envolvem o Atributo de Manipulação e a habilidade de Empatia, Expressão, Persuasão ou Socialização.

Kiths

Airtouched — Os Elementais do vento, nuvem, fumaça e céu, que podem ser tão saudáveis quanto uma brisa fresca ou pestilentos como uma miasma que traz a morte. A sua bênção é a **Velocidade do Zéfiro:** o jogador pode gastar um ponto de glamour para somar a Wyrd do personagem para a sua Velocidade ou Iniciativa (a escolha de jogador) para o resto da cena. Esta bênção pode ser invocada uma vez para cada Característica por cena.

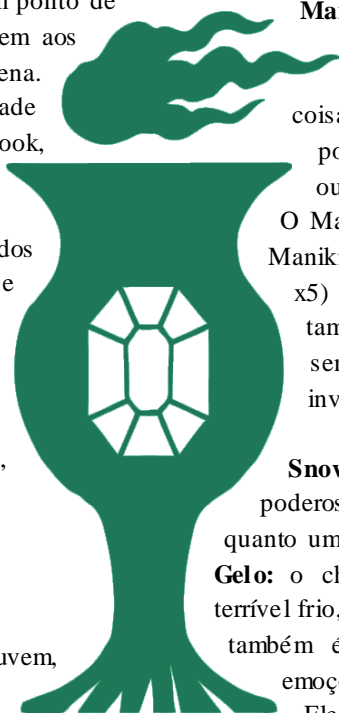
Earthbones — Changelings que tem a marca da terra e da pedra: Gnomos, espíritos de areia, homens de rocha, e ate uma raça de feios anões escavadores. A bênção deles é o **Poder terrestre:** o Earthbones tem ombros que poderiam agüentar o mundo. O jogador pode gastar glamour para somar dados a testes baseados em força para propósitos de não combate, em uma base de um para um (um ponto de glamour adiciona um dado a parada, dois pontos adicionam dois dados para a parada de dados e assim por diante).

Fireheart — Elementais marcados com fogo, calor ou eletricidade. A bênção deles é **astúcia flamejante:** como a chama, as faculdades mentais dos Fireheart são brilhantes e estão em constante movimento. O jogador pode gastar pontos de glamour para adicionar a parada de dados baseadas em raciocínio, em uma base de um para um.

Manikin — Changelings que sua forma humanóide feita de objetos, como bonecos, manequins e outros, estranhas coisas, como seres encantados abençoados com poder do mecanismo de um relógio ou vapor, ou corpos vivos feitos de mercúrio ou vidro. O Manikins possuem o **talento do Artífice:** o Manikin pode aprender Contratos de Artífice (x5) em lugar do custo habitual. O Manikin também pode fazer testes de Artes mesmo sendo inepto com uma penalidade de -1 ao invés de -3 dados como de costume.

Snowskin — As crianças do frio que pode ser poderosos como o gelo do Ártico ou tão delicados quanto um floco de neve. A sua bênção é **A Voz de Gelo:** o changeling pode imbuir a voz dele com terrível frio, inspirando terror naqueles que ouvem. Ele também é um mestre em esconder as próprias emoções dele e metas sob sua face fria. Estes Elementais ganha o benefício do 9 (re-rolagem) em testes de Intimidação e lúbia, e podem gastar um ponto de glamour para re-testar um teste de Intimidação falhado.

Waterborn — Changelings que são imbuídos com a natureza das águas, macia e brutal, suave e poderosa: Ondinas e ninfas, homens-demônio dos rios, bebês de água, as damas do lago. A sua bênção é **O Presente da Água:** o jogador pode gastar um ponto de glamour para permitir o changeling a tomar fôlego subaquático e nadar a uma velocidade maravilhosa (igual a duas vezes a Velocidade do personagem) para o resto da cena. A captura é que o changeling não pode deixar a água ou respirar ar até o poder acabar ou até que ele gaste outro Ponto de glamour para cancelar a bênção. O changeling tem que prender o fôlego dele se ele aderir o seu habitat fora da água (veja o Mundo das trevas, pág., 49). Se o changeling deixar a água



completamente antes a cena terminar, ele começa a se afogar, enquanto recebe automaticamente um ponto de dano letal a cada turno até que ele retorne para a água ou ele morra.

Woodblood — As crianças plantas: Homens verdes, flores, fadas, espíritos de Mandrake, rosas, espinhos e todas as maneira de ervas medicinais. A bênção dos Woodbloods é a habilidade de **Desaparecer na Folhagem**: em qualquer área, ao ar livre onde á plantas que crescem diretamente da terra (como um jardim, por exemplo, mas não em um jarro de concreto), o personagem ganha o benefício do em paradas de dados que envolvem furtividade e Sobrevivência. O jogador também pode gastar um ponto de glamour para se esconder em um lugar onde ele normalmente não pôde esconder, enquanto faz um teste de furtividade como sempre. Tem que ter uma quantia razoável de folhagem lá para se esconder porem. O personagem não pôde se esconder usando um remendo pequeno de musgo ou um único dente-de-leão, mas poderia usar um canteiro de flores, um gramado ou um rebento.

Blightbent — Algum do mais trágicos Elementais, os Blightbent são as crianças da poluição. Eles foram alterados sufocados por fumaças, águas tóxicas, terra destruída, florestas doentes, e fogo químico. No retorno deles para o mundo mortal, os Blightbent são os mais confortáveis em áreas onde a humanidade manchou os elementos. Alguns Blightbent se odeiam por isto. A **bênção do Blightbent é a Carícia Cáustica**: Uma vez por dia, o changeling podem gastar um ponto de glamour para infligir um toque poluído em um oponente fazendo este respirar um bolo folhas tóxicas ou ter fumaça na face, ou marcas feitas com pontas de dedos ácidos ou coisas deste tipo. O jogador testa Destreza + Wyrd - vigor do alvo; a vítima recebe um ponto de dano letal por sucesso. A defesa e armadura podem afetar este teste se o alvo estiver livre para se defender; caso contrário, eles não se aplicam. O Blightbent também é resistente a toxinas e venenos de

origem humana, e ganham +3 em testes para resistir aos efeitos deles.

Levinquick — Eletricidade os atingiu no coração e no sangue deste changelings; a carne deles é como um para raio isso atrai os raios fazendo com que estes caiam nos corpos deles. Se alguns Firehearts tiveram seu racínio afiado pelo raio, os Levinquick são afetados mais completamente. Eles são frequentemente Elementais violentos, rápidos de golpes velozes e se desviam da maioria das coisas que os atacam. Os Levinquick são talentosos com o **Vigor do fogo ostensivo**. O jogador pode gastar um ponto de glamour para adicionar dois pontos para Velocidade e Iniciativa. A bênção dura por um turno por ponto do Wyrd do caráter.

Metalflesh — Changelings que foram refeitos em Arcadia nas zonas de fundição, os Metalflesh são infusos com bronze ou cobre, ouro ou prata ou metal mas nunca puro ferro. Eles são obstinados de mente e corpo, resistentes a qualquer tentativa de os manipular. Eles foram criações caras dos gentis. Mas para esses que de fato escaparam, aquela mesma robustez lhes ajuda a forçar o caminho deles pelos Espinhos devolta para o mundo de cromo e ferro. O Metalflesh pode invocar a **bênção da Resistência da Forja**: Uma vez por dia, o jogador pode gastar um ponto de glamour e adicionar um dado ao vigor, perseverança e autocontrole pelo o resto da cena.

Sandharrowed — Os desertos uivantes de Faerie produziram as suas próprias crianças. O Sandharrowed são encarnados com a graça impiedosa e poder das areias inconstantes. Aqueles que escapam dos desertos dinamitados de Arcádia podem fazer suas casas em qualquer lugar, entretanto eles parecem mais felizes em cidades mornas e cercado pelo deserto. Os Sandharrowed receberam a **bênção das areias envolventes**: eles ganham +2 para todos os testes feitos para agarrar um oponente, ou escapar de uma luta.

Fairest

Fairest: Os mais belos de Arcádia, se não forem os mais afáveis; os elegantes adorados, os graciosos e manipuladores. Contrato de Afinidade: Vangloria.

Benção: Estes changelings realmente são os mais Justos de Todos, e a magia sua só enfatiza isso. O jogador pode gastar glamour para melhorar paradas de dados que incluam Presença, Manipulação e Persuasão. Cada ponto gasto aumenta um dado em um ponto. Um changeling também não sofre nenhuma penalidade por ser destreinado em usar habilidades Sociais nas quais ele não tem nenhum ponto.

Maldição: Os fairest, semelhantemente as criaturas que os seqüestraram, podem ser impiedosos e insensíveis, viciosos e propensos a brincar com outros, até mesmo com as pessoas que os amam. O equilíbrio interno deles sofre com isso. Os fairest sofrem uma penalidade – 1 dado em paradas de dados para evitar perder Claridade (por exemplo, o jogador de um fairest com Claridade 5 que mata outro changeling roda dois dados para evitar perder Claridade, em lugar de três).

Kiths

Iuminados — Changelings que vieram da luz; sussurros do salgueiro, duendes luminosos, Damas iluminadas e outros seres de luz e fogo e gelo do mundo inteiro. A bênção deles é **Iuminação goblin:** O jogador pode, à sua vontade, iluminar uma área do tamanho de um quarto (aproximadamente 15' x 15' x 10 altura) com uma luz leve, pálida para o resto da cena. Embora o centro da luz na mão esquerda do changeling, não tenha o changeling como sua fonte, aparentemente vindo do próprio ar. A luz não se move. Se o changeling deixa o a área da luz, ele deixa esta para trás. Com a despesa de um Ponto de glamour, a luz fica dolorosamente intensa; qualquer um tentando mirar a Luminescência o alvo é

tratado como parcialmente escondido e o atirador sofre uma penalidade de –2 dados (–1 dado se o atacante estiver com óculos de sol).

Dançarino—Esses entre os fairest mais abençoados em particular por sua agilidade e graciosidade, por seus movimentos de tamanha beleza e arte. São animadores, cortesã, artista ou assassinos, o dançarino fica mais contente ao mover com o som de seu ritmo interno. A bênção dos Dançarinos é a

Graça das fadas: ele recebe o benefício do 9 (re-rolagem) em qualquer teste de Expressão ou Socialização que envolvem agilidade (como prestidigitar ou dançar em uma performance ou reunião social), e sempre acrescenta 1 ao total de defesa dele ao esquivar de ataques.

Draconico—Changelings que carregam dentro deles o sangue de dragões ou outras Grandes Bestas das Faerie, incluindo, os burocratas celestiais e outros semelhantes. Arrogantes e possuidores de um físico robusto, o fairest Draconico têm o segredo da **Garra do Dragão:** um changeling Draconico ganha um dado extra em testes de briga, golpeando com o poder de uma garra de quimera ou a picada de uma manticora. O jogador dele também pode gastar um ponto de glamour para re-testar um teste falhado de briga, uma vez, por cena.

Flowering—Flores florescem em terra nua onde estes changelings estão (embora eles levem meses para se aparecer no mundo humano em lugar de segundos). A sua pele é macia como a pétala de uma rosa ou um crisântemo e luminosa com uma flor saudável. Os flowering possuem a **Fragrância Sedutora:** a pele deles, cabelo e respiração espalha o aroma das flores desconhecidas de lugares não vistos, as promessas de prazeres desconhecidos. O buquê deles seduz e acalma todos dentro do possível. Ele ganha o benefício 9 em testes que envolvem Persuasão, Socialização e lábria.



Musa— a sua beleza inspira as artes. Uma filha tranqüila e delicada do supremo Ministro, um grotesco mascarado cuja a face é bela por traz destes, farrapos, ou uma Senhora Escura que conduz o seu bem amado a destruição, a Musa inspira a criação de coisas belas e horrendas ou amor e ódio, medo. O crescimento da confiança pode precipite uma pressa impetuosa para sentenciar, e a Musa sabe como fazer isso acontecer. O talento da Musa é **A Tirania de Idéias**: a presença do changeling pode dar a um humano a confiança e talento para fazer coisas que ele não poderia fazer. Para cada ponto de glamour que o changeling gastar, o alvo humano (e deve ser humano; não pode ser outro changeling ou outro ser sobrenatural) ganha +2 dados a paradas que envolvem Expressão, Persuasão, Socialização ou lábia.

Flamesiren — Estes ardentes fairst representam o encantamento hipnótico das chamas quando as pessoas fitam a uma chama de vela ou contemplam uma fogueira a crepitar, a força que mantém a atenção neles é a essência do da atração dos Flamesiren. É a beleza perigosa e destrutiva, junto de um sinuoso, lampejo de luz fraca. O Flamesiren pode invocar **a bênção das chamas Hipnoticas**: uma vez por cena, o jogador pode gastar um ponto de glamour para cercar o seu corpo com um brilho chamuscante como uma aura. Qualquer um que olhe para o Flamesiren tem que ser prospero em fazer um teste de perseverança + autocontrole, ou sofrer uma penalidade de dois dados a todas as ações até o personagem decidir extinguir a aura ou a cena terminar, graças à distração.

Polychromatic — Eles são os filhos e filhas do arco-íris, faes que são incorporações vivas das cores. Os cabelos deles e olhos brilham com todos os números vibrantes cores, às vezes trocando estas para representar o seu temperamento no momento. Em um mundo de céus plúmbeos e chuva cinza como o concreto, os Polychromatics são uma forma de beleza que nunca podem ser obscurecida. Estes fairst desfrutam da **bênção do coração Prismático**: o personagem pode mudar o humor dele como se estivesse trocando de cores. Gastando um ponto de glamour como uma ação reflexiva, o personagem pode adicionar dois dados para qualquer teste relacionado a resistir a manipulação emocional pela a duração da cena. Além disso, todos os testes de empatia feitos contra os Polychromatic sofrem uma penalidade de um dado, devido aos os humores prismáticos deles serem difíceis ler.

Shadowsoul — O oposto dos iluminados, este fae são as mais belas crianças da noite. A beleza deles vem da escuridão que eles irradiam em lugar da luz. Eles eram as concubinas favorecidas, mordomos e governantas para os Guardiães noturnos, e são de longe primos dos Darklings. **A sua bênção é o arrepió antinatural**: o jogador ganha uma bonificação para testes de Intimidação iguais a Wyrd dele, e recebem o benefício do 9 novamente para testes de lábia. Além disso, ela pode comprar Contratos da Escuridão como Contratos de afinidade.

Telluric — São aqueles caminham nas abóbadas do céu de Faerie, eles possuem as estrelas nos seus cabelos e cometas em seus olhos. Tellurics são fairst saturados com a essência e o espírito de corpos celestiais. Eles brilham como as constelações, tem os cabelos como uma nebulosa estrelada, ou são marcado com os sinais de um específico planeta a pele vermelha e temperamento ígneo de Marte, a inteligência de mercúrio e o mercúrio em seu cabelo, a beleza pálida, da lua. Telluric Fairst tem **a bênção das musica das esferas**: Tellurics têm um senso absoluto de exatamente todo o tempo que se passa e sua mensura, até mesmo se eles passaram o último dia inconsciente em um quarto estéril. Eles podem contar quantos tiquetaques deu um relógio ou quantos segundos se passaram com tanta precisão quanto um cronômetro o que lhes dá +3 para qualquer ação que possa requerer cronometragem precisa (como desarmar uma bomba relógio). Além disso, ele pode comprar Contratos da Escuridão como contratos de afinidade. além disso, Tellurics ganham as Especialidades livres de Astronomia e Astrologia para Acadêmicos e Ocultismo, respectivamente.

treasured— muito mais que qualquer outro fairst, os treasured foram tratados como nada além de objetos para exibição. Eles gastaram as suas estadias em gaiolas douradas ou sobre pedestais de pedra frios, com nenhuma esperança maior que agradar os olhos críticos dos gentis. treasured são enfeitados com jóias, brilhantes, alabastros, como O David de Michelangelo dado a sugestão mais lânguida de cor ou uma figura de As Rosas de Heliogabalus.

Horas incontáveis em um pedestal deram aos treasured **a bênção da Fortaleza de Alabastro**: uma vez por cena, o jogador pode gastar um ponto de glamour para retomar qualquer teste falhado em vigor, perseverança ou autocontrole. A única exceção é um teste feito para evitar ganhar uma degeneração por perda de Claridade.

OGROS

Ogros: Os fortes e algumas vezes goblins e gigantes brutais de Faerie, de costas largas e mãos ensangüentadas. Contrato de Afinidade: Pedra.

Benção: Ogros são principalmente grandes, freqüentemente feios e sempre capazes de exibições amedrontadoras de força bruta. O jogador pode gastar pontos de glamour para melhorar paradas de dados envolvendo Força, Briga e Intimidação. Cada ponto de glamour gasto adiciona um a parada de dados.

Maldição: Nem todos os Ogros são necessariamente estúpidos, porem são bastante violentos, selvagens e propenso para atos impulsivos, de ações irrefletidas. Um Ogro não adquire o benefício do 10 em paradas de dados que usam autocontrole (com a exceção de testes de Percepção que usam racio + autocontrole que não sofre nenhuma penalidade). O personagem também sofre uma penalidade -1 de dado para testes que usem autocontrole para testes de Defesa (quer dizer, quando subtraindo o autocontrole da parada de dados de um inimigo).

Kiths

Cyclopean—O Cyclopean são como os antigos caçadores e pastores da lenda que buscam os homens para cozinhar em suas panelas: changelings que se assemelham aos Ciclopes Arcaicos

Grégos, os Fachan da lenda escocesa, o oni três - de olhos do Japão, os rakshas da Índia ou o Wendigo do Norte da América. Embora muitos estejam aleijados de algum modo, eles têm profundos sentidos para compensar isto. O Cyclopeans pode **Cheirar o Sangue:** o personagem ganha o benefício do 8 em testes de Percepção. Ele pode cheirar coisas que normalmente não podem ser cheiradas, isso significa que mesmo que se alguns dos sentidos dele estão deficientes, o sentido de olfato pode substituir isso.

Muitos Cyclopeans têm Falhas Físicas como Um Olho, Um Braço apenas ou são ruins de Audição.

Farwalker—Changelings que se assemelham ao abomináveis homens do mistério, as criaturas cabeludas possivelmente selvagens, cuja existência permanece dividida entre folclore e cryptozoologia: o Sasquatch, o yeti, o Alma da Rússia, o yowie australiano e dúzias de outros homens selvagens. Farwalkers têm a **benção da Evasividade:** o personagem ganha o benefício do 9 em testes de furtividade e sobrevivência. Também, o jogador pode gastar um ponto de glamour para retestar qualquer teste de furtividade falhado ou de Sobrevivência.

Gargantuan—Capturados por gigantes, estes changelings, tiveram que crescer em maior estatura, sendo talvez esticados em máquinas ou forçados a beber poções nocivas. Como humanos, eles se aparecem menos esquisitos, como se tive-se a vantagem Gigante. A sua benção é a **Estatura Espúria:** uma vez por dia, o changeling pode crescer a um tamanho colossal. O jogador gasta um ponto de glamour, e o changeling adiciona o nível de Wyrd ao tamanho dele para o resto da cena. Isto provê níveis de vitalidade temporários (veja o mundo das trevas, pág. 175). Voltar ao tamanho normal é doloroso, como se a pele do changeling não pode-se conter a estatura, e quando ele recupera a altura normal dele, o personagem recebe um ponto de dano letal.

Gristlegrinder—Homem-comedores e comilões, levando a lenda sugestão do black annis inglês e red caps escoceses ou os rakshas da Índia, mas às vezes se assemelham também aos mais modernos Ogros, como os lunático mascarados dos filmes de horror. Todo Gristlegrinder tem **Dentes Terríveis** nas mandíbulas dele: a mordida do personagem causa mais dois letal no

ataque, embora isso exija que ele agarre o oponente primeiro.

Stonebones—Changelings que se assemelham a gigantes rochosos do folclore, trolls nórdicos, espíritos nativos das montanhas americanas, e outros iguais. O Stonebones é abençoado com a **pele resistente**: uma vez por dia como uma ação imediata, o jogador pode gastar um ponto de glamour para endurecer a pele do personagem, tornando-a como pedra. O personagem usa

a Wyrd dele como um valor para aumentar a armadura dele para o resto da cena. A carapaça rochosa do personagem porém, não é tão leve. o changeling sofre uma penalidade de -1 dado para todos os testes baseados em Destreza enquanto este poder estiver ativo. Além disso, a Defesa dele será reduzida em de um para cada dois pontos de Wyrd além do primeiro; wyrd 3 = -1 defesa, Wyrd 5 = -2 Defesa e assim por diante. Esta bênção não acumula com formas mundanas de armadura.

Moradores das águas—Changelings que se assemelham aos legendários demônios das águas das muitas culturas, formas de vidas existentes nos rios, trolls que vivem em cavernas litorais e debaixo de pontes sombrias. Os moradores das águas podem **Mentir Debaixo das Ondas**: o personagem pode prender o fôlego dele durante 30 minutos, como se ele tivesse vigor 7 (veja o Mundo das trevas, pág. 49). Ele também é acostumado a escuridão, e não sofre nenhuma penalidade para testes de Percepção baseados em visão quando estão subaquáticos.

Bloodbrute — Veteranos das arenas de combate freqüentadas pelos gentis, o Bloodbrutes foram mantidos para um só propósito: lutar para o bel prazer de seus guardiões. Em alguns casos, as batalhas eram questões simples de sobrevivência, mas também muitas das outras vieram com regras extras e condições inimagináveis. **O Bloodbrute é mestre das armas Improvisadas**: gastando um ponto de glamour, pode pegar um objeto de tamanho livre de seu suporte a local de origem e transformá-la em uma arma puramente efetiva como uma ação instantânea. O personagem pode criar o equivalente de qualquer arma descrita no livro o mundo das trevas porem apenas armas brancas, com determinados materiais apropriados à mão. Por exemplo, ele poderia fazer o equivalente de um grande machado com um sinal de parada dobrando o sinal apressadamente para torna-lo mais efetivo como a cabeça de um machado, mas ele

não pôde fazer uma lança a partir de uma pequena mesa-de-cabeceira. O objeto não sofre nenhuma penalidade por sua natureza improvisada contanto que o Bloodbrute esteja a segunrando; outros sofrem -1 dado para tentar usar o equipamento.

Corpsegrinder — Alguns Ogros são alimentados pela morte. O Corpsegrinders são sobreviventes das covas de charnel volumosos, brutos, mantidos em uma dieta de ossos e carne putrefata, os grosseiros guardiões dos chãos de enterro. Eles roem como Nidhogg as raízes das grandes árvores mortas, ou escavam em sepulturas como ghuls para procurar os corpos mais frescos. **A bênção do Corpsegrinder é Fome Sepulcral**: o personagem ganha +1 em qualquer teste de ataque feito contra um inimigo que já foi reduzido a metade de seus níveis de vitalidade. Além disso, o Corpsegrinder ganha um dado adicional para ataques feitos contra criaturas de que já morreram como vampiros.

render — Os renders foram mantidos como máquinas vivas de destruição. Eles podem ter sido usados como tropas de choque em um exército sitiante, mantidos para mandar portões abaixo e demolir as torres do inimigo. Eles podem ter sido lenhadores que não precisavam de machados sem, trabalhadores confiantes em suas garras em lugar de serras e enxadas. **Os render possuem a bênção das Garras de Sundering**: quando danificam um objeto com as mãos nuas deles, eles podem ignore até três pontos de Durabilidade. As garras deles contam como uma ferramenta criadas para evitar Durabilidade.

Witchtooth — A encarnação da crueldade e da monstrosidade e egoísmo. místicos, os Witchtooth, estão entre os mais sábios e os mais espertos Ogros. O Witchtooth têm uma propensão para magia negra, particularmente, maldições. Muitos dos exemplos mais famosos destes monstros são femininos como: Baba Yaga, Spearfinger, Black Annis — changelings masculinos podem aprender os horrorosos segredos da Sabedoria das Witchtooth como também. **Os Witchtooth aprenderam os segredos do feitiço negro**: o personagem pode gastar um ponto de glamour para aumentar Ocultismo, e ganhar uma bonificação de um dado para ativar qualquer Contrato que envolva amaldiçoar outra pessoa.

Wizened

Os wizened: Os sutis e engenhosos artesãos de Arcádia, os sábios e perspicazes criadores de maravilhas. Contrato de Afinidade: Artíficie.

Benção: Os wizened são extraordinariamente ágeis. O jogador pode gastar um ponto de glamour para ganhar o benefício 9 em todos as paradas de dados envolvendo Destreza pelo resto da cena. Esta mesma agilidade habilita o wizened evitar dano de modo que os outros seres não podem imaginar. O jogador também pode gastar um ponto de glamour para adicionar os pontos de Wyrd do personagem a sua defesa para propósitos de esquiva (normalmente calculada como o dobro da Defesa), para o resto da cena. Isso só se aplica quando o personagem estiver esquivando (veja o Mundo das trevas Rulebook, pág. 156).

Maldição: Despeito infeta o wizened. Dentro e fora de sua aparência, e da maneira deles. A aparência deles raramente é atraente, e a tendência geral deles para não serem acessíveis os wizened não recebe o benefício dos 10 em testes que envolvem Presença. Pela mesma razão, os testes Sociais sofrem -2 dados de penalidade quando destreinado ao tentar usar uma Habilidade Social na qual eles não têm nenhum ponto, em lugar de o habitual -1.

Kiths

Artista — O wizened que cria obras de arte surpreendentes e trabalhos de artesão como: costureiros, escultores, pintores e construtores. A benção dos Artistas é **Habilidade Impecável:** o changeling desfruta o benefício do 8 em qualquer teste relacionado a Arte, e pode escolher gastar um ponto de glamour para re-testar qualquer dado falhado (assim se, por exemplo, um Artista que lança cinco dados e adquire 1, 4, 6, 8 e 9 pode gastar um ponto de glamour e re-testar o 1, 4 e 6). Esta bênção só pode ser usada uma vez por teste.

Cervejeiro — Changelings que gastaram o tempo deles em Faerie aprendendo a criar bebidas potentes ou estranhas alquimias. Devido a exposição longa e

imunidade gradual, um Cervejeiro ganha quatro dados de bonificação a qualquer teste de vigor para resistir a venenos ou intoxicação. Além disso, os Cervejeiros conhecem a receita para **O Elixir Embriagador:** uma vez por cena, o changeling pode imediatamente fermentar um recipiente de qualquer bebida com glamour, enquanto transforma esta em uma bebida fermentada poderosamente intoxicadora. O changeling precisa poder tocar o recipiente que segura a bebida para fazer isto. O jogador do changeling testa raciocínio + Artes. Se o teste resultar em êxito, o jogador pode gastar um ponto de glamour para investir a bebida com uma Potência de nível igual a Wyrd do changeling, mais o número de sucessos que o jogador obteve. Se a Potência da bebida fermentada é mais alto que a vitalidade da pessoa que bebe a bebida fermentada, a pessoa fica muito bêbada, e fica inconsciente durante cinco turnos. Se a Potência não exceder a vitalidade do bebedor, o bebedor deve testar vigor + perseverança, ou sofrer os efeitos de ter bebido uma mais bebida mais forte que seu vigor (veja o Mundo das trevas pág. 177). Os efeitos da bebida fermentada duram para o resto da cena.

Chatelaine — Prematuramente qualificados, organizadores, e gerentes de tavernas. O talento do Chatelaine é o **Perfeito Protocolo:** o changeling ganha o benefício do 9 em todos os testes Sociais que dependem de modos, etiqueta ou própria prática social (como em uma roda formal, uma reunião empresarial ou um Tribunal dos changeling), até mesmo ao usar Presença. Mais adiante, o jogador pode gastar um ponto de glamour para ganhar uma bonificação de +2 dados para Manipulação e testes Presença para o resto da cena.

Chirurgião — Changelings que dominam cirurgia e farmacologia, às vezes por altruísmo, e às vezes simplesmente porque eles podem, podendo variar estranhamente de cirurgiões que se escondem na parte de trás das ruas até cirurgiões estrangeiros que fazem experiências alienígenas. A bênção do Cirurgião é o **fetição Analeptico**: capaz executar milagres médicos, o changeling, ganha o benefício do 9 em testes

relacionados a Medicina. O Chirurgeon também pode usar bem as ferramentas mais humildes, e nunca sofrer de penalidades por equipamento ruim contanto que pelo menos algo possa ser equipado como uma ferramenta médica. Finalmente, qualquer um a quem o changeling esta cuidando por longo período recebe o benefício das habilidades do Chirurgeon como se eles estivesse em um hospital na zona de tratamento intensivo (veja o Mundo das trevas, pág. 61).

Oráculo — Changelings que, como muitos imps e duendes, podem, de um modo limitado, ver o futuro. A bênção do Oráculo é **Panomancia**: o changeling pode, uma vez por capítulo, ler a sorte usando qualquer método que ele quer: folhas, cartões, ossos, uma bola de cristal ou qualquer outra coisa. O efeito funciona igual na Terra como a vantagem sensitivo (embora o personagem possa comprar a vantagem como quiser, se o jogador desejar).

Smith — Changelings que foram forçados a trabalhar sob o olho atento da maioria dos impecáveis ferreiros de Faerie, funileiros, e armeiros. A bênção deles é **Domínio do Aço**: o changeling pode usar a sua habilidade sobrenatural com metalurgia para alterar objetos de metal, e melhorá-los, até mesmo se estes fossem impossíveis de serem melhorados. O jogador gasta um ponto de glamour e faz um teste estendido de Destreza + ofícios, com cada teste representando meio hora de conserto, trabalha e martela. Se o changeling juntar quatro sucessos, ele pode alterar uma ferramenta de forma que isto dá uma bonificação de +1 ao equipamento. O objeto tem que ser feito principalmente de metal. A magia acaba depois de um dia. Nenhum objeto pode ser melhorado deste modo mais que três vezes. Se o changeling tentar alterar uma quarta vez um objeto, ele destrói a ferramenta, e esta nunca pode ser usada novamente.

Soldados — membros das vastas hostes de duendes dos Fae, os soldados lutaram batalhas estranhas, inconclusivas e agora acham que lutar tornou se mais fácil a eles. Os Soldados possuem o talento **conhecimento da Lâmina**: vivendo e respirando o conhecimento da lâmina, o Soldados das hostes dos duendes acham fácil de dominar qualquer arma que tenha uma lamina. É considerado que o soldado tenha especialização de Armamento com qualquer arma que tenha uma lamina, não importa o que seja. Isto não pode somar-se com outras especializações que o changeling possa aprender.

Woodwalker — O wizened que, como o seu capturador, vive e protege a selva, às vezes pacificamente, às vezes violentamente. O seu talento é o **talento selvagem**: o changeling adquire o benefício do 8 em testes de Sobrevivência. Também, o Woodwalker pode sobreviver comendo qualquer planta, não importa como venenoso.

Autor — Em Faerie, estes changelings compuseram palavras de todos os tipos para os mestres deles, de poesias para musicas ate a não-ficção. Autores vêem coisas em termos de palavras ideais como se os substantivos e advérbios nadassem pelas suas mentes deles. Os **Autores dominam o Enigma do Poliglota**: eles ganham benefício do 8 para todos os testes de Expressão e procedimento como escrever ou empenhos prolixos. Com uma teste de raciocínio + Acadêmicos, ele também pode deduzir o significado de textos escritos em qualquer idioma mortal.

drudge — Os mais baixos e mais servil dos wizened, drudge são encarregados das tarefas mais desagradáveis. Eles sofreram todas as privações e modificações pelos seus companheiros wizeneds, e nem mesmo aprenderam a como obter lucro no comercio de faerie. Os drudge são os herdeiros do longo sofrimento dos duendes escravos e outros tais em faeries. Porém, nem todos tiveram os seus espíritos despedaçados em Arcádia, e alguns conseguiram escapular pelos Espinhos antes dos seus negligentes Guardiães notarem a sua ausência. **Os drudge foram projetados para prover Trabalho invisível**: por um ponto de glamour, o personagem pode completar qualquer tarefa simples em uma fração do tempo, contanto que nenhum mortal os assista a executá-la. A tarefa não pode requerer mais que cinco sucessos em um teste estendido; o drudge pode fixar algo simples depressa mas não consertar um carro estragado. O tempo requerido para a tarefa é igual para ao tempo original requerido dividido pela Wyrđ +1 do personagem; até mesmo o drudge mais fraco pode cortar um capinar ou pode limpar uma casa pela metade do tempo que iria normalmente levar. Além disso, os drudge recebem o benefício dos 9 para testes de Cautela; ela é negligenciado facilmente.

Gameplayer — Os Verdadeiros Fae adoram jogos, até mesmo se eles menosprezem a possibilidade de perder. Algum wizened foram mantidos precisamente para aumentar o amor de seus guardiões pelos jogos. O changeling foi forçado a jogar contra o Guardiã de dele, ou contra duendes sagazes ou enganando por imps; ou

ele foi feita uma parte dos jogos, uma peça em um jogo de xadrez inúmeras vezes, ou a rainha de paus em um jogo de pôquer. Ele dominou muitos jogos durante sua estadia, mas não pode se lembrar de todos eles; alguns operados por regras que não fazem sentido nenhum em Arcádia, muito menos na mais sólida realidade do mundo mortal. **A bênção do Gameplayer é a Estratagem do Grande mestre:** gastando um ponto de glamour, ele pode ganhar qualquer jogo baseado em raciocínio que ele jogar (como xadrez ou jogos de damas). Ele também recebe uma bonificação três dados para qualquer teste feito para jogos que envolvam uma mistura de acuidade mental e sorte (pôquer por exemplo).

Mineiros — Mineiros trabalharam em minas profundas para extrair metais raros e preciosos, e talvez outras coisas como sangue de uma grande besta fossilizada e apodrecida do tamanho gigante, ou escavar até a raiz de todo o mal. **A bênção do Mineiro é a língua do subsolo:** gastando um ponto de glamour, o changeling pode mandar uma mensagem codificada através de pequenas batidas a uma superfície próxima. A mensagem (que não pode ser mais longa que três orações) viaja com as vibrações ao alvo planejado. O alcance é uma milha por ponto de wyrd do Mineiro. O alvo entende o significado automaticamente da língua do subsolo, graças ao glamour, imbuído na mensagem.



NOVAS VANTAGENS

Nova Vantagem: Wyrđ

Todos os changelings podem sentir a mágica de Faerie pulsando por entre suas veias. Este poder transformador interior é chamado de Wyrđ, e representa o quanto o personagem foi alterado pelo efeito do Glamour. A maioria dos personagens perdidos inicia o jogo sabendo apenas como usufruir de uma pequena fração deste tremendo poder. Conforme experimentam seus novos poderes, porém, eles descobrem que sua mágica está crescendo em força, suas memórias de servidão retornam com uma clareza maior e até mesmo alguns de seus limites humanos fundamentais são colocados de lado, permitindo-os desenvolver todo o tipo de capacidades impressionantes, tanto mágicas quanto mundanas.

Como tudo mais que venha de Faerie, este poder vem com um preço. A maioria dos changelings fugiu de Arcádia para reaver algum semblante de humanidade e individualidade, mas aumentar a Wyrđ de um personagem continua a transformação em algo inumano. Quanto maior a Wyrđ de um changeling, mais voláteis e intensas se tornam suas emoções. Definitivamente, suas paixões podem se tornar tão intensas que até mesmo amigos e aliados são arrebatados com a intensidade dos sentimentos do personagem. Manter a ilusão de humanidade se torna gradativamente mais difícil, conforme elementos da real aparência changeling começam a se acotovelar para fora de suas fachadas, aumentando ainda mais a brecha com a vida comum. Como se isso não fosse suficiente, um changeling com uma alta Wyrđ descobre que eles se tornaram profundamente ligados com certas superstições e fraquezas folclóricas.

Como parte do modelo changeling, changelings recebem um círculo de Wyrđ, representando a transformação a que foram submetidos em Arcádia. Círculos adicionais podem ser adquiridos com pontos de experiência, ou círculos iniciais de Vantagens podem ser gastos para adicionarem círculos extras de Wyrđ. Aumentar a medida de Wyrđ de um changeling tipicamente envolve tais atividades como se envolver mais com os elementos mágicos de sua vida,

experimentar seus novos poderes e habilidade ou viajar para a Sebe.

Benefícios da Wyrđ

A Wyrđ afeta a habilidade de um personagem de manifestar sua energia mágica, representando quantos pontos de Glamour um jogador pode gastar em um turno. Wyrđ também limita a quantidade de Glamour que um changeling pode possuir de uma única vez; quanto maior sua Wyrđ, maior a quantidade de Glamour que ele pode armazenar em seu interior. Changelings que passaram tempo aprendendo a obter uma maestria sobre suas naturezas mágicas são capazes de absorver quantidades de poder maiores do que aqueles que não possuem tamanha Wyrđ, isto para não mencionar que estejam aptos a utilizá-lo mais rápido e eficientemente em horas de pressão.

Changelings com Wyrđ 6 ou maior podem aumentar seus Atributos e Habilidades para além de cinco círculos. Assim como os heróis (e vilões) dos mitos e fábulas, a maestria que o changeling possui sobre sua Wyrđ o torna superior, permitindo-o aumentar suas capacidades Físicas, Mentais e Sociais em níveis realmente lendários.

Wyrđ determina quantos frutos goblin um changeling pode carregar no mundo mortal em um certo período de tempo.

A medida de Wyrđ de um changeling também determina quantas juras básicas (especificamente, votos) ele pode manter durante uma única vez. Um changeling pode apenas manter um número de votos permeados de Glamour de uma única vez igual a sua Wyrđ +3. Se ele desejar adotar uma nova jura, mas já estiver em seu máximo, ele precisa ser liberado de um voto já existente, requerendo permissão de uma das outras partes envolvidas, ou ele pode escolher quebrar um deles e aceitar as penalidades por fazê-lo. Se ele tentar forjar outro voto enquanto se encontrar em seu máximo, ele simplesmente falha, e qualquer outro changeling envolvido saberá que a jura não foi misticamente selada.



A medida de Wyrd de um changeling também afeta seus sonhos, especificamente sua reconstituição de seus tempos em Faerie. Quanto mais forte se torna sua Wyrd, mais ele começa a sonhar com Faerie, seu Guardião, seu período em servidão e com outros changelings que possa ter visto por lá. Algumas mixórdias se formam após alguns membros perceberem que viram uns aos outros em sonhos ou que até mesmo foram aliados e amigos durante seu período em Arcádia. Enquanto todos os changeling sonham com Faerie de tempos em tempos, aqueles com baixas medidas de Wyrd (1-3) tendem a esquecê-los quase que imediatamente ao acordar, lembrando apenas de fragmentos confusos e isolados. Um personagem com uma medida mais forte de Wyrd (4-6) ainda esquece alguns sonhos, mas aqueles de que se lembra são preservados relativamente intactos, como fotografias límpidas, porém desbotadas. Aqueles changelings com uma medida poderosa de Wyrd (7-9) às vezes sonham sobre suas estadias em Faerie e se lembram de quase tudo com uma clareza semelhante a de se estar assistindo e descobrindo tudo a apenas alguns passos de distância. Finalmente, aqueles exemplares com uma Wyrd 10 encaram sonhos tão reais e nítidos de Arcádia como se estivessem realmente revivendo a experiência, o que, graças ao tratamento que muitos changelings



foram submetidos, pode ser na verdade um prazer particularmente dúbio.

Como com a maioria das coisas relacionadas aos sonhos e presságios, esta capacidade é sem sombras de dúvida a maior ocupação do Narrador, que decide quando tais sonhos são apropriados assim como quais imagens e símbolos estarão contidos nele. Porém, o jogador é livre para sugerir certos elementos ou temas como modo de explorar a história pessoal de seu personagem, explicando o desenvolvimento de certas Características ou até mesmo forjando relacionamentos entre personagens. Um personagem pode começar a se lembrar de batalhas em Faerie aonde ele portava uma espada e começar a aprimorar sua medida de Armamento, enquanto dois personagens atualmente em cantos opostos podem encontrar uma complicação surgindo em suas rivalidades se começarem a se lembrar de uma aliança desesperada durante suas fugas de Arcádia. O Narrador é o árbitro final em tais assuntos.

De uma perspectiva mecânica, o changeling também adiciona sua Wyrd em quais quaisquer rolagens relacionadas a lembrar ou interpretar sonhos. Assim como qualquer outro personagem, o changeling ainda precisa decifrar a usual combinação de simbolismo, imagens e emoções que constituem a “linguagem” dos sonhos, mas enquanto sua Wyrd aumenta, sua fluência neste súbito idioma também aumenta, tornando mais fácil de compreender o que a mente inconsciente está tentando falar

A Wyrd de um personagem é utilizada para resistir aos efeitos de muitos poderes místicos, sejam eles truques ou Contratos de outros changelings ou estranhos talentos de outros cidadãos

sobrenaturais do Mundo das Trevas. Quanto mais círculos ele possui, mais dados seu jogador recebe para realizar rolagens resistidas contra esses poderes. Veja a página para maiores detalhes.

Wyrd também permite que um changeling resista à destruição causada pelo tempo. Quanto mais sua Wyrd aumenta, maior é seu período vital.

Tabela de referência para os níveis de wyrd

Wyrd	Atributos/habilidades Máximo de contratos	Max. Glamour. Glamour p/ turno	Incitar pandemonium	Fragilidades
1	5	10/1		
2	5	11/2		
3	5	12/3		
4	5	13/4		
5	5	14/5		
6	6	15/6	1 vez p/ crônica	1 menor
7	7	20/7	1 vez p/ história	2 menores
8	8	30/8	1 vez p/ sessão	1 maior/ 2 menores
9	9	50/10	1 vez p/ dia	1 maior/ 3 menores
10	10	100/15	1 vez p/ cena	2 maiores/ 3 menores

Incitar Pandemônio

Embora aumentar a Wyrd de um changeling ameace distanciá-lo de alguma forma dos humanos normais ao seu redor, sua sintonia com sua força primitiva interior também o permite usufruir de energias emocionais que outros changelings normalmente não possam ter acesso. Ao trazer à tona suas próprias emoções extremas, o changeling pode canalizar esta energia em uma resposta emocional desejada e enviá-la explodindo por entre aqueles ao seu redor, sobrepujando os alvos próximos com paixões e explosões altamente concentradas. Alvos que falhem em resistir se tornam consumidos pela paixão que o changeling liberou e abandonam outras atividades para seguirem os caprichos de suas emoções incitadas.

Custo: 1 Força de Vontade + 1 Glamour

Teste: Manipulação + Wyrd vs. Autocontrole + Wyrd do alvo

Ação: Resistida; resistência é reflexiva. Afeta um número máximo de alvos igual a parada de dados do changeling antes de quaisquer modificadores.

Resultados do Teste

Falha Crítica: O alvo não sente o que o changeling deseja, e imediatamente sente um forte senso de antipatia em relação ao changeling. O alvo é imune a

futuras utilizações deste poder por aquele changeling pelo resto da história.

Falha: O alvo não é afetado.

Sucesso: O alvo é apanhado em emoções radiantes vindas do changeling e se torna inclinado a agir de acordo com qualquer comportamento que o inspire naquele momento (correr da mais óbvia fonte de perigo quando assustado, agredir quando se tornar enfurecido, procurar por prazer quando tocar pelo desejo, etc.) O alvo permanece nos braços desta emoção pelo restante da cena, e embora não esteja completamente irracional, uma questão pode surgir, o alvo sempre agirá de acordo com seus instintos e respostas emocionais ao invés de atuar pela lógica e praticidade. O alvo não fica cego para o perigo e não irá cometer atos claramente suicidas, mas dependendo da situação e emoção liberada, seu julgamento pode se tornar de alguma forma enfraquecida como pelo risco das ações que não sejam obviamente auto-destrutivas. O alvo não reconhece nada de diferente sobre esta erupção emocional ou comportamento que ela cause enquanto ela estiver ocorrendo, porém uma vez que a cena tenha terminado, ele pode questionar sua súbita mudança de humor, e criaturas sobrenaturais podem muito bem suspeitarem de uma causa não natural.

Sucesso Excepcional: Como um sucesso, porém, com os benefícios adicionados do alvo conseguir de alguma forma racionalizar seu comportamento como uma fuga

para seus próprios desejos, e não pensará em investigar mais a fundo há não ser que alguma razão exterior o faça agir desta forma. Dependendo do resultado da

situação, alvos podem também passar a vivenciar aquilo em sonhos ou pesadelos freqüentes após algum tempo.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situação
+3	O changeling está liberando a emoção escolhida de sua Corte.
+3	O alvo possui uma Perturbação maior (só conta uma vez). A emoção é da Corte mais proxicamente relacionado ao personagem (Primavera/Verão, Outono/Inverno).
+1	O alvo possui uma Perturbação menor (só conta uma vez).
+1	O alvo já está sentindo emoções similares aquelas sendo liberadas.
+1	Cada ponto adicional de Glamour gasto, no máximo cinco.
+0	O changeling é um Sem-Corte.
-1	O alvo está relativamente calmo e relaxado.
-1	A emoção provém da Corte de menor oposição (Verão/Outono, Primavera/Inverno).
-3	O alvo está sentindo emoções fortemente opostas àquelas liberadas.
-3	O changeling está liberando a emoção da Corte de maior oposição (Verão/Inverno, Primavera/Outono).

Note que isto é uma libertação selvagem, e irrestrita de energias emocionais, sem os meios seguros e preciso controle de Contratos adequados. Somente as quatro emoções maiores representadas pelas Cortes podem ser liberadas desta forma – desejo, ira, medo e tristeza – e incitar Pandemônio é absolutamente incapaz de enviar uma mensagem emocional com nuances ou qualquer tipo de comandos atuais. Na verdade, a não ser que o personagem alcance um sucesso excepcional, o changeling pode muito bem ser o alvo de alguns indivíduos pegos nesta onda de emoção, então ao se Incitar o Pandemônio para enfurecer um grupo de inimigos é raramente uma boa idéia. Naturalmente, um personagem pode tentar guiar o comportamento dos alvos através de outros métodos, como oferecer um bode expiatório para uma multidão enraivecida ou gritar “corram pelas suas vidas!” após liberar uma onda de medo por entre a multidão, mas o Narrador é o árbitro final de como exatamente algum certo indivíduo reage.

Este poder quando utilizado, automaticamente visa a localidade mais próxima do changeling no momento, incluindo camaradas de mixórdia e outros aliados, e este poder sempre tentará afetar o maior número de alvos possíveis de acordo com a

parada de dados e o número de indivíduos presentes – o personagem não pode escolher afetar um menor número de alvos, seletivamente visar indivíduos em uma multidão ou até mesmo ignorar aqueles mais próximos a ele em razão de alcançar alvos mais distantes.

Desvantagens da Wyrd

Visibilidade: Conforme a Wyrd de um personagem aumenta, também o faz sua “atração” para com as Fadas Verdadeiras. Aqueles com poder diminuto são menos propensos a serem visados como valiosos por quaisquer Gentis que ainda não possuam...um legítimo interesse neles. Como contraste, uma vez que a medida de Wyrd de um changeling alcance 6 ou mais, ele se torna muito mais interessante para qualquer Fada Verdadeira que venha a cruzar seu caminho. Seu poder bruto cresceu a ponto de potencialmente rivalizar com alguns dos seres menores de Arcádia, e mesmo aqueles que ainda minimizam sua força mística podem reconhecer que ele começou a se demonstrar uma promessa definida. Um changeling que desenvolveu sua Wyrd com a esperança de se tornar apto a se defender contra seus antigos captores pode descobrir que eles estão orgulhosos com suas “realizações,” sabendo-se que ele talvez tenha completado o serviço que iniciaram com ele quando o raptaram.

Como a maioria das coisas relacionadas aos Outros, o Narrador tem controle sobre como esta mecânica se manifesta durante o jogo. Isto não deve ser utilizado para gerar encontros aleatórios e sem propósitos com as Fadas Verdadeiras, e sim manter personagens com altas medidas de Wyrd francamente a vista de um ou mais lordes Arcadianos, que então começa a ter tecer seus esquemas de acordo. Enquanto muitos changelings se encontram envolvidos em algumas maquinações destas entidades arcanas uma vez ou outra, personagens com Wyrd 6 ou maior serão tratados com consideração especial, desempenhando papéis de importância central para as intrigas distorcidas planejadas pelas Fadas Verdadeiras.

Vício: Changelings cujas Wyrd alcançam 6 ou mais se tomam fisicamente viciados e psicologicamente fixados em obter Glamour, necessitando de crescentes infusões regulares de Glamour fresco para saciar seus corpos cada vez mais possuidores de exigências alienígenas. Um personagem com Wyrd 6+ pode ficar (11 - Wyrd) dias sem precisar de uma “dose” de Glamour fresco. Se o changeling não colher um número de pontos de Glamour igual a metade de sua Wyrd antes deste intervalo terminar, ele sofre um nível de dano letal a cada dia após esse, a medida que a medida que seu corpo literalmente se consome no esforço de saciar sua fome. Este dano não pode ser curado ou prevenido de forma alguma até que o personagem prove novamente do Glamour.

Fragilidades

Conforme um changeling se torna mais preenchido com o poder do Glamour, algumas de suas regras e limitações começam a se aplicar a ele também. Estas peculiaridades de sua natureza feérica são chamadas fragilidades. Fragilidades vêm em duas formas, tabus e ruínas. Um tabu é uma restrição comportamental que proíbe ou compele o changeling a cometer certos atos em situações específicas. Uma ruína é alguma coisa que causa dano a um changeling, geralmente um item, mas geralmente um tipo de pessoa ou situação. Danos causados por ruínas, ambos maiores ou menores, sobrepujam todas as formas de armadura ou proteção mágica e não podem ser curados de nenhuma forma até que o personagem seja removido da presença da ruína.

O personagem pode tentar alguma ação contra a fonte da fragilidade ao invés de evitá-la ou fugir de sua presença, mas para agir tão diretamente contra alguma coisa que o enfraquece tão gravemente exige muito do

personagem. Ele sofre uma penalidade de -3 dados em todos os testes relacionados com a ação contra a causa de uma fragilidade menor e uma penalidade de -5 dados em todos os testes relacionados a confrontar a fonte de uma fragilidade maior.

Fragilidade Menor: Este nível representa uma fragilidade que é altamente inconveniente mas não aparecem com tanta frequência no vida cotidiana, Tabus nesse nível tendem a ser acionados somente por circunstâncias muito específicas, por exemplo, enquanto ruínas são geralmente itens ou situações incomuns que não são encontradas com muita frequência. Exemplos de tabus menores incluem: ser forçado a pegar e contar grãos de arroz cuspidos, ou não poder comer nada a não ser que uma específica permissão verbal seja proferida pelo anfitrião. Uma ruína menor pode ser uma aversão dolorosa ao som de sinos de igreja, exposição à wolfsbane ou ouvir o nome de alguém falado de trás para frente. Um personagem pode resistir a uma compulsão rodeando um tabu menor por uma cena após o gasto de um ponto de Força de Vontade, enquanto a exposição a uma ruína menor causa um nível automático de dano contusivo por turno até que a ruína seja removida ou que o changeling possa escapar de sua presença.

Fragilidade Maior: Este nível envolve tabus que são impedimentos substanciais para aspectos importantes da vida cotidiana, e que não podem ser facilmente evitados ao longo do dia. Da mesma forma, ruínas maiores são substâncias e circunstâncias muito mais comuns, e irão rapidamente provarem ser fatais ao personagem infeliz que for exposto a elas. Exemplos de tabus maiores podem incluir: ser forçado a sempre andar de costas, impossibilitado de sair enquanto a lua está no céu ou ser compelido a realizar um favor para qualquer um que recite o real nome do personagem. Ruínas maiores podem incluir tais coisas como: ser queimado por itens religiosos, sentir dor na presença de crianças ou ser ferido quando uma réplica do personagem for destruída. Quebrar um tabu exige o gasto de um ponto de Força de Vontade por cada turno que o personagem aja contra este costume, enquanto a exposição a uma ruína maior inflige um nível automático de dano letal por turno até que o changeling fuja da presença da ruína.

Desnecessário dizer, a maioria dos changelings mantém suas fragilidades o mais secreto possível, para que seus inimigos não descubram meios de utilizar estas limitações contra eles. Jogadores e Narradores devem trabalhar em conjunto para desenvolverem

fragilidades que sejam interessantes e apropriadas para cada personagem, embora o Narrador tenha a palavra final sobre quais fragilidades são aceitáveis. Se idéias se tomarem difíceis de aparecer, um potencial generoso de fragilidades podem ser encontradas em contos folclóricos, lendas e mitos, sem mencionar as pesquisas profundas sobre estes mesmos assuntos. É importante notar que enquanto estes defeitos devam representar um desafio a ser ultrapassado, eles sempre devem aumentar a diversão dos jogadores em uma história, e não ser uma espécie de obrigação interpretar o personagem. Com isto em mente, crie fragilidades que sejam intrigantes, que personifiquem a história pessoal e atitude do personagem, que façam sentido quando alguém considerar quem o personagem é no que ele é mais conhecido. As manuseie corretamente, fragilidades podem adicionar uma camada fascinante para o personagem, como o conhecimento de uma grande fraqueza pode arremessar as outras qualidades do personagem em um alívio agudo.

Diminuindo Wyrd

Embora esta seja uma prática rara, um changeling pode voluntariamente escolher por diminuir sua taxa de Wyrd. Talvez ele tenha ficado assustado com o nível de sua transformação, ou perturbado com a desconexão por ela causada entre ele e seus associados mortais. Ocasionalmente, changelings simplesmente se afastam de suas existências antigas, e se afastarem de seu poder é mais uma forma de tentarem se distanciar de suas passadas vidas. Quaisquer que sejam as razões para a diminuição da taxa de Wyrd de um personagem, ela é sempre uma escolha feita por sua própria vontade – um changeling pode ser seduzido ou forçado a diminuir sua Wyrd, mas ele não pode ser deliberadamente controlado mentalmente ou compelido de alguma outra forma para este fim. Porém o quão injusto que a escolha possa ser, ela precisa ser ainda assim, escolhida.

Uma vez que a decisão tenha sido feita, o processo de diminuir a Wyrd é ilusoriamente simples: o changeling precisa se desligar do mundo de Glamour quase por completo. Primeiro ele precisa eliminar todos os seus pontos excedentes de Glamour até alcançar o mínimo necessário para evitar sofrer de escassez de Glamour. A partir daí, ele não pode mais utilizar Contratos, enfeitiçar mortais, cruzar a Sebe, caminhar os sonhos, utilizar vantagens sobrenaturais, utilizar fichas, utilizar quaisquer outras habilidades mágicas ou até mesmo tentar adquirir mais Glamour do que a menor

quantidade possível necessária para sua sobrevivência. Em efeito, ele precisa “ficar limpo” de todas as coisas relacionadas ao Glamour; do contrário sua Wyrd continuará a se sustentar até mesmo na menor fração de energia e seus esforços terão sido em vão. Efeitos completamente passivos como Especializações bônus de um aspecto não quebram automaticamente esta regra, contanto que o changeling não possa controlar quando e como este poder se manifesta, mas se ele puder ativa-la durante sua tentativa de diminuição de Wyrd, ele precisa fazer o seu máximo para ignorar o máximo este benefício.

Assumindo que o changeling possa manter uma existência sem Glamour e combater a tentação de rejuvenescer seu poder, a Wyrd diminui em um ponto após um número de meses igual ao seu atual nível de Wyrd tenha se passado. Assim sendo, um personagem com Wyrd 9 precisa se abster do mundo mágico e das utilizações de Glamour por nove meses antes de sua Wyrd ser diminuída para 8. Reforçando que diminuir a Wyrd de um changeling requer uma decisão voluntária mesmo que o changeling seja pego em uma situação menos afortunada aonde ele seja completamente isolado do Glamour e do mundo mágico por um longo período de tempo, sua Wyrd não irá se corroer a não ser que ele escolha diminuí-la durante este tempo. (Ele pode sofrer outros problemas devido a falta de Glamour mas a Wyrd não decairá) Algumas raras exceções a esta regra existem, geralmente como o resultado de virulentas maldições ou a quebra de potentes juras, mas estas condições são extremamente raras e estão sob total domínio do Narrador.

Nova Vantagem: Glamour

Durante sua permanência em Faerie, changelings são expostos e distorcidos pelo Glamour, a energia que faz possível os milagres e horrores de tal reino alienígena. Gradualmente, eles aprendem a natureza do Glamour, que é absorvido primariamente a partir da essência destilada de sentimentos humanos. Seja roubado nos braços de um amante ardente, colhido da fúria do campo de batalha, coletado no nascer de um belo susto ou adquirido das flores de um cemitério, o Glamour é a emoção primitiva que torna possível as maravilhas terríveis de Arcádia. Apesar de todo o poder dos Gentis em moldar e comandar o Glamour, também há a inabilidade de gerar este, precioso recurso através deles

mesmos, o porque das Fadas Verdadeiras raptarem continuamente mortais para servi-los. Com tempo, changelings aprendem a manusear este poder por si só, tornando-se raramente encantadores no mesmo nível que seus Guardiões, eles logo aprendem a manusear o poder do Glamour que flui por entre suas veias de modos além do conhecimento de qualquer mortal.

Gastando glamour

existem vários usos comuns para o glamour dos quais incluem os seguintes:

- **Conceder poderes para contratos:** A maioria das cláusulas requer pelo menos um ponto de glamour para ativar, e cláusulas poderosas podem requerer mais. A menos que caso contrário especificasse na descrição, um changeling ainda pode lançar cláusulas que requerem múltiplos pontos de glamour, até mesmo se o changeling não puder gastar a quantia inteira em um turno o changeling simplesmente deve gastar a ação dele a cada turno até os pontos exigidos serem gastos.

- **Benção Seeming ou Kith:** Cada seeming tem uma benção especial isso permite a um changeling a gastar glamour para receber um benefício relacionado as forças naturais do seeming; estas benções são descritas individualmente para cada seeming. Além disso, certos kiths têm as próprias vantagens individuais deles em adição a do seeming geral, o qual ocasionalmente requer glamour como bem. A menos que caso contrário, ambas as benções possam ser ativadas simultaneamente, contanto que o changeling possa pagar o custo de glamour exigido.

- **Ativando tokens:** glamour pode ser usado para ativar os objetos encantados estranhos dos fae. Um changeling pode gastar um ponto de glamour para anteceder o teste habitual Wyrd para ativar um token.

- **Incite pandemonium:** Changelings com um nível de Wyrd alto ganham a habilidade especial para libertar altas concentrações de ondas de energia emocional, varrendo os indivíduos próximos, em um frenesi de fervor desinibido. Soltar esta cascata de energia emocional requer o gasto de um Ponto de glamour.

- **Fortificar a Máscara:** Um changeling pode gastar um ponto de glamour para fortalecer a ilusão da Máscara por uma cena, impedindo a outro fae de ver o fae mien dele. Sua sombra ainda, porém, o trai. Pois o fae mien ainda possui a mesma sombra.

- **Enfraquecer a Máscara:** Gastando a parada dele inteira de glamour imediatamente, um changeling pode dispersar temporariamente a máscara por uma cena, permitindo a qualquer um a perceber o verdadeiro mien dele. Esta habilidade só é uma exceção à limitação habitual de poder gastar vários pontos de glamour em um turno determinados pelo valor da Wyrd.

Colhendo glamour

É a ato se alimentar das emoções humanas. Para fazer isso, um changeling, simplesmente tem que achar um humano que está experimentando fortes emoções e tentar sugar essas energias. Ambos “positivos” e “negativos” emoções podem prover glamour em potencial; a força da emoção é o que verdadeiramente importa, não o tipo. Exatamente que tipo de teste é exigido para ganhar glamour deste modo depende da ação ou situação levada para obter. Por exemplo, um Ogro que deseja adquirir um rapidamente do medo de uma presa poderia apanhar uma vítima infeliz e jogá-la contra uma parede, requerendo um teste Força + Intimidação, uma criança da corte da Primavera poderia usar Manipulação + Socialização para atrair um nativo jovem ingênuo para o unir um pouco de luxúria a diversão em um canto escurecido e um Darkling que se aposenta poderia usar autocontrole + Empatia para absorver a tristeza de um funeral caseiro mantendo assim a pretensão de um parente aflito. O narrador é o árbitro final define as características requeridas para um teste colheita em particular. Um ponto de glamour é obtido por sucesso em um teste de colheita. Um teste colheita pode ser modificado através de vários fatores. Como uma regra, flashes momentâneos de emoção e velhos sentimentos quase não são “nutritivos” como os mais frescos ou emoções mais detalhadas. O narrador pode escolher penalizar testes de colheita que envolvem gerar meros flashes de emoções, como saltar de dentro da escuridão e assustar alguém, chutando alguém na canela gerar enfurecimento ou mencionar um parente que morreu anos atrás. Igualmente, testes que envolvem emoções verdadeiramente extremas ou detalhadas, como um novo amor, aflição recente de um familiar que perdeu alguém especial recentemente um ou a raiva excessiva nascida de um insulto mortal poderiam prover dados de bonificação devido a facilidade relativa de colher tais sentimentos potentes. Múltiplos changelings podem tentar se alimentar simultaneamente da mesma fonte, mas cada changeling adicional subtrai um dado do teste colheita; isso não representa uma escassez de material disponível tanto como os esforços deles



começando a impedir um ao outro. Um changeling que está tentando persuadir a emoção da sua corte um ponto de glamour adicional é recebido dentro de um teste próspero (não excedendo o glamour Máximo dele). Assim, um darkling da corte do inverno que busca festejar a tristeza devido a um velório em uma casa funerária receberia um ponto de glamour de bonificação se o teste dele obtiver sucesso, devido a tristeza ser a emoção da corte dele. E por último, se alimentar das emoções de mortais transtornados ou seres sobrenaturais frenéticos é muito arriscado, pois processar a energia de tais lunáticos frequentemente gera muito trabalho devido a forte energia emocional, também pode infectar um changeling imprudente com algumas de suas loucuras. Qualquer hora um changeling pode colher glamour de um objetivo que sofre atualmente uma degeneração ativa, o changeling têm que testar perseverança + autocontrole. Fracassar significa que se o changeling te a sua própria degeneração ela fica no changeling ativa para resto da cena; se o changeling não possui uma degeneração, então ele sofre degeneração do alvo ativo ao invés. Colher glamour deste modo não faz de fato escoar energia; o mortal não se sente menos emocional de repente com as colheitas

do changeling no mortal. Muitos

changelings sentem conforto neste fato. Porém,



sussurros de mortais contam que são sujeitados a habitual colheita sobre um mesmo alvo por um período longo de tempo acaba resultando em um perca eventualmente de algo indescritível, a sua faísca vital. Estas almas saqueadas permanecem entre os rumores, é devido a esse medo que muitos changelings evitam muito frequentemente colher do mesma fonte, especialmente no caso, de amigos ou pessoas amadas. Por via das dúvidas.

• **Sonhos:** Outros métodos de restabelecer glamour perdido é entrar nos sonhos de um mortal e tentar absorver alguma da energia emocional contida nele. Livrado-se dos desejos limitados da mente consciente, sonhos atingem diretamente os medos mais fortes e desejos da alma, e assim provê uma fonte impressionante de energia emocional para changelings. Este método obviamente requer um pouco mais preparação que alguns outros tipos de colheita, desde que o changeling possa que usar os penhores necessários ou Contratos para ganhar acesso aos sonhos de um mortal. Colher glamour do sonho de um mortal tipicamente envolve um teste de perseverança + raciocínio + Wyrd, fazer isso é potencialmente um das fontes mais lucrativas de glamour. Cada sucesso gera um ponto de glamour. À discrição do narrador, este teste pode ser alterado para representar circunstâncias variáveis no sonho ou as demandas da colheita do glamour de um sonho em particular. Por exemplo, um sonho que se centra ao redor de entender a dor fazer o sonhador se sentir como uma criança pequena requer um teste de autocontrole + Empatia + Wyrd ao invés, alimentar-se do medo gerado pelo sentimento de escapar de uma besta em um pesadelo poderia mudar o teste para Destreza + esportes + Wyrd como o changeling luta para distanciar do monstro. Indiferentemente da situação, é somado o nível de Wyrd de um changeling para testes que envolvem colheita em sonhos, isso é claro com a ajuda da sua Wyrd, o changeling interpretando sonhos e comungando com esta fonte primitiva de energia emocional. O teste para colher glamour de um sonho é mais geralmente modificado por urgência. Beber de uma fonte de sonhos permite um changeling a beber mais profundamente que a maioria das fontes, mas tende a ser mais demorado. Tentar apressar o processo e ganhar glamour antes do sonho correr seu curso tipicamente envolve que

o changeling que tome um papel mais ativo na ação do sonho. São avaliadas penalidades dependendo de exatamente quanto o changeling quer tentar acelerar o processo.

- **juramentos:** cumprir obrigações juradas com o peso da Wyrd é outro modo que os changelings geralmente obtêm glamour; a quantia exata de glamour adquirido e as circunstâncias exigidas dependem dos particulares do juramento em questão.

- **Generosidade da sebe:** Nem todo o glamour é obtido dentro do mundo dos mortais ou apoiando juramentos dentro dos olhos da Wyrd. Changelings podem tentar colher glamour de certos artigos achados na sebe. A maioria destes artigos tomam a forma de frutas de goblin, embora também sejam ditas a carne de certas criaturas da sebe para dar glamour para aqueles que ousam consumi-la. Em raros casos, os changelings podem até mesmo colher glamour por “consumir” objetos não comestíveis ou até mesmo os mais estranhos feitos da colheita. Uma floresta de cristal brilhante poderia prover glamour na forma de “frutas de vidro” essa liberta por exemplo, energia quando quebrada zumbindo uma melodia musical particular concedendo glamour dentro dos confins deste reino estranho.

Vantagem modificada: Claridade (Moralidade)

Changelings não estão tão próximos dos humanos assim, mas eles não completamente fae. Ao voltar a Terra, a maioria dos changelings encontram para caminhar uma linha tênua entre dois mundos. Eles não podem negar o que eles se tornaram, mas ao mesmo tempo, é a conexão sua forte para com este mundo que os permitiu retornar, e eles sentem uma necessidade de se identificar e ser aceitos pelo mundo ao redor deles. Claridade localiza este equilíbrio delicado entre o mundano e os reinos enlouquecedores do glamour. Um changeling com Claridade alta pode distinguir facilmente entre os dois mundos e poderia se tornar até mesmo ligeiramente mais adepto a manchar fenômenos sobrenaturais em alguns casos escondidos de visão. Ao contrário, um changeling com baixa Claridade encontrara as percepções dele disparadas e descontroladas. Ele começa ter dificuldade em distinguir os sonhos dele da realidade, e começa a confundir os elementos dos dois mundos. Ele pode começar a perceber criaturas estranhas da sebe dentro

do mundo humano ou fragmentos do mundo normal e da vida humana nos territórios de Faerie. No princípio são enganos das percepções simplesmente transitórias e relativamente inofensivas, mas como Claridade diminui, eles interferem cada vez mais na vida dele até todos os sonhos menos improváveis de existir em qualquer realidade são reduzidos a uma mera parte do cotidiano. perdendo pontos Sempre que um changeling age de certo modo isso ameaça a Claridade dele, o tumulto psíquico é chamado de potencial rompimento de ponto: as ações dele ameaçaram desestabilizar o equilíbrio delicado da existência dual dele. Uma perda de Claridade normalmente resulta de ações que rompem a habilidade de um changeling pensar nele em termos de identidade humana dele como também a existência do fae novo dele. Um changeling que comete um ato que ative um rompimento de ponto têm que fazer teste de degeneração para ver se ele perde um ponto de Claridade. Se um ato parecer ser descrito a dois pontos diferentes no quadro, sempre use o mais baixo das duas avaliações para determinar a severidade do ato. Por exemplo, um personagem decide em um impulso seqüestrar uma criança mortal que ele vê vagando nos bosques, um ato que vai, parecer cair abaixo de ambos so “crimes sérios impulsivos” listado em Claridade 4 e “seqüestrar” em Claridade 3. Sendo Claridade 3 a mais baixa das duas avaliações, é a avaliação certa para a situação. Personagens começam com um nível de Claridade 7, para representar a força da mente e memória que trouxeram eles pela sebe e atrás do seu reino de nascimento. Porém, o mundo nunca é da forma que eles se lembraram, e o choque daquela realidade causa no Perdido uma rápida perda de Claridade. Assim, personagens podem perder Claridade mais depressa em jogo com seus atos do que em atos que eles fizeram durante o prelúdio. Isso não é dizer que todos os changelings retêm um grau alto de Claridade durante a permanência inicial deles em Faerie. Uma teoria diz que um changeling tem a alma dele despedaçada durante a fuga. E outra diz que a sua alma fora perdida e a perda da alma em Faerie permitiu o changeling a suportar, as coisas estranhas que viu, mas agora que a alma reside mais uma vez no corpo do changeling, ele é muito mais vulnerável. Esta sugestão é controversa entre os Perdidos; não pode ser provada, mas não pode também ser contestada. Note que Claridade não é um real sistema de moralidades. Atos que ativem o gatilho de rompimento de pontos podem ser moralmente repreensíveis ou não. A verdadeira medida é se ou não estes atos podem despertar traumas psíquicos que distorcem a perspectiva do changeling, ou empurram o changeling muito abaixo do caminho o



fazendo ignorar seus dois egos distintos. Comovido ou impulsivo, crimes despertam frequentemente despertam flashes problemáticos de outras lembranças de sua estadia, por exemplo. Seqüestrar é uma atividade particularmente perigosa para os Perdidos, pois desperta um sentimento que eles prefeririam manter enterrado. Um teste de degeneração falhado também pode significar que o jogador do changeling tem que fazer um teste de Claridade para resistir a adquirir uma degeneração, se a Claridade do changeling for mais baixa que 8. Veja o Mundo das trevas Rulebook, pg. 96–100, para informações sobre

degenerações. A nova degeneração é unida ao ponto perdido de Claridade; a degeneração persiste até que o personagem recupere o ponto perdido, recuperando a perspectiva dele e Claridade suficiente para recuperar de tal ponto quebrando. Note que um changeling não é imune a quebrar pontos que são o resultado do ser dele o guiando a para satisfazer as necessidades do Vício dele. changelings são seres apaixonados, eles, ainda deve ter cuidado para evitar a tentação para se comportar dentro modos que transtornam as perspectivas deles, ou então o momentâneos momentos em que são pressionados a favorecer os Vícios deles.

Clariade	Quebra-Ponto
10	Entrar na sebe. Mundo dos sonhos. Usar magia para realizar uma tarefa que pode ser alcançada da mesma maneira sem usá-la. (Role cinco dados)
9	Usar tokens ou outros artigos místicos. Ficar um dia sem contato com humanos. Atos egoístas secundários. (Role cinco dados)
8	Rompimento promessas mundanas ou compromissos, especialmente importantes de atenção dos assuntos de faerie. Mudar de corte. Ferir outro (acidental ou caso contrário). (Role quatro dados)
7	Tomar drogas de efeito psicotrópicos. Sérias e inesperadas mudanças de vida. Roubo insignificante. (Role quatro dados)
6	Que revelem sua verdadeira forma a mortais. Passar uma semana sem contato humano. Óbvio mostrar a magia de fae em frente a testemunhas. Grandes roubos. (Role três dados)
5	Matar outro changeling. Matar um mandado. (Role três dados)
4	Romper juramentos formais ou penhores. Mudanças extremas de vida inesperadas (gravidez, perder a própria casa, etc.). Comovido ou impulsionado a cometer sérios crimes. (Role três dados)
3	Prejudicar ativamente um mortal saqueando os sonhos dele. Um mês sem contato humano. Seqüestrar. Desenvolver uma degeneração. * (Role dois dados)
2	Matam um humano. Casual ou criminal premeditado contra outro ser sobrenatural (assassinato consecutivo). (Role dois dados)
1	Tempo gasto em Arcádia. Prolongado ou íntimo em contato com Verdadeiro Fae. Identidade mortal é de repente e inesperadamente destruída, totalmente abandonado ou caso contrário fundamentalmente mudado. Atos odiosos de tortura, depravação ou perversão. (Role dois dados)

* Não inclua degeneração se baseando por testes de degeneração falhados.

Benefícios da Claridade

Sensos aguçados

Um changeling cuja Claridade é 8 ou mais alta recebe um +2 dados em todos os testes relacionados percepção sensória. Changelings com um alto nível de claridade São usados para prestar atenção próxima para os ambientes ao seu redor, e eles são altamente atentos a até mesmo a pequeninas mudanças no mundo ao redor deles. Esta bonificação se aplica em todos os reinos, ate mesmo em Arcádia.

Tino

Changelings com uma forte Claridade são tão adeptos a separar o místico do mundano que a habilidade deles

encontrar os sinais de fenômenos sobrenaturais ficam incredivelmente afiados. Isso aumenta a consciência sendo geralmente chamado “Tino.” jogador cuja o nível Claridade é 6 ou mais alta pode escolhe gastar um ponto de Força de vontade e pedir para ao narrador que teste secretamente o a Claridade do personagem do jogador para descobrir a presença de sobrenaturais na área.

Resultados do teste

Falha crítica: Uma potencial leitura desastrosa da situação, como determinado pelo Narrador. O personagem pode não notar a presença de perigosas entidades sobrenaturais, ou um espectador inofensivo assim como um ser místico poderoso. Alternadamente, o personagem pode simples mente sofrer alguma forma de sobrecarga sensória que impõe uma penalidade

pequena e faz esta habilidade inútil para o resto da cena.

Fracasso: O personagem é incapaz de adquirir uma impressão clara de uma maneira ou de outra.

Sucesso: Cada sucesso revela a presença de um ser sobrenatural próximo, objeto ou efeito mágico, assumindo há qualquer presença para descobrir. Isso não permite o changeling a descobrir qualquer coisa que está sendo ativamente escondida como algumas formas de magia, Contratos são requeridos para algo.

Sucesso excepcional: Como o sucesso, com a possibilidade somada de que o changeling adquire uma sugestão relativa à verdadeira natureza das coisas descobertas, e poderia ficar sensível até mesmo a presença de objetivos místicos escondidos. Isso não deve ser o suficiente para automaticamente localize objetos escondidos ou indivíduos, mas suficiente para justificar que o changeling use outros poderes para descobrir eles ou caso contrário reagir à presença deles. Deve ser notado que a menos que para as contagens de changeling com um sucesso excepcional, ele pode reconhecer que uma particular a pessoa é um ser sobrenatural mas não será automaticamente capaz falar exatamente que tipo de criatura a pessoa é.

Desvantagens da Claridade

- Conforme Claridade cai, um changeling começa a ter mais e mais dificuldade que distinguir entre níveis de realidade, e pode cair vítima até mesmo as suas alucinações. O personagem sofre uma penalidade de -1 dado cumulativo para testes de Percepção a cada dois pontos abaixo de Claridade 7: assim, -1 a Claridade 5-6, -2 a Claridade 3-4 e -3 a Claridade 1-2.

- se um changeling chegar a Claridade 0, ele se torna um lunático desesperadamente iludido e é afastado do controle do jogador. A maioria destas almas infelizes são dirigidas a catatonia pelas visões, entretanto uma perigosa minoria é distorcida e se tornam agentes sádicos da própria loucura. Em raro casos poucos simplesmente desaparecem uma noite, e nunca mais, são vistos novamente... pelo menos não na mesma forma.

Recuperando Claridade Perdida

Um personagem que sofreu uma perda de Claridade deve trabalhar duro para recuperar a perspectiva anterior dela. A identidade do changeling é mais frágil que qualquer exibição externa de desafio ou indiferença, é a sensação de perder o controle dele na diferença entre os dois mundos que a deixa realmente aterrorizado. Combinado com a revelação devastadora

que ele poderia não se conhecer como bem como ele acreditava, reconstruir a Claridade dele se torna um longo processo de paciência para procurar pontos de referência estáveis para a nova visão dele de realidade, como também agir de modo que reconstrua a identidade dele e reforce a própria ego-imagem dele. Assim como, mortais distintos que às vezes podem ser premiados com pontos de moralidade por penitência ou bons trabalhos, changelings sempre devem gastar pontos de experiência para elevar a Claridade deles.

Vantagens

Benevolência da corte (• para •••••)

Efeito: Este Mérito reflete como bem gostam e respeitam você em uma corte diferente da sua própria. quanto os membros de uma determinada corte sempre serão verdadeiros como se vocês pertence se a eles e quão organizados acima de tudo, eles são mais inclinados o dar o benefício da dúvida em uma disputa, ou vem em sua ajuda se isso não arruinar a própria posição deles. Ao contrário de manto, que representa uma qualidade sobrenatural como também política, Benevolência da corte é completamente social em sua base, e depende completamente das opiniões dos sócios desta corte. Os maus tratos, com Benevolência da corte podem desaparecer num instante; cultivando a amizade deles, e eles poderiam se reunir sua defesa quando ninguém mais iria.

Benevolência da corte acrescenta a parada de dados para interações sociais com sócios da corte em questão (entretanto não poderes sobrenaturais baseados em testes Sociais). Cada dois pontos (arredondando para cima) acrescenta uma bonificação de +1 dado a testes pertinentes com sócios daquela corte em particular, assim um changeling com Benevolência da corte (Outono) •• acrescenta uma bonificação de +1 dado a teste Sociais com um sócio da corte do Outono. O Mérito também permite a pessoa a aprender alguns dos Contratos daquela corte, entretanto os níveis mais altos são geralmente reservados apenas para sócios. Como com Manto, a perda de Benevolência da corte não impede ao changeling de usar qualquer Contrato que ele já não conheça as Pré-requisitos, embora ele sofra as penalidades habituais (veja pág. XX). Este Mérito pode ser comprado varias vezes, representando um personagem com relações diferentes em cada corte. Um jogador não pode ter Benevolência da corte (sem corte); os Corações Vazios não são uma entidade social no próprio direito deles. Ultimamente, um personagem não pode comprar Benevolência da corte para a própria

corte dele que é a província do Mérito de Manto. Porque Benevolência da corte é uma construção puramente social, um changeling pode escolher ignorar uma tentativa por outro personagem de aplicar Benevolência da corte a um teste em que eles estão envolvidos, o desprezando essencialmente apesar da reputação dele na corte. Por exemplo, se um changeling do Outono tentasse aplicar Benevolência da corte (Verão) ••• para um teste contra o membro da corte do Verão, o alvo poderia declarar que ele está ignorando a reputação do personagem e assim negar ao changeling do Outono esses dois dados de bonificação. Porém, tal desrespeito é um insulto sério. A menos que o personagem desprezando possa provar que existe um válido argumento para tratar assim o estranho como [este estava lançando o peso dele ao redor em uma moda supremamente insignificante], por exemplo, ou tentando usar a sua influência para induzir o personagem a agir contra os melhores interesses da sua corte, a satisfação momentânea de destratar o personagem dentro do próprio Tribunal dele, Poderia resultar até mesmo em uma redução do nível de Manto dele como sua reputação como um sócio daquela corte diminuiria, sem mencionar que ele ganharia a raiva da corte cujo membro ele desprezou.

Colheita (• para •••••)

Efeito: glamour é uma preciosa comodidade, e um das as primeiras coisas que muitos changelings fazem ao vir na condição de sua nova existência é tentar achar algum modo para alcançar uma provisão fixa. Este Mérito representa uma relativa e estável fonte consistente de glamour que o changeling considera a ter acesso pronto, lhe permitindo recuperar mais facilmente, a sua provisão de glamour em tempos de necessidade. Isto não garante que o changeling sempre poderá encontrar a quantia exata que ele precisa, em todas suas formas, o glamour é uma energia imprevisível, mas a dá um pouco mais segurança do que um changeling que nunca sabe onde o próximo pedaço de glamour dele vira. Cada ponto de Colheita adiciona um dado a certos testes relacionados para absorver glamour. Um personagem tem que especificar que tipo de glamour absorvido este Mérito representa quando é comprado. Os tipos diferentes disponíveis incluem mas não necessariamente são limitado a Emoções, Penhores, Sonhos e Generosidade da sebe. Assim um personagem perito em extrair glamour de mortais levaria Colheita (Emoções), enquanto um changeling que recebe glamour devido a apoiar penhores possuiria Colheita (Penhores) e um scrounger com compreensão que sabe onde alguns locais como

arvoredos melhores na sebe local teria Colheita (frutas goblin). A bonificação só se aplica a testes relacionados para aquele tipo de coleta, assim um changeling com Colheita (Sonhos) não receberia nenhuma gratificação em um teste para ganhar glamour de um mortal despertando suas emoções. A fonte atual do glamour pode variar consideravelmente, de um quarto reservado atrás de uma boate local onde o changeling traz as suas conquistas (Emoções) ate um glen secreto na sebe onde as frutas goblin amadurecem (Generosidade da sebe). Esta Vantagem pode ser comprada varias vezes, mas apenas uma vez por tipo de glamour a ser reunido. Note que os changelings que recebem glamour de penhores com mortais estão imóveis e limitado ao número máximo de votos determinado pela Wyrd deles (veja pág. XX).

Manto (• a •••••)

O manto representa uma conexão mística com os elementos e emoções que uma corte em particular encarna. Quanto mais alvo o Manto de um changeling, o mais ele vai encarnar o ideal daquela corte—até mesmo se ele é um ermitão que não se envolve em políticas locais, um personagem com um Manto alto ainda é pelo menos determinado como digno de respeito e invejado por seus semelhantes por causa do compromisso óbvio dele para os valores que sua corte aprecia. De uma perspectiva descritiva, quando um personagem, Eleva o manto, o mien de fae dele reflete este predomínio, sinais literais e figurativos exibem uma estação. Um personagem com Manto (Outono) • poderia ser seguido por exemplo, por uma brisa viva leve enquanto um com Manto (Outono) ••• poderia ter folhas ilusórias voando para cima enquanto ele caminha e afinal Manto (Outono) •••••, o personagem pode ser iluminado através de uma luz de fim de tarde e cercado por um refletivo silencio semelhante ao encontrado em uma biblioteca. Exemplos específicos de como o aumento do Manto em particular de uma corte podem ser achado dentro de “cortes” no Capítulo Um. Estas decorações não são visíveis a mortais e não tem nenhum real efeito no jogo, mas deveria ser usado para aumentar a descrição de um personagem e carregar um senso de como ligado a corte dele ele se tornou. Como um sinal de fraternidade, Manto acrescenta as paradas de dados para interação social com sócios da corte em questão. Cada ponto acrescenta uma +1 dado de bonificação a testes pertinentes com membros daquela corte em particular. Este Mérito não acrescenta dados as paradas em poderes sobrenaturais. personagens com nenhuma corte não podem comprar Manto. Manto também serve como uma condição

prévia por aprender certos Contratos relacionados a corte. Um personagem pode aprender cláusulas do Contrato pertinente da corte dele da qual geralmente requer uma certa quantia de manto para aprender, entretanto ele ainda tem que conhecer qualquer outra condição prévia também. Caso o manto dele baixe ou ele adote o Manto de uma corte nova, ele já poderia não conhecer as Pré-requisitos para alguns dos Contratos antigos dele; naquele caso, ele tem que gastar glamour adicional para ativar esses Contratos. (Veja “Estações Variáveis,” pág. 94, e a nota em Pré-requisitos de Contrato, pág. XX). Cada corte tem certos mecanismos e benefícios para todos seus sócios que desenvolvem um nível de Manto, como esboçado nas descrições de Corte em Capítulo Um. Além disso para esses benefícios, cada corte tem um benefício reservado para seu líder, uma vantagem se referida geralmente como “coroa.” UMA coroa só pode se manifestar em uma propriedade livre e alodial onde há um punhado de membros de uma corte em particular pelo menos e eles podem escolher um líder em comum, e geralmente manifesta-se apenas durante a estação física apropriada. Ocasionalmente, uma coroa manifestará durante um período fora da estação se uma corte for especialmente proeminente ou poderosa na área, como a sebe reflete a potência da corte, ou um changeling que é eleito o líder da propriedade livre e alodial poderia manifestar a coroa dele fora da estação se ele for suficientemente popular. Note que o líder de uma corte nem sempre é o sócio com um nível mais alto de manto. No final das contas, o narrador é o árbitro final de quando e como uma coroa aparece, mas como uma regra, única a coroa pode manifestar de cada vez em uma determinada propriedade livre.

A bênção verdejante (primavera): Um personagem que usa a coroa da primavera pode gastar um ponto de Força de vontade conceder a Bênção verdejante, lhe permitindo adicionar, o nível de Manto dele como sucessos de bonificação para um único teste relacionado para reunir glamour. O changeling pode usar esta habilidade até um número máximo de vezes por sessão igual aos pontos de manto dele. {Um personagem em particular só pode se beneficiar do uso desta habilidade uma por sessão, porém}. O fae da Primavera pode lançar esta bênção nele, ou ele pode escolher dar esta a outro com um toque no qual caso a bênção deve ser usada antes do próximo amanhecer ou será perdida.

Desafio da Lança negra (Verão): Este benefício aplica-se de um-para-um em situações como duelos.

Gastando um ponto de glamour, o personagem com a coroa do Verão, recebe uma bonificação de Iniciativa igual ao nível de Manto dele pela a duração do duelo, e não é considerado que ele possa ser surpreendido por emboscadas ou outro artifícios inesperados, entretanto se o duelo mudar para combate em massa esta gratificação de Iniciativa se torna apenas um simples +1. O changeling pode usar esta habilidade múltiplas vezes por sessão, até um número de máximo igual a seu nível de manto. Porém, esta habilidade só pode ser usada uma vez contra um inimigo particular por combate.

Sussurros da colheita (Outono): Uma vez por sessão, o Líder do outono pode levar um minuto para refletir em o que ele tem aprendido naquela sessão (e consulta o narrador sobre se é ou não um pedaço particular de informação que qualifica para uma habilidade), e então executa os Sussurros da colheita. Para cada valiosa verdade secreta, importante, fato de relevante ou outro pedaço significativo de informação que ele descobre nesta sessão, até um número de máximo igual ao nível de Manto dele, o personagem recebe dois pontos de glamour que são colocados em uma parada especial aparte dos pontos de glamour regulares dele. Este glamour colhido só pode ser gasto para dar poder a Contratos, ativar tokiens, facilitar a viagem do sonho ou cruze a sebe. Estes pontos não podem ser usados para qualquer outro propósito, incluindo habilidades de aspecto, e não pode comerciado de qualquer forma ou dado; qualquer coisa partida nesta parada enfraquece ao término da sessão. Esta habilidade pode permitir ao personagem a exceder o limite efetivamente de pontos de glamour que ele pode possuir como ditado pela Wyrld dele, mas o número de pontos de glamour que ela pode gastar por turno ainda está limitado normalmente. Além disso, contanto que um personagem exceda limite normal de glamour, ele é considerado especialmente notável por seres que podem detectar glamour ou energia mágica, assim a menos que ele deseje chamar a atenção, é melhor ter pronto um Contrato para se esconder ou dois para ajudar esta radiancia.

É importante a notar que só informações novas aprendidas naquela sessão podem ser usada para os Sussurros da colheita até mesmo se um personagem aprendesse algo apenas nesta última sessão, é notícias velhas não se qualificam. Esses que vestem a coroa da corte do Outono são esperados que sempre estejam procurando informação nova e interessante, não apenas restos no corpo de conhecimentos que eles já acumularam. O narrador é o árbitro final de se um

pedaço de informação é novo, valioso ou importante bastante para qualificar a esta habilidade.

Banquete das Cinzas (Inverno): Uma vez por sessão, um changeling usando a coroa da corte do Inverno podem dedicar a ele o Banquete das Cinzas, convertendo um ponto de glamour em um ponto de Força de vontade, até um número de máximo, de pontos iguais ao nível de Manto do personagem. Ele pode até mesmo exceder o limite normal dele de pontos de Força de vontade nesta forma, entretanto qualquer ponto de excesso será perdido ao término da sessão. Além disso, para o resto da cena em qual esta habilidade é ativada, o nível de Força de vontade do changeling é aumentado efetivamente por um número igual para a o nível de Manto dele, fazendo este extremamente resistente para outros arruinarem a sua confiança na habilidade dele para sobreviver.

Identidade nova (•, •• ou ••••)

Efeito: Seu personagem conseguiu adquirir de alguma maneira documentos que apóiam uma identidade nova desde o retorno dele. Nessa era de checagem de antecedentes, trilhas de papéis e escrutínio burocrático, esse é um recurso incrivelmente útil para se ter, especialmente para changelings que retornaram para descobrir suas vidas antigas roubadas por seus mandados, ou que retornaram muitos anos ou até mesmo décadas depois de terem sido seqüestrados, e que agora precisam forjar novas vidas simplesmente porque é funcionalmente impossível retomar as antigas. Você é encorajado trabalhar com o narrador para determinar exatamente como seu personagem adquiriu a identidade nova dele. Se seu personagem não parecer ter qualquer Mérito ou relações que possam explicar como ele adquiriu a nova identidade dele, presumivelmente ele teve que pedir um favor de outra pessoa que o fez—nesse caso, o que ele pediu em troca? vários grandes ganchos de história podem vir do processo de adquirir uma identidade nova.

O número de pontos gastos neste Mérito determina como convincente e a fundo é a documentação desta vida nova na verdade é. Identidade nova (•) representa uma identidade que passa em uma inspeção casual, mas não em outra—um personagem pode ir fazer compras e pode viver e fazer a maioria das situações diárias, mas qualquer investigador treinado bem como de um oficial de polícia ou o burocrata identificaria a identidade dele imediatamente como uma fraude. Identidade nova (••) dá uma identidade que passará pela maioria das formas de inspeção profissional relativamente superficiais, mas

não pode resistir uma investigação contínua, o policial que examine o personagem não vai automaticamente encontrar qualquer coisa incomum se ele examinar a licença do personagem ou procurar o nome dele em um banco de dados, porem se o personagem for submetido a uma investigação formal da polícia, a identidade dele será desvendada depressa. Identidade nova (••••) representa uma identidade que é essencialmente tão real quanto qualquer identidade possa ser—levaria uma verdadeira dedicação, competente e uma procura demorada por profissionais treinados para descobrir qualquer sugestão que o possa changeling não ser exatamente quem que ele reivindica ser, pelo menos até onde a documentação dele está mostrando.

Este Mérito pode ser comprado varias vezes em vários momentos, cada compra representando uma identidade diferente, e uma identidade também pode ser atualizada depois com a apropriada explicação em jogo e despesa de experiência. No caso de certos Méritos como Recursos ou Estatus, esta também funciona como motivo para possuir estes Méritos, de outra forma um personagem poderá chegar facilmente acessar ou ou manter aquela identidade.

tokien (•+)

Conhecimento de Fae está repleto com histórias de objetos com poderes mágicos, qualquer um “liberado” pelos mestres anteriores em Arcádia, descobertos nas profundezas da sebe ou até mesmo forjados por artesões qualificados entre os changeling. Embora estes objetos sejam aparentemente mundanos aos olhos mortais, os Perdidos vem estes como objetos úteis porem de dois gumes. Um personagem com este Mérito tem um ou mais token na posse dele. Cada ponto neste Mérito se traduz no valor de um ponto de token, que pode ser dividido como o jogador desejar. Assim, um personagem com quatro pontos em token poderia possuir um token de quatro pontos ou dois, tokens de dois pontos, um token de um ponto e um token de três pontos, e assim sucessivamente. Este Mérito também pode ser usado para comprar os tokens gastáveis chamados ninharias a um custo de três ninharias por ponto, ou frutas goblins (pág. XX) à mesmo custo. Na maioria dos exemplos, um personagem não precisa gastar pontos de experiência para tokens adquiridos durante o curso do jogo, só aqueles em sua posse no começo da crônica. À discricção do narrador, propriedade de tokens verdadeiramente poderosos podem requerer um parcial ou até mesmo completo investimento de pontos de experiência, representando o tempo requerido, aprender

as complexidades de usar tais artigos épicos, bem como o cuidado de guardá-lo de ladrões em potencial.



LIVRO DOS CONTRATOS

Os poderes enigmáticos dos changelings são curiosos da mesma maneira que os dos próprios Fae porque estes poderes não são habilidades inatas. Muitas habilidades sobrenaturais dos changelings, conhecidas como Contratos vêm como resultados de barganhas e tratos entre os Fae e o mundo natural. Realmente, eles são literalmente contratos entre o povo do sonhar e os mundos que eles habitam. A natureza do Contrato define sua aparência: um changeling que parece “à prova de fogo” tem um Contrato com fogo para que este não cause nenhum dano, enquanto um changeling que pode voar ou poderia ter um Contrato com o ar para planar ou com um pássaro lhe conceder seus aspectos. Porém, o que é importante é que o changeling invoque o Contrato com um pouco da própria essência sobrenatural dele. Na maioria dos casos, ganhar o benefício de um Contrato custa o glamour do changeling. Em certos Contratos, um changeling também deve gastar um ponto de Força de vontade, para invocar o Contrato e assumir um grau adicional de foco. Isto é comum entre os mais poderosos Contratos nos quais os resultados são muito distantes das leis que o pálido mundo normal espera ser possível, ou quando as forças naturais por trás do Contrato são excepcionalmente relutantes em favorecer o lado deles da barganha.

Contratos possuem em uma variedade de tipos. Cada tipo é denotado por um elemento simbólico ou entidade administrativa que representa o Contrato. Estes elementos ou entidades são, efetivamente, os signatários dos Contratos, como o fogo, ar e pássaros descritos acima. Alguns Contratos estão abertos a todos os changelings: os contratos comuns, Sonho, lareira, Espelho e Fumaça. Outros Contratos se baseiam em aspectos ou cortes, e os poderes deles são mais restritos ganhados apenas por aqueles do grupo favorecido. Ao longo destas linhas, Contratos não são geralmente algo. A maioria, dos Contratos estabelecidos foi formado por um corpo de Fae ou changelings. Quando um jogador compra um Contrato para um personagem, isso representa o changeling emprega o direito dele para “aceitar” qualquer nível em particular ou cláusula de um Contrato para o qual ele é intitulado por cidadão. Por exemplo, o Contrato da Fumaça disponível a todos os changelings seria provavelmente algo que foi intitulado para concordar em virtude de ser de todos os changelings, como eles

entram na categoria de potenciais “aliados” do Fae os alojou e os infundiu com glamour. Outros Contratos são mais especializados. Assim, quando um ogrish protetor lhe fez um changeling parecido com um Ogro, você se tornou elegível para os Contratos especializados de seu aspecto que foram designados para os Ogros em particular. Um changeling de outro aspecto também seria elegível para invocar um Contrato de ogro, pelos bizantinos tratos de sangue dos fae, porém a conexão mais distante faz estes mais caros para “serem adquiridos” como quem diz. Em um sentido literal, invocar um Contrato envolve usar uma aplicação muito específica da Wyrld para moldar a pessoa ou ambiente, até mesmo no mundo mortal. Changelings percebem a satisfação de Contratos como sendo adornados pelos poderes que negociaram: eles têm visões nas quais eles vêem as faces do fogo, ou ouvem balas fazerem barulhos como o canto dos pássaros agonizantes quando eles tentam reduzir a velocidade ou ver uma gota de chuva.

Naturalmente, quanto mais alta a Wyrld da pessoa, mais poderoso este efeito é. Como é a natureza dos changelings, eles raramente concordam em compactuar com aqueles que não seguem um caminho semelhante aos deles. Até mesmo os Contratos que foram criados desde os tempos esquecidos têm falhas e detalhes técnicos que podem ocasionalmente lhes permitir evitar a despesa de glamour. Estes são conhecidos como capturas, e eles permitem a invocação do Contrato sem nenhum custo para o changeling. Outros tipos de Contratos, os Contratos goblin, operam através de regras completamente diferentes. Certos Contratos relacionados a cortes têm Pré-requisitos de um certo nível de Manto antes que eles possam ser comprados; em alguns casos, um nível alto apropriado da vantagem Benevolência da corte, pode substituir o manto. Esta condição prévia só é necessária para comprar o Contrato. Se um personagem perder o Manto depois ou a Benevolência da corte a tal ponto que ele já não se encontra em Pré-requisitos para comprar o Contrato, ele ainda pode usar o Contrato comprado, embora com uma penalidade. Ativar uma cláusula estando incapaz atender suas Pré-requisitos soma um custo adicional de um ponto de glamour para cada ponto de Manto abaixo do necessário. Assim, se um personagem com Manto (Outono) • tenta usar um contrato que tem uma condição prévia de Manto (Outono) •••, ele tem que

gastar quatro pontos de glamour (dois para o custo padrão deste nível + dois para os dois pontos de Manto está faltando). Os Contratos aqui são se agrupados através de tipos. Primeiro vem os Contratos gerais que todos o changelings têm afinidade. Então vem Contratos relacionados ao aspecto, então os contratos específicos de corte e finalmente os perniciosos contratos goblin.

Contratos da Fumaça

Os passos errantes (•)

Este Contrato permite o changeling a mudar a natureza das marcas que ele deixa ao atravessar certo local. A cláusula é um do mais velhos truques lembrados entre até mesmo os Verdadeiros Fae, e várias lendas de fadas exibem povo gentil que deixou rastros diabólicos para trás ou o cheiro de leite coalhado em seu rastro. Realmente, certos aspectos igualmente usam este Contrato para aumentar as presenças deles, como com alguns quiméricos que deixam um doce, perfume natural em seus rastros ou um repugnante Tunnelgrubs que deliberadamente escolhe um rastro de lodo para desestabilizar outros.

Custo: 1 glamour

Teste: Nenhum teste é necessário. Quando os passos são adquiridos entram em efeito, as evidências de que o changeling passou mudam para se assemelhar a algo diferente da passagem de uma entidade humanóide. Este rastro pode ser semelhante a um pássaro de três pés, uma névoa sangrenta, goteiras de extrato de lavanda, tudo que o personagem possa escolher. Note que este Contrato sempre cria o mesmo resultado, assim se o personagem deveria pensar aproximadamente como ele quer se manifestar antes da primeira vez ele usa isto, e deveria esclarecer isto com o narrador antes que viesse a usar em jogo. Esta substância ou marca substitui toda e qualquer evidência de passagem, assim pegadas desaparecerão mas o rastro de lodo por exemplo vai permanecer no local em todo caso, se ou não o chão era macio bastante para segurar uma pegada. Os passos errantes não mudam a aparência de marcas previamente feitas, porém. Então, isso limita a aplicação prática do Contrato em numerosas situações, e ainda a muitos changelings que confiam em passos errantes de forma errada para deixar um tipo de “cartão de chamando” independente de ele ou não desejar a perseguição uma perseguição. Uma vez ativado, este Contrato funciona pela a duração da cena.

Ação: instantânea

Captura: O changeling lambe o dedo polegar dele e mancha este em um espelho, deixando outra marca assim da própria passagem.

Sem rastros (••)

Quando o changeling invoca esta cláusula, todos os rastros do transcurso dele desaparece. Ele não deixa nenhuma pegada na lama, areia, neve ou qualquer outra superfície que deixaria uma marca normalmente. Igualmente, os pés molhados dele não deixam nenhuma impressão em chão seco. Até mesmo grama pisoteada sob os pés ou tinta espalhada pelo chão não deixara nenhuma evidência dos movimentos do changeling. Note que se o changeling permanecer presente no local do contrato, ele ainda pode ser descoberto por outros meios. Este poder não o faz invisível, ele, apenas obscurece os sinais deixados pelos movimentos dele.

Custo: 1 glamour

Teste: Inteligência + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling devem ter gastado pelo menos um hora descalço neste último dia.

Resultados do teste

Falha crítica: Em vez de ficar mais difícil descobrir, faz o changeling arruina um procedimento, arrastando lama ou rios de folhas ou aglomerações de neve de seu rastro Tentativas de localizar o changeling que sofrem uma falha crítica na tentativa para invocar o contrato recebem uma gratificação de +2 dados, por quaisquer métodos que realizem.

Fracasso: O changeling não pode obscurecer marcas da passagem dele.

Sucesso: O changeling apaga todos os rastros do transcurso dele. Isto pode fazer uma testemunha incapaz de saber onde simplesmente o personagem foi, ou pode infligir uma penalidade -2 dados para tentativas de localizar, à discrição do narrador, baseadas nas circunstâncias da situação.

Sucesso excepcional: Para todas as intenções e propósitos, o personagem nunca esteve lá. Ele é impossível de se localizar através dos exames de seus rastros.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-2 o ambiente é especialmente suscetível para reter marcas de passagem, como lama pegajosa, uma nevasca nova ou cimento molhado.

+2 o ambiente é notavelmente resistente a deixar marcas de passagem, como com água profunda ou chãos de madeira de lei.

Shadowpatch (•••)

Luz parece evitar o changeling quando ele invoca este Contrato, e a escuridão fria surge ao redor dele.

Custo: 1 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling deve ter gastado pelo menos um hora longe da luz natural (longe de janelas, e portas abertas etc.) dentro do último dia.

Resultados do teste

Falha crítica: as Sombras na verdade retrocedem do personagem, o fazendo mais visível. O personagem sofre uma penalidade de -2 dados para todas as paradas de dados baseadas em furtividade que sejam baseadas em visão (em lugar de qualquer outra forma de descoberta sensória) pela a duração da cena.

Fracasso: O Contrato não funciona porem por outro lado não cria nenhum efeito prejudicial.

Sucesso: Os caminhos do personagem se cobre com sombras enfraquecendo a luz, som, cheiro e outros estímulos perceptivos. Para o resto da cena, ele recebe mais +3 dados de bonificação em paradas de dados baseadas em furtividade.

Sucesso excepcional: A bonificação é aumentada em +5.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-1 o ambiente não tem sombras o suficiente ou maior que um homem.

+1 o ambiente consiste somente de luzes naturais ou artificiais, como um pátio de um park ou um armazém sem janelas.

Murk blur (••••)

O changeling cria um revestimento esfumado sobre os olhos do alvo dele, os encobrendo efetivamente. Naturalmente, o alvo é atento a isto, ficando com a vista dele ligeiramente fraca sendo capaz apenas de distinguir mais do que fontes de luz. O alvo planejado do changeling deve estar dentro da sua linha de visão para que este Contrato possa trabalhar.

Custo: 1 glamour

Teste: Inteligência + Wyrd. Vs perseverança + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling engole o olho de um animal ou inseto enquanto invoca o Contrato.

Resultados do teste

Falha crítica: O Contrato fracassa de forma espetacular e dolorosa, causando um estouro de luz na

própria visão do changeling que o aturde cega pelo turno seguinte.

Fracasso: O Contrato não encobre o alvo planejado.

Sucesso: A visão do alvo enfraquece com a escuridão. A cegueira dura por uma cena.

Sucesso excepcional: Como com um sucesso normal, apenas, o changeling pode terminar a cegueira temporária a qualquer ponto que escolher antes do fim da cena.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-1 o changeling podem ver o alvo dele mas não a face do alvo.

+1 o alvo usa óculos ou lentes de contato (ou precisa), ou caso contrário tem algum metodo mecanico de correção de visão ou impedimento visual.

Luz tímida (•••••)

Esta cláusula concede ao changeling o último poder da esfera da Fumaça: o faz verdadeiramente invisível. Até mesmo métodos mecânicos de observação como máquinas, câmeras de segurança não o descobrirão.

Custo: 1 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Inteligência + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling devem ter contado uma mentira significativa a alguém muito importante para ele no último dia, algo que poderia ferir a relação deles se a mentira fosse descoberta.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem permanece visível para todos menos ele. Realmente, ele esta convencido de que na realidade ele esta completamente invisível, e apenas interação com um fator externo o deixará saber a verdadeira natureza da falta de sucesso dele ai invocar este Contrato.

Fracasso: O changeling permanece visível, não sendo afetado pelo o Contrato desejado.

Sucesso: O changeling fica verdadeiramente invisível, incapaz ser visto. É como se o mundo acredita-se genuinamente que ele não está lá, ele não aparecerá em fotografias, em vídeo, câmeras, em sensor infravermelho, qualquer coisa. Este Contrato afeta apenas a visão, porém. Se ele tossir, o changeling pode ser ouvido, e se ele cheirar a alguma coisa forte como sujeira, o cheiro continuará a atingir as pessoas da redondeza. Este poder dura por um número de minutos iguais ao número de sucessos obtidos, embora o changeling possa escolher terminar voluntariamente a invisibilidade mais cedo do que a discrição dele.

Sucesso excepcional: Como com um sucesso normal, apenas, a invisibilidade permanece ativa pela a duração da cena.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

–2 o personagem tenta desaparecer de uma planície vistosa, enquanto usa o poder quando ele for o alvo da atenção de outros personagens observadores.

—O caráter invoca o Contrato quando ele estiver entre outros, mas não necessariamente seja o foco das atenções.

+1 o personagem é despercebido por qualquer outro indivíduo quando ele invoca o Contrato.

Contratos dos Espinhos Da sebe e das Rosas

Mordida das presas de madeira (•)

A expressão mais básica do poder do changeling para imite o labirinto terrível pelo qual eles fugiram primeiro de captores, Morda das presas de madeira exige o dízimo do usuário de uma fração do poder dele para uma arma cega feita de madeira, videira, ou outra arma cuja matéria prima seja uma planta. A arma tem que infligir dano de contusão para este Contrato entrar em vigor. Um inimigo golpeado por uma arma autorizada por este Contrato é cortado e mordido por dúzias de espinhos que sobem invisivelmente da arma ao momento de contato.

Custo: 1 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: Reflexiva

Captura: O changeling usa um chicote feito de materiais de plantas, como uma corda de linho ou até mesmo uma videira grossa.

Resultados do teste

Falha crítica: Os espinhos mordem ao contrario, fazendo o personagem derrubar a arma dele. A ação imediata dele por este turno está perdida.

Fracasso: A arma não concede nenhuma bonificação adicional.

Sucesso: Espinhos invisíveis aparecem ao longo do comprimento da arma, concedendo a arma uma bonificação no próximo ataque do personagem igual ao número de sucessos obtidos. Esta bonificação some-se com a bonificação habitual da arma.

Sucesso excepcional: efeitos iguais a sucesso, e o dano da arma é convertido para letal.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+3 contrato é usado como parte de um duelo de sebe formal

+1 contrato é usado na sebe (não soma com a bonificação do duelo da cerca viva)

–2 contrato é usado contra um changeling que se beneficia da Armadura da fúria dos Elementos dos contratos elementais

Erva sanguessuga (••)

Esta cláusula autoriza a uma que cresça uma parte da sebe, fazendo o glamour escoar das feridas daqueles mordidos por seus espinhos. Embora este Contrato seja quase usado somente no mundo material, pode ser usado na sebe. Quando usado na Cerca viva, esta cláusula manipula apenas o crescimento criado por via das outras cláusulas deste Contrato; não pode alterar as paredes da sebe de qualquer forma. O uso das ervas sanguessugas na sebe pode ser profundamente perigoso.

Custo: 2 glamour

Teste: Wyrd + Oculismo

Ação: instantânea

Captura: O Contrato é usado contra alguém em serviço do Guardião do personagem ou contra o próprio Guardião.

Resultados do teste

Falha crítica: As ervas agarram o changeling, escoando de um ponto de glamour da própria do próprio invocador além de qualquer outro efeito determinaram pelo tipo de sebe. obter uma falha dramático nesta cláusula na sebe faz a parede da sebe abrir e engolir o changeling. O changeling perde um ponto de glamour e é considerado fora do caminho. Ela está separada dos companheiros dele e tem que navegar do modo dele para fora da sebe da maneira habitual.

Fracasso: A cláusula não recebe poder. Se usado na sebe, um fracasso nesta cláusula conta como uma falha dramática.

Sucesso: Quando usado em locais onde preexistem (naturalmente ou não) espinhos ou outras plantas propicias, este poder faz todos os espinhos dentro de metros iguais a Wyrd roubarem um ponto de glamour de qualquer um picado por eles. Este encanto permanece pela a duração da cena, mas pode escoar apenas um ponto de glamour de qualquer changeling e pode sugar apenas um número de máximo de pontos de



glamour de um determinado changeling iguais aos sucessos do usuário no teste de ativação. Um personagem pode evitar ser picado pelos espinhos movendo-se a Velocidade 2 ou menos. Glamour levada deste modo não é transferido ao usuário, permanecendo ao invés dentro da planta. Rumores têm dito que aquela tal planta ocasionalmente dará frutos goblin, e changelings foram conhecidos por usar esta cláusula (antes de sacrificar o próprio glamour deles às plantas) em uma tentativa de cultivar tais deleites suculentos sem os perigos de entrar na sebe. Quando usado para encantar espinhos criados por outra cláusula deste Contrato, o encanto esparrama ao todo das plantas e afins até que as outras cláusulas terminem. Os detalhes do poder aplicado das sanguessugas permanecem os mesmos. Espinhos podem armazenar uma quantia de glamour para uso de manter continuidade do efeito deste poder, desta maneira ela guarda pontos de glamour iguais a Wyrd do personagem, e os espinhos não podem escolher não gastar o glamour.

Sucesso excepcional: Sucessos adicionais são a própria recompensa deles.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+2 contrato é usado em espinhos chamados antecipadamente por outra cláusula deste Contrato

+1 O contrato é usado na sebe

-2 O contrato é usado em espinhos chamados antecipadamente por outros changeling ou criatura dos FAE.

Rota das roseiras espinhentas (•••)

Freqüentemente a tempos que um changeling tem que se evadir da perseguição de um adversário mais forte, mais rápido. Esta cláusula ajuda um personagem a fazer há isso. Espinhos longos, viciosos estouram da superfície encantada, reduzindo a velocidade dos perseguidores e fazendo superfícies verticais quase impossível escalar.

Custo: 2 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O personagem cobre de lixo um punhado de espinhos da sebe atrás dele.

Resultados do teste

Falha crítica: O encanto persegue o personagem em lugar do adversário dele, dilacerando as mãos dele e antebraços dolorosamente. Ela sofre uma penalidade de -1 para todos os testes que requerem o uso das mãos dele para o resto da cena.

Fracasso: O Contrato não entra em vigor.

Sucesso: O changeling deixa um rastro atrás dela de espinhos que impedem os inimigos dele. O rastro tem uma largura igual à Wyrd do changeling em metros e cresce no rastro dele (por qualquer superfície, vertical ou horizontal) por vários turnos iguais aos sucessos que ele obteve. Um personagem que se move pela área sofre com os obstáculos seguintes: a Velocidade dele está reduzida em um para cada sucesso armazenado pelo changeling, e ele sofre uma penalidade igual a o número de sucessos obtidos pelo changeling em todos os testes de atletismo (como para corrida, saltar, e subir) enquanto estiver na área de efeito. O rastro enfraquece ao término da cena.

Sucesso excepcional: Como em sucesso, a não ser que personagem que se movem pelo rastro a tem Velocidade dele reduzida a 1 e todas as paradas de dados de Atletismos reduzidas a um dado de sorte.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 contrato é usado na sebe

-1 contrato é usado em uma área urbana

-3 contrato é usado em um local completamente impróprio para o crescimento de espinhos, como dentro de um bem laboratório de ciência mantido.

Escudo de Espinhos (••••)

O changeling aprende chamar a sebe apartir de até mesmo a mais seca das terras, criando uma barreira defensiva quase impenetrável que chicoteia a qualquer inimigo que se aproxime. Se este contrato for ocasionalmente usado na sebe, um changeling vai estar colocando a sí próprio em risco.

Custo: 3 glamour

Teste: Manipulação + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: Cortes abrem apropriada carne do changeling (infligindo 1 dano letal no processo) e esparrama o sangue dele pela área ser protegida.

Resultados do teste

Falha crítica: Na maioria das situações, uma falha dramática neste teste resulta que o usuário é golpeado pelas próprias roseiras bravas dele, sofrendo um ataque imediato que inflige uma parada de dados igual a Wyrd dele em dano de contusão. Se este Contrato fosse usado na sebe, porém, o dano seria letal e o changeling perderia um ponto de glamour por Nível de vitalidade perdido.

Fracasso: O Contrato não entra em vigor, e o chão permanece intacto. Se o Contrato fosse usado na sebe, porém, um fracasso conta como um Falha crítica.

Sucesso: A terra se abre, brotando dúzias de roseiras enroscadas sobre o changeling em um círculo com um raio igual à Wyrd dele. Qualquer personagem que se mova mais de dois metros em um único turno dentro da área enroscada sofre um ataque imediato com uma parada de dados igual à Wyrd do changeling. O ataque inflige dano letal e ignora a Defesa (Armadura ainda se aplica), mas as roseiras podem atacar apenas um determinado personagem por turno. As roseiras bravas morrem e apodrecem depois que vários turnos iguais aos sucessos do personagem no teste de ativação, entretanto o personagem pode escolher gastar um ponto de glamour para as roseiras bravas permanecerem por um período adicional de tempo igual a duração (e pode continuar fazendo assim até que ele não tenha mais glamour ou escolha terminar o efeito). O campo de roseiras bravas não se move com o personagem, e ele pode deixar para trás isso para tentar realizar uma fuga.

Sucesso excepcional: Sucessos adicionais são a própria recompensa deles.

Barreira de cerca viva (•••••)

Com um uivo, o changeling estimula uma série de fortificações volumosas ou partes da sebe (cerca viva) e roseiras. Changelings inteligentes usam esta cláusula para apanhar inimigos em suas armadilhas ou afunilar o caminho do oponente fazendo este avançar nos braços das defesas opostas da corte. Poucas magias dos fae são tão descaradas e impressionantes quanto esta cláusula, e seu uso foi conhecido por violar juramentos de propriedade livre e alodial que puseram uma ênfase particularmente pesada em segredo.

Custo: 4 glamour ou 4 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Wyrd

Ação: Estendida (5 sucessos necessários; cada teste representa 1 turno)

Captura: O personagem transplanta um arbusto pequeno da sebe de um local rural para o local onde o Contrato será usado imediatamente (dentro da cena) para usar o Contrato. O arbusto precisa obviamente não ser levado do chão da mesma cena, ainda deve estar vivo quando plantado.

Resultados do teste

Falha crítica: A fortificação da sebe cresce freneticamente até certo ponto isso beneficia os inimigos do personagem. Se um falha crítica desta cláusula acontece na sebe, as paredes daquele labirinto repentinamente se abirão e conduzirão diretamente a Arcádia e alertara aos gentis sobre a presença do personagem.

Fracasso: As fortificações não aparecem. Se usado na Cerca viva, fracasso nesta cláusula conta como um falha crítica.

Sucesso: Paredes da sebe estouram ao redor do personagem, formando um labirinto. O personagem tem uma quantia enorme de controle sobre o crescimento das cercas vivas, permitindo a este muita versatilidade, mas as regras seguintes se aplicam: As paredes chamadas adiante são dois pés de grossura e muito firmemente crescidas para permitir alguém a atravessar sem usar um machete ou outra ferramenta. As paredes provêem encobrimento significativo (-3) contra ataques de armas de fogo (e só armas de fogo outros ataques a distancia não podem penetrar) e previne ataques de combate próximos. Este Contrato não pode ser usado dentro dos andares de um edifício humano, até mesmo um a céu aberto (como um estádio). Qualquer desígnio que o changeling dá para as paredes, elas sempre são verticais, significando que alguém dentro do labirinto sempre pode escalar para fora (entretanto um changeling inteligente poderia usar esta cláusula debaixo de um viaduto, cortando efetivamente fora a rota de fuga acima). As paredes podem ser escaladas, mas as plantas se movimentam para impedir para os indivíduos de caminhar para o outro lado do topo delas. Um personagem que tenta fazer isso testa Destreza + esportes a cada turno; ele pode se mover a uma Velocidade igual aos sucessos dele no teste que conta como uma ação instantanea. Fracasso no teste significa que o personagem não fez nenhum progresso, falha crítica lhe envia devolta ao chão do labirinto. O changeling determina a altura das paredes que podem variar da Wyrd do changeling a 10 + o Wyrd do changeling em metros. Se a altura das paredes estiver barrada, elas param àquela altura (em lugar de se esparramar externamente ou abrir seu caminho pelas barreiras). O comprimento da barreira pode ser tão pequeno em metros tanto quanto a wyrd e contanto que Wyrd vá até 10. Além disso, a barreira deve ser uma única parede irrompível e tem que tocar o changeling pelo menos um único ponto quando fora criada (em outras palavras, não pode ser criado a longa distancia, mas o changeling pode pôr todos da barreira entre ele e os inimigos dele). Finalmente, as paredes do labirinto da sebe têm que permitir espaço para se mover; nenhuma superfície das paredes pode ser menor que três metros de uma a outra (e estruturas circulares têm que ter um diâmetro de três metros). Caso contrário, a imaginação do changeling determina o plano das fortificações. Ele poderia criar um labirinto confuso, uma barreira simples, uma parede para inimigos como um funil, ou até mesmo uma

fortificação circular para apanhar os inimigos dentro. As barreiras duram para vários turnos iguais aos sucessos obtidos no teste de ativação. Gastando um ponto de Força de vontade, o changeling pode estender esta duração ao ate fim da cena. Ao término da duração (se em turnos ou ao término da cena), o changeling pode gastar dois pontos de glamour para manter o labirinto de cerca viva por outra duração do mesmo tempo. Porém, o poder termina ao amanhecer ou pôr-do-sol, qualquer um que vier primeiro. Estas cercas vivas podem ser abençoadas pelas outras cláusulas deste Contrato. Barreira da cerca viva quando usada aplica cláusula por todas as paredes (como também o topo das paredes), mas não pelo chão dentro do labirinto.

Ervas sanguessuga resulta em qualquer contato com as paredes da cerca viva ira provocar perca de glamour do changeling que fez isso. A cláusula do escudo de Espinhos resulta no aparecimento de pânpanos pequenos ao longo das paredes que golpeiam a qualquer um que toca a parede. O changeling pode sentir quando tal ataque está sendo feito e pode aumentar isso com a cláusula da mordida das presas de madeira como uma ação reflexiva. Tais encantos duram até o fim da cena ou ate o fim deste poder, qualquer um que vier primeiro.

Sucesso excepcional: Como em sucesso, porem automaticamente ativa as paredes com os efeitos da rota das rosas espinhentas e erva sanguessuga.

Contratos do Espelho

Reflexões do Passado (•)

O changeling pode olhar em qualquer superfície refletora, como a de um espelho, uma lagoa, e vê

qualquer coisa que foi refletida lá desde a última semana.

Custo: 1 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: instantanea

Captura: O espelho pertence a alguém a quem o changeling tem uma conexão emocional íntima.

Resultados do teste

Falha crítica: A reflexão mostra falsas cenas isso confirma os medos do changeling ou preocupações.

Fracasso: A superfície continua refletindo seu ambiente presente.

Sucesso: O changeling pode convocar qualquer imagem que a superfície refletiu desde a última semana. A qualidade desta reflexão é igual a que estava no momento quando foi refletida originalmente.

O changeling pode revisar a reflexão tão rapidamente quanto desejar ou ele pode declarar um dia específico e tempo para ver o que a superfície refletiu exatamente naquele momento, congelando esta reflexão no momento que desejar. Estas reflexões podem ser vistas por qualquer um, entretanto a imagem não pode ser fotografada. O changeling pode usar esta cláusula em qualquer superfície refletora, mas muitas superfícies só rendem vagas reflexões borradas. Ele pode continuar usando esta cláusula em um espelho por uma cena inteira.

Sucesso excepcional: A reflexão que é revelada é significativamente mais nitida e mais claro do que era originalmente. Uma poça suja ainda não revelará uma imagem tão clara quanto uma limpa; porém, a imagem de um espelho manchado, pode relativamente ter o pedaço do vidro limpo derepente, ou uma superfície de metal estara relativamente tão brilhante e clara quanto um espelho bem polido, e a imagem de uma poça barrenta será mais clara porem ainda não mais do que em uma poça limpa. A imagem refletida se mostrara como um filme.



Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling possui a superfície refletora

-1 A superfície refletora foi completamente polida, reformada ou caso contrário, significativamente alterada dentro do último mês.

Olhar rápido de um Espelho distante (••)

O Perdido pode olhar em qualquer superfície refletora e usar esta cláusula para ver fora de outra superfície refletora.

Custo: 1 glamour

Teste: autocontrole + Wyrd

Ação: Instantanea

Captura: O espelho que o changeling está olhando pertence a alguém que jurou inimizade contra ele.

Resultados do teste

Falha crítica: O efeito é invertido; qualquer um que olhar no espelho pelo qual o changeling está tentando ver pode ver o changeling ao invés.

Fracasso: O changeling só se vê no espelho quem está olhando para ele.

Sucesso: O personagem e qualquer um que puder ver o espelho que ele deseja ver por este como se fosse uma janela. Porém, o alvo também vê a superfície refletida exibindo a imagem do changeling. Esta cláusula trabalha a qualquer alcance, contanto que o changeling tenha visto a face dele na superfície a qual ele deseja espiar dentro da última semana. Porém, ele tem que escolher a superfície específica, e não pode tentar olhar por qualquer superfície na área somente um área geral na qual a face dele foi refletida. Se a superfície reflete de forma ruim, como uma tampa de panela um pouco suja, a imagem que o changeling vê é distorcida semelhantemente e obscurecida. O changeling pode observar pela superfície refletiva por uma cena, ou desfazer os efeitos qualquer hora.

Sucesso excepcional: O changeling pode ver por qualquer superfície refletora que a face dele tenha refletido mesmo se esta era um pedaço de um copo. Até mesmo uma poça de água escura pode ser usada em seus ambientes com claridade perfeita.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+2 o changeling estava dentro de alguns centímetros da superfície refletora que ele deseja olhar e fitou esta durante vários minutos.

+1 o changeling olha em uma superfície que é do mesmo tipo e tamanho em dimensões, como dois espelhos ou duas poças, do mesmo Tamanho.

-2 o reflexo do changeling no refletido corretamente a sua aparência estava fora de foco ou só foi vista a uma distância de mais de cinco metros.

O Aperto da reflexão (•••)

O changeling podem alcançar por uma superfície refletora que ele tocou e manipular qualquer objeto ao alcance, incluindo puxar objetos pela superfície refletora.

Custo: 2 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: instantanea

Captura: O personagem tenta alcançar pelo espelho algo que ele usa frequentemente para olhar a ele mesmo.

Resultados do teste

Falha crítica: O braço do changeling se torna brevemente preso pelas duas superfícies refletoras. Ele prejudica o braço dele, levando um nível de dano letal no processo.

Fracasso: A superfície refletora não admite o personagem tranpasse seu braço.

Sucesso: O changeling pode alcançar fisicamente com seus braços de uma superfície refletora e a outra, assumindo que ambos são grandes bastante para ele colocar o braço dele atravez. Em efeito, o personagem transpassa por uma superfície refletora e a mão dele sai em outra superfície. A superfície de destino ou deve estar dentro da linha de visão do personagem, ou uma superfície que ele tocou fisicamente dentro do intervalo de 24h. O personagem pode manipular objetos no outro lado da superfície refletora e pode trazer objetos inanimados de tamanho 2 ou menor por uma superfície refletora grande bastante para caber o objeto. O changeling não pode ver pela superfície refletora a qual ele está atravesando, a menos que ele use o olhar rápido de um espelho distante. O changeling pode usar esta cláusula por uma cena inteira durante o qual tempo ele pode pôr o sua mão e objetos que ele está segurando atravez da superfície tão frequentemente quanto possível. Esta cláusula é particularmente útil em áreas com abundância de superfícies refletoras; um changeling poderia alcançar muitas áreas diferentes em uma concessionária de carros. O changeling não pode pegar coisas vivas atravez da superfície, ele pode agarrar um objeto e pode puxar atraves espelho como uma arma ou anel fundamental ou fivela de cinto.

Sucesso excepcional: O changeling pode ver pela a superfície refletora como também alcançar por ista.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling pode passar um minuto pelo menos deslizando ambas as mãos nuas dele na superfície refletora a qual ele deseja alcançar.

+1 a superfície refletora é especialmente brilhante e refletiva, como um espelho

-2 a superfície refletora é especialmente escura ou embaçada, como metal pobremente polido, ou uma poça barenta.

Passar pelo espelho (••••)

O changeling pode entrar em uma superfície refletora grande bastante para ajustar o corpo dele e sair por outra similar em tamanho que cuja qual tenha refletido o corpo inteiro dele por pelo menos um minuto.

Custo: 3 glamour

Teste: esportes + Wyrd

Ação: instantanea

Captura: Um parente consangüíneo é refletido atualmente dentro da superfície a qual ele esta passando.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem pisa na superfície refletora e se torna temporariamente perdido no espaço entre os espelhos. A cada hora, ele pode fazer outro teste (entretanto não precisa gastar glamour adicional). Se ele obtiver sucesso, ele encontrara o modo dele retornar pela superfície que ele passou inicialmente. Este processo confundi suficientemente e incômoda o personagem e também o faz perder um ponto de Força de vontade.

Fracasso: A cláusula não ativada.

Sucesso: O personagem pode passar de uma superfície refletora grande o bastante para ele para se ajustar e então imediatamente sair em outra superfície refletora. Uma vez que o personagem começa a passar por ela não pode parar. Se ele segura pela mão de outra pessoa, ela pode levar aquela pessoa com ele, mas tem que gastar outros dois pontos de glamour e um ponto de Força de vontade para atravessá-los. A captura desta cláusula não pode negar o custo de levar uma pessoa adicional. O changeling não pode ver pela superfície a qual ela está emergindo, mas ele pode usar Olhar rápido do Espelho Distante para dar uma olhada por esta antes de pisar por ela.

Sucesso excepcional: O changeling pode passar devolta e adiante pela superfície refletora por vários turnos iguais ao Wyrd dele sem gastar mais glamour adicional.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling é dono da superfície refletora a qual ele está tentando passar.

-1 qualquer superfície refletora seja diferente das altamente refletivas, como um espelho, uma piscina imóvel de águas claras, ou uma folha plana de metal bem polido.

-3 o changeling só é refletido na superfície que ele deseja sair a uma distância significativa ou

de algum modo obscurece a aparência dele, como uma reflexão coberta por fumaça ou névoa.

Roubar o reflexo Sólido (•••••)

O changeling pode uma superfície e podem remover o reflexo de qualquer objeto com um Tamanho igual ou menor que sua Wyrd x 2. Uma vez afastado, esta reflexo sera um objeto sólido.

Custo: 3 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Wyrd + Furto

Ação: instantanea

Captura: O changeling remove uma imagem de um objeto possuído por alguém que está em dívida com ele.

Resultados do teste

Falha crítica: O objeto refletivo quebra desastrosamente e violentamente. Se o objeto refletido for sólido, infligirá um ponto de dano letal devido aos fragmentos de vidro quebrado ou metal. Se a reflexo é de uma piscina, o líquido estoura da piscina, borrifando todo o mundo que esta proximo.

Fracasso: O changeling não pode remover nada do reflexo.

Sucesso: O changeling pode remover a imagem de um objeto refletido atualmente em uma superfície, efetivamente conjurando uma duplicata sólida. Porém, o objeto atual deve ser refletido de fato nesta superfície; A reflexão de uma imagem, fotografica não pode produzir um objeto solido. A totalidade do objeto ou pessoa deve ter sido refletida dentro da superfície e a superfície deve ser suficientemente refletiva de forma que a imagem seja clara e detalhada. Imagens de espelhos, folhas grandes de metal polido, ou grandes piscinas ornamentais refletem tudo muito bem; barrentas ou escuras ou suficientemente sujas e espelho rachados não podem ser usados. Além disso, a superfície deve ser grande o bastante para remover o

objeto de lá. O changeling pode tirar apenas objetos inteiros, não partes ou objetos que mudam de tamanho. Para remover um objeto ou o ser vivo de um reflexo, também o alvo não deve ser muito grande. O Tamanho do objeto não pode ser mais que a Wyrd x2 do changeling. Um changeling com um Wyrd de três poderia remover um objeto de Tamanho de no máximo 6, enquanto um changeling com um Wyrd 6 pode remover objetos de até Tamanho 12 que lhes permite remover ambos carros e barcos pequenos de um reflexo. Qualquer objeto ou ser vivo sera uma imagem de espelho exata do objeto atual ou pessoa, o reflexo de um carro tem o volante no outro lado e tudo invertido, incluindo a placa, também é invertida. Porém, som não é invertido, e assim a reflexão de um CD soa igual a o CD atual. Um carro refletido pode ser destruído, mas esta cláusula só faz reflexos sólidos por uma cena. Depois daquele tempo, o reflexo volta ao espelho e todo o dano, incluindo morte, é afastada. **Sucesso excepcional:** A reflexão do objeto sólido e significativo dura até o próximo nascer do sol ou por do sol aquele que vier primeiro.

Modificadores sugeridos **Situação de modificador**

-2 a reflexão não está perfeitamente clara ou esta distorcida.

Contratos das Bestas

falar as línguas dos Pássaros e dos Lobos (•)

O changeling pode se comunicar com o tipo de animal que representa o seu Contrato. Esta comunicação é parcialmente empática, mas o changeling deve sussurrar ao animal em seu próprio idioma ou tentar imitar qualquer um de seus sons para expressar a sua fala. A maioria dos animais faz algum tipo de barulho enquanto respondem, mas eles não precisam fazer isso obrigatoriamente. Animais ligados a o changeling por kith ou este Contrato sentem instintivamente um parentesco com o changeling e prontamente comunicam com este, a menos que circunstâncias imediatas, como uma ameaça óbvia, intervenham na situação. Animais mais simples, menos inteligentes se comunicam com menos complexidade. Mamíferos e pássaros são relativamente fácil de se comunicar. Porém, répteis, invertebrados e a maioria dos peixes podem poderão relatar apenas informações muito simples, tal, como eles foram por ali ou a água fresca esta ali.

Custo: 1 glamour

Teste: Wyrd + emp. com animais

Ação: instantânea

Captura: O changeling dá para o animal um novo nome.

Resultados do teste

Falha crítica: O caráter enfurece ou assusta o animal que ele tenta se aproximar e não pode usar esta cláusula pelo resto da cena.

Fracasso: Nenhuma comunicação acontece.

Sucesso: O changeling pode falar com todos os animais de o uma espécie específica para o resto da cena.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o personagem imita os sons dos animais e línguas corporais.

-1 o animal é amedrontado ou ferido.

Os Sentos Aguçados das bestas (••)

O changeling ganha os sentos de um tipo específico de animal, selecionado quando o changeling aprende esta cláusula. Esta cláusula aumenta os sentos naturais do changeling, e pode lhe conceder sentos completamente novos como o infravermelho de uma víbora ou o eco locação de um morcego.

Custo: 2 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling vê ou toca um animal de do tipo a ser imitado.

Resultados do teste

Falha crítica: Os sentos do personagem se tornam ligeiramente caóticos e confusos. O personagem recebe uma penalidade de -1 dado para todos os testes de Percepção para a próxima cena.

Fracasso: O Contrato falha, e os sentos do personagem são afetados.

Sucesso: O caráter ganha uma bonificação de +2 a todos os testes de raciocínio relativos a percepção durante a próxima cena. Além disso, ele ganha a habilidade sensorial do animal escolhido—um lobo ou cachorro pode conceder o olfato aguçado, incluindo, a habilidade para identificar as pessoas e localizar através de cheiro, uma coruja, permitiria ver a noite da mesma forma que um gato e assim por diante. Se o animal do personagem não tem nenhum sentido excepcional significativo (como uma cabra ou macaco), ele ganha uma bonificação de +4 de dados para todos os testes raciocínio relativos a percepção. Estas bonificações duram para o resto da cena.

Situação de modificador

+1 o changeling está tocando um animal do tipo correto.

+1 o changeling está usando uma máscara ou uma grande imagem (como uma pintura na parte de trás de uma jaqueta; de um animal do tipo correto).

-1 o ambiente é um que o animal vai ache incômodo e antinatural.

Flauta do chamado das bestas (**)

O changeling pode comandar o animal especificado pelo o Contrato. O personagem pode chamar um único animal deste tipo desde que ele possa ver ou ouvi-lo, enquanto faz o animal vir rapidamente para a ajudá-lo, e então instrui o animal em o que ele deve fazer. Animais muito pequenos podem ser chamados em grupo. O changeling pode chamar e pode comandar até uma dúzia de animais minúsculos, como ratos, roedores ou morcegos pequenos, se ele poder ver ou poder ouvir todos eles. O Changeling também pode chamar uma colméia inteira de insetos como abelhas ou vespas. O animal (ou animais) obedece usando o melhor de suas habilidades, mas sua natureza e inteligência poderiam fazer o animal interpretar suas ordens de modos incomuns. Os animais obedecem aos comandos do personagem durante um dia inteiro depois do qual deixam de obedecer ao personagem. O animal não cooperará obviamente com nada autodestrutor, como parar em frente a um carro desgovernado. Grupos grandes de animais pequenos como ratos ou abelhas trabalham como um e não podem ser divididos até executarem tarefas diferentes.

Custo: 2 glamour

Teste: Wyrd + emp. com animais

Ação: instantânea

Captura: O changeling pede para o animal vigiar ou proteger o local que o changeling habita.

Resultados do teste

Falha crítica: O animal ataca o personagem ou este entende completamente mal as instruções e faz o oposto exato do que lhe foi comandado.

Fracasso: O personagem não pode se comunicar ou comandar o animal.

Sucesso: O animal pode entender o personagem e seus desejos e obedece as ordens do personagem o melhor de suas habilidades.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling oferece para o animal a comida apropriada.

-1 o animal esta amedrontado ou ferido.

Passo rápido dos animais (***)

O personagem com esta cláusula ganha a habilidade de locomoção do animal. Esta cláusula permite que o personagem emule a rapidez dos animais para correr mais rapidamente, ou que imite a habilidade dos animais aquáticos, para nadar melhor e mais rápido e ate mes mo imitar animais que voem para saltar e planar desumanamente bem. Se o animal é notável para poder se mover excepcionalmente bem de vários modos diferentes, como um tipo de macaco que supera às ambas, escalando e saltando, o personagem tem que escolher que tipo de movimento ele deseja ganhar quando ele aprender esta cláusula e tem que aprender uma versão nova para ganhar a outra habilidade.

Custo: 2 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O caráter está tocando um animal do tipo correto.

Resultados de teste

Fracasso crítica: O Contrato falha. O personagem sofre uma penalidade de -1 dado para deslocamento durante a cena.

Fracasso: O Contrato falha, e o personagem é não afetado.

Sucesso: O personagem recebe as capacidades de movimento do animal. Corredores rápidos como cavalos ou cachorros permitem o changeling dobrar a Velocidade dele. Animais aquáticos permitem o changeling nadar rapidamente como e tão facilmente quanto pode ele

pode caminhar ou corra e também prenda o fôlego 10 vezes como longo o seus tempo normal (incluindo qualquer modificador da vantagem Pulmões Fortes). Voar, planar, ou saltar permite o changeling ha quadruplicar a distância do salto dele e cai qualquer de qualquer altura sem sofrer dano. Animais escaladores como macacos permitem o changeling a ganhe +5 a todos os testes relacionados a escalar e aumentar a cinco vezes sua velocidade normal de escalada. Este aumento dura por uma cena inteira.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling usa uma máscara do animal ou um artigo de vestuário feito de sua pele.

-1 que a cláusula é invocada em algum lugar que o animal se sente incomodado.

Capa da Forma volumosa do urso (•••••)

O changeling pode se transformar fisicamente no animal do Contrato. A transformação custa um turno. Vestimentas e objetos pequenos de seu cotidiano, como telefones ou carteiras, misturam se nesta forma animal.

Custo: 4 glamour

Testes: Manipulação + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling está no hábitat natural de seu animal associado e esta tocando ou esta a uma curta distancia de um destes animais.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem se transforma parcialmente, se tornando um ser meio-humano desajeitado que sofre uma penalidade de -2 dados para todos os testes relacionados a Força e Destreza e -2 para a Defesa e Velocidade. A transformação arruinada dura até que o personagem possa passar dois turnos sucessivos para retroceder a sua forma.

Fracasso: O Contrato falha, e o personagem não pode se transformar.

Sucesso: O personagem se transforma de forma satisfatória em o animal correto. O personagem pode permanecer transformado por até uma cena ou pode escolher reverter à forma normal dele a qualquer hora. Retornar a sua forma normal requer um turno. A vitalidade do personagem altera devido às mudanças em tamanho e vigor. Na forma de animal, o personagem ganha automaticamente os sentidos do animal, exatamente como se ele tivesse executado a cláusula dos sentidos aguçados das bestas. Os Atributos Físicos da criatura

substituem o do changeling, mas ele retém seus atributos sociais e mentais. As Habilidades dele também permanecem as mesmas. Enquanto em forma de animal, o personagem pode falar todos os idiomas humanos que ele conhece, e também pode se comunicar normalmente com animais da espécie que ele se tornou.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 no hábitat natural do animal

-1 dentro de um edifício bem-iluminado fechado fora do mundo exterior.

Contratos da Guarida

Localizar o transgressor (•)

A cláusula mais simples dos Contratos da Guarida é uma bênção de advertência. A Besta que aprende esta cláusula é muito mais difícil de ser surpreendida no próprio território dela. O conhecimento dela do terreno se expande intensamente, lhe permitindo quase sentir ameaças antes de eles sejam visíveis.

Custo: 1 glamour

Teste: Nenhum teste é necessário. Durante as próximas 12 horas, o personagem recebe vários dados iguais a Wyrd +2 a todos os testes de percepção feitos dentro do território dele. Com o uso desta cláusula, "território" está definido como algo que é reconhecido pelos vizinhos locais como pertencente ao changeling, ou a quem ele possa abrigar.

Ação: Instantânea

Captura: O changeling escreve o nome dele nas entradas do território em giz misturado com sangue.

O Truque de Aranha fiandeira (••)

Uma Besta pode ter necessidade de esconder a entrada da sua residência. Quando ativada, esta cláusula permite ao changeling cobrir uma porta ou janela, abertura ou outro ponto de acesso dentro de cinco pés do changeling com uma ilusão, o local se apresentará como intransitável ou como se e não estivesse nada lá. Uma saída de incêndio parece ser uma extensão de uma parede de tijolos com pichação marcada, uma janela de sótão parece ter sido fechada durante anos com tábuas, uma cobertura de poço se parece com um remendo em asfalto usado.

Custo: 1 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O changeling está segurando uma aranha viva na ocasião dentro da boca dele.

Resultados do teste

Falha crítica: A ilusão começa a se formar, com falhas provocando estrondos de uma arma sendo usada.

Fracasso: A ilusão não aparece.

Sucesso: A ilusão tem êxito. A porta ou janela pela qual o changeling passou são disfarçadas para se parecer como uma seção normal de parede. Este fortalecimento da Máscara não pode ser perfurado através de uma visão dos fae, entretanto uma pessoa que deslize as mãos dela ao longo da parede ainda pode sentir a porta como ela é. A ilusão dura por uma cena.

Sucesso excepcional: A ilusão dura durante um dia e uma noite.

Modificadores sugeridos

-1 se o changeling está no território do inimigo dele.
+2 se a porta conduz em território que o changeling possui.

O Ardil do cuco (•••)

Esta cláusula é um dos truques mais sujos disponíveis para uma Besta, pois lhe permite violar as regras de hospitalidade entrando na casa de outra pessoa. A Besta parece ser um dos residentes da casa simplesmente para a própria casa. Esta cláusula não funciona se a casa pertence a outro changeling que também possui Contratos da Guarida. A final de contas, ela está debaixo da proteção do Contrato.

Custo: 2 glamour

Teste: Manipulação + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O personagem convidou o dono do local abertamente para a casa dele dentro dos últimos três dias.

Resultados do teste

Falha crítica: A cláusula não funciona, e qualquer alarme é ativado.

Fracasso: A cláusula não é ativada, o personagem poderá somente re-fazer o teste novamente depois de 24 horas. O personagem terá que desativar os sistemas de segurança normalmente.

Sucesso: O personagem “convence” o edifício ou hollow que ele é um dos residentes. Ele pode evitar os sistemas de segurança como se pertencesse ao lugar. Dispositivos gravadores mostrarão ele como um dos residentes. Segurança mortal (vigias) e animais não são afetados, entretanto as sentinelas dos hobgoblin em um hollow serão. Esta cláusula pode conceder entrada a um determinado local. Não remove barreiras dentro daquele local. Assim, o changeling poderia abrir a porta da frente de uma mansão, e as máquinas fotográficas de segurança mostrariam ele como um dos familiares que lá vivem, mas a cláusula não abriria nenhum das portas fechadas dentro da casa para ele.

Sucesso excepcional: Qualquer um acompanhando o personagem é afetado pelos benefícios da cláusula.

Modificadores sugeridos

-1 se o changeling nunca esteve dentro do local antes.
+1 o changeling visitou o local antes como um convidado.

Abençoando a toca (••••)

Esta cláusula permite a Besta fazer uma casa segura ou esconderijo em quase qualquer local. O changeling chama o poder da Wyrd para escavar uma cova com velocidade surpreendente. A abertura desta cova pode ser escondida com o Truque da Aranha fiandeira, permitindo a uma Besta assim com glamour usar a habilidade para construir um esconderijo útil em tempos de dificuldade.

Custo: 2 glamour

Teste: Sobrevivência + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O personagem esta nu na hora de invocar a cláusula.

Resultados do teste

Falha crítica: A toca desmorona. O changeling é preso no subterrâneo e terá que ser puxado para ficar ser libertado.

Fracasso: A cláusula não é ativada.

Sucesso: O changeling pode escavar um metro e meio através por um metro e meio cúbicos de terra, pedra ou concreto a cada turno, por até um turno por sucesso. Uma toca cavada em terra macia ou areia recebe paredes resistentes, e não desmoronará.

Sucesso excepcional: O changeling pode escolher esconder as garras, enquanto estiver fazendo a toca para parecer mais humano.

Modificadores sugeridos

-4 concreto reforçado

-2 pedra ou concreto

+1 terra acumulada

+2 terra macia ou areia

Desmoronando a Entrada (•••••)

A última cláusula dos Contratos da Guarida é o auto sacrifício em natureza. O que teve que ser construído deve ser trazido agora abaixo. Semelhante a um desmoronamento a entrada de uma toca de um animal para impedir um inimigo de alcançar o coração da mixórdia, a Besta pode derrubar uma parte de um edifício ou toca. O changeling tem que estar dentro ou no limiar do edifício em questão.

Custo: 3 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Força + Wyrd

Ação: Estendida (um teste por turno, número designado de sucessos precisa ultrapassar a metade da estrutura do edifício)

Captura: O edifício a ser danificado ou desmoronado pertence ao changeling que usa esta cláusula.

Resultados do teste

Falha crítica: Todos os sucessos estão perdidos. O changeling leva um ponto de dano letal por causa da

tensão. O personagem tem que gastar o custo novamente para reiniciar o Contrato.

Fracasso: Nenhum sucesso é obtido.

Sucesso: São acumulados os sucessos. Se o número total de sucessos alcançar a quantia precisa, o personagem derruba uma seção do edifício. A área de destruição pode chegar ao alcance de até um metro e meio por ponto de Wyrd do personagem. Dependendo de onde o changeling esteja parado, isto poderá derrubar a totalidade do edifício. A Besta poderá fazer um teste reflexivo de Destreza + Sobrevivência para evitar qualquer dano acidental do colapso, embora ele ainda possa ficar debaixo dos escombros caso ele não chegue a um lugar seguro com uma ação de movimento.

Sucesso excepcional: Nenhum efeito adicional.

Número de sucessos preciso para o Tamanho construindo:

trailer, toca	5, tamanho de um porão
Casa de dois andares, caverna pequena	10
McMansion	15
centro comercial	20
Arranha céu	40

Modificadores sugeridos

-3 que ninguém reside dentro do edifício.

+1 que o edifício foi projetado como uma residência.

Contratos das Trevas

Medo rastejante (•)

Esta cláusula faz com que aqueles menos afetados fiquem menos resistentes ao medo ou intimidação. O alvo ou alvos inicialmente sentem um temor moderado e então isso os torna consideravelmente mais suscetíveis a qualquer evento que poderia os amedrontar ou intimidar, incluindo qualquer coisa que poderia ativar uma Degeneração referente a fobias.

Custo: 1 glamour ou 2 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Manipulação + Wyrd - perseverança

Ação: instantânea

Captura: O changeling está usando esta cláusula para amedrontar intrusos em sua habitação.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo ou alvos ganham +1 dado para resistir ao medo e são imunes a esta cláusula até a próxima cena.

Fracasso: O Contrato falha e os alvos não são afetados.

Sucesso: O alvo ou alvos sentem medo moderado e a experiência impõe uma penalidade igual a Wyrd do changeling para todos os testes de perseverança ou autocontrole para resistir ao medo ou intimidação. Se o changeling gastar um ponto de glamour, esta cláusula afeta um alvo que o changeling possa ver claramente. Se o changeling gastar dois pontos de glamour e um ponto de Força de vontade, a cláusula afeta todos dentro de três metros por ponto de Força de vontade que o changeling possui. Em ambos os casos, este efeito dura por uma cena.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o ambiente é escuro e fantasmagórico.

+2 o alvo ou alvos já estão um pouco amedrontados.

-1 os alvos são vigilantes e esperam dificuldades.

-1 os ambientes são iluminados e não são propícios a medo.

As Distrações Sutis da noite (••)

Esta cláusula permite o Perdido aumentar magicamente condições físicas que limitam percepção. Uma noite escura parece mais escura, barulhos ao fundo obscurecem o changeling,

passos parecem mais altos, distrações se tornam mais atrativas para a atenção da vítima e cheiros fortes podem bloquear até mesmo os melhores oufatos que estejam no intuito de localizar o changeling.

Custo: 1 glamour

Teste: Wyrd + furtividade

Ação: instantânea

Captura: A cláusula é invocada ao ar livre à noite.

Resultados do teste

Falha crítica: Os alvos são não afetados. Ao invés, disso o Contrato afeta o changeling e todos que ele tentou excluir do Contrato até a próxima cena.

Fracasso: O Contrato não afeta as percepções de ninguém.

Sucesso: Esta cláusula afeta todos dentro de 50 jardas a partir do changeling. O changeling não é afetado, e também pode escolher impedir qualquer um em contato físico com ele de ser afetado. Todos dobram as penalidades ambientais para todos os testes de raciocínio que envolvem percepção, inclusive raciocínio + autocontrole, como também testes de raciocínio + Habilidade para notar acontecimentos ou raciocínio + Investigação para procurar algo intencionalmente. Em um quarto quieto, bem iluminado ou corredor, tipicamente não há nenhuma

penalidade ambiental, e este Contrato provê apenas uma penalidade de -1 dado para os testes. Este Contrato afeta percepções, não condições ambientais. Escuridão não fica de fato mais escura, e sons não ficam na verdade mais altos. Só os alvos que tem suas percepções mudadas e que vem as coisas desta forma. Esta cláusula dura até a próxima cena e afeta os indivíduos próximos quando é executada. Se alguém novo chegar, ele não será afetado. Porém, qualquer um afetado continuará sendo afetado, até mesmo se ele se mover mais de 50 metros do changeling.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-1 os modificadores ambientais totais para percepção não são maiores que -1.

+1 modificadores ambientais totais para percepção são de -3 ou maiores.

Bálsamo do sono indespertável (•••)

Esta cláusula o changeling faz os alvos adormecerem os tornando quase impossíveis se despertar. Os alvos permanecem dormindo apesar de barulhos altos, ou sendo sacudidos, movidos ou algemados e empurrados em um caminhão. Os alvos despertam se forem feridos, mas caso contrário permanecem adormecidos. Ao usar este Contrato em alvos mortais, use a perseverança mais entre eles.

Custo: 1 glamour

Teste: Manipulação + Wyrd VS perseverança + Wyrd

Ação: Resistida

Captura: O alvo é adormecido na própria cama dele, e o Contrato é executado entre pôr-do-sol e o amanhecer.

Resultados do teste

Falha crítica: os alvos despertam.

Fracasso: o alvo é não afetado.

Sucesso: Quando esta cláusula é usada em um ou mais alvos adormecidos que o changeling possa ver ou ouvir, o alvo se torna quase impossível despertar até o momento em que eles estão acostumados a se despertar. Os alvos podem receber gritos a, podem ser

amarrados ou podem ser maltratados sem se despertar. Porém, qualquer coisa que cause um ou mais pontos de qualquer tipo de dano desperta os adormecidos imediatamente, repetidamente esbofeteados ou sacudidos violentamente para fazer doerem os ossos também os acordarão. Fumaça densa, intenso calor ou outras situações que causam tosse ao alvo, asfixia ou ataques contra as suas vidas os despertarão normalmente. Nada mais, inclusive os gritos de um apavorado, não podem quebrar o sono deles.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+2 o alvo está profundamente adormecido.

-1 o alvo está tirando uma soneca e não está planejando dormir para mais que pouco tempo.

Benefício da fuga da aranha (••••)

Esta cláusula permite o Perdido correr ao longo de qualquer superfície sólida, como uma parede ou teto, como uma aranha fugindo.

Custo: 3 glamour

Teste: Wyrd + esportes

Ação: instantânea

Captura: O changeling está escalando uma parede feita de pedra ou madeira ao ar livre, à noite.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem tropeça e deve fazer um teste de Destreza + esportes para evitar cair. Ele não pode usar esta cláusula para o resto da cena.

Fracasso: O Contrato não é ativado.

Sucesso: O personagem pode caminhar e pode correr ao longo das paredes ou teto ou ao longo de superfícies lisas ou cobertas de gelo que vão normalmente ser traiçoeiros para tentar cruzar. O personagem só pode se mover em superfícies sólidas onde é capaz de apoiar o seu peso. Ele pode se mover a velocidade normal, e pode atacar, esquivar e obter a Defesa dele inteira enquanto se move desta forma.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador



+1 a superfície que o personagem está tentando para escalar é áspera, com muitos apoios e posições seguras.
-1 a superfície que o personagem está tentando para escalar é lisa e polida, com poucos apoios ou posições seguras.
+1 o personagem está descalço.

Toque do temor paralisante(***)**

O personagem enche o corpo do alvo com involuntários tremores de medo e revulsão que o fazem se mover de uma forma lenta e desajeitada. Os músculos do alvo respondem mais lentamente e debilmente, causando dificuldades até mesmo ao oponente mais rápido e mais forte.

Custo: 2 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Wyrđ VS perseverança + Wyrđ

Ação: Reflexiva

Captura: O alvo está amedrontado e só na presença do changeling.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo é imune a este Contrato para o resto da cena.

Fracasso: A cláusula não tem nenhum efeito.

Sucesso: O changeling deve tocar ou estar tocando o alvo para usar este Contrato. O deslocamento, Defesa, Iniciativa, e todos os testes que envolvem Força e Destreza do alvo são divididos (arredando para cima).

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling toca a pele nua do alvo.

-1 o alvo está usando armadura atualmente, e o changeling não toca a pele dele.

Contratos de Sombra e Espírito

Presença fantasmagórica (•)

Os mortos estão entre nós, não os vimos e desconhecemos seu mundo. Esta cláusula permite o changeling ver, ouvir e falar com qualquer fantasma em ele esteja na mesma área (mesmo quarto, ou sala ou a uma distância próxima para um contato social) em Crepúsculo durante uma cena.

Custo: 1 glamour

Teste: Presença + Wyrđ

Ação: Instantânea

Captura: O fantasma é alguém que o changeling conheceu em vida. Ou o changeling é um coveiro

Resultados do teste

Falha crítica: A cláusula falha, mas o changeling, pensa que está falando com um fantasma e acaba tendo uma conversa com ele mesmo e sua imaginação.

Fracasso: O changeling não pode ver ou falar com os fantasmas.

Sucesso: O changeling vê, ouve e pode falar com fantasmas na área como se eles estivessem vivos.

Sucesso excepcional: O mais próximo indivíduo vivo também é afetado pela cláusula se o changeling assim desejar.

Companheiro pavoroso (••)

Normalmente os mortos são incapazes de qualquer interação com os vivos. Esta cláusula enfraquece esta barreira fazendo alguns fantasmas terem acesso aos vivos. Com Companheiro pavoroso é concedida a habilidade a um fantasma para afetar um senso (visão, tato ou audição) de todos os participantes da cláusula durante uma cena. Se o Companheiro pavoroso é lançado em lugar fechado, todos em um único quarto estão suscetíveis à cláusula; se a cláusula é lançada em local aberto todos os que estão a vista do changeling são afetados.

Custo: 1 glamour

Teste: Manipulação + Wyrđ

Ação: Instantânea

Captura: O changeling coloca uma gota do próprio sangue na testa de todos participantes.

Resultados do teste

Falha crítica: Em vez de dar para o fantasma o poder de interagir com os vivos, um espírito secundário, malicioso recebe a liberdade de interação sensorial com o usuário pela cena. O espírito agirá de maneira cruel e viciosa, utilizando o senso disponível, pela duração da cena.

Fracasso: O fantasma não pode interagir.

Sucesso: O fantasma pode interagir com todos na cena.

Sucesso excepcional: O fantasma pode ser visto. Se a visão era o senso escolhido.

Intercessão assombrosa (•••)

Há aqueles que desesperadamente desejam se comunicar com outras pessoas: inimigos que buscam vingança final ou perdão, amantes que esperam para um mais abraço, mães que não tiveram uma chance para dizer adeus aos seus filhos. Um changeling que invoca esta cláusula dá para um fantasma uma chance de falar e ser visto pelo grupo.

Custo: 1 glamour

Teste: Manipulação + Wyrđ

Ação: Estendida (um sucesso por alvo)

Captura: O changeling monta uma “ceia morta”: uma refeição completa servida em pratos nunca usados, com lugares para todos que desejam participar na interação, inclusive o fantasma.

Resultados do teste

Falha crítica: O fantasma não se manifesta é gerada uma atividade de poltergeist severa durante a cena. São apresentados barulhos e cheiros horríveis. Os pratos serão lançados e serão quebrados; objetos frágeis estão particularmente sujeito à atividade do poltergeist.

Fracasso: O fantasma não se manifesta.

Sucesso: O fantasma se materializa completamente pela duração da cena. O fantasma pode interagir com todos como se estivesse vivo interagindo da conversão até a violência.

Sucesso excepcional: O fantasma permanece material do nascer do sol ao pôr do sol, capaz de mover livremente e interagir com quem o fantasma escolher.

Despertar os Mortos (••••)

O morto não conta nenhum conto. Invocar esta cláusula permite ao changeling chamar um eco não sensível do morto e se comunicar com ele. Esta sombra fantasmagórica não é o verdadeiro fantasma, mas sim um eco sem autoconsciência ou inteligência; o eco enfraquece ao término da cena.

Custo: 2 glamour

Teste: Força + Wyrd

Ação: Estendida (uma rodada por volta, objetivo é quatro)

Captura: O changeling “alimenta” a sombra se ferindo e oferecendo o sangue dele, recebendo um ponto de dano de contusão por pergunta.

Resultados do teste

Falha crítica: A informação provida está incompleta ou incorreta de algum modo significativo que não é imediatamente óbvio ao changeling.

Fracasso: Nenhuma sombra surge.

Sucesso: A sombra surge, como se estivesse se levantando sobre sua sepultura e responderá uma pergunta precisamente e honestamente por sucesso. A sombra não proverá informação além do que é pedido.

Sucesso excepcional: A sombra proverá qualquer informação adicional importante que o changeling poderiam não ter perguntado corretamente, ou que o changeling precisa saber.

Abrindo o Portão negro (•••••)

Há uma barreira entre o mundo dos vivos e o dos mortos que só pode ser cruzada a um grande risco. Esta cláusula cria uma entrada entre o mundo mortal e o submundo. Esta passagem não pode ser criada na sebe,

ou Arcadia; nas tentativas é bastante provável que chame a atenção dos gentis.

Custo: 2 glamour + 1 Força de vontade,

Teste: Força + Wyrd

Ação: Estendida (cinco sucessos)

Captura: A cláusula é invocada à meia-noite em um mausoléu, e o changeling invoca as leis de hospitalidade enquanto a cláusula estiver em efeito.

Resultados do teste

Falha crítica: A passagem é de mão única. Aqueles que forem, serão levados ao mundo errado. Os vivos saíram no Mundo dos mortos e um morto poderá entrar no mundo mortal, sem retorno.

Fracasso: Nenhuma passagem é criada.

Sucesso: Uma passagem, no tamanho de uma porta normal, é criada entre a terra dos mortos e o mundo dos vivos durante uma noite. Quando o sol aparecer no horizonte primeiro no mundo mortal, a porta será fechada, e todos que estiverem no lado errado serão apanhados ao menos que eles achem ou criem outra saída.

Sucesso excepcional: A passagem dura por um mês lunar. Os mortos e o vivos poderão cruzar este local para contanto, o local permanecerá intacto. Se um changeling usou a captura para invocar esta cláusula, ela terá que somente manter as leis de hospitalidade durante uma noite. O changeling não tem nenhum controle místico de quem usa esta porta; ela pode controlar somente o acesso de modo habitual, vigiar, fechar e etc.

Contratos Elementais

Capa dos Elementos (•)

Esta cláusula protege o Elemental das manifestações naturais de um único elemento. O changeling é - se sente confortável no clima associado com seu elemento e é protegido contra dano por suas manifestações mais extremas. Um personagem protegido contra o fogo não tem nenhuma dificuldade ao passar pelo vale da morte ao meio-dia no Verão, alguém, protegido pela água permanece seco durante o pior temporal, alguém protegido pela madeira pode caminhar por um lugar espinhoso a uma velocidade normal e assim por diante. Além disso, a capa dos Elementos protege o changeling contra dano direto do elemento em questão. Contra dano direto causado pelo elemento em questão, esta cláusula subtrai um ponto de dano por ponto de Wyrd do changeling. a capa dos Elementos (ar) vai proteger contra dano sofrido ser pego dentro de uma tempestade tropical ou tornado, enquanto uma capa da terra

protegeria contra pedras lançadas ou quedas em terra, uma capa de vidro, protegeria contra cortes feitos por vidro quebrado e assim por diante. Porém, a cláusula não pode proteger contra dano de objetos criados ou modificados com a intenção de prejudicar alguém. A capa de vidro poderia proteger seu usuário contra dano de fragmentos de vidro caindo sobre ele, mas não contra um garrafa de cerveja que estava quebrado com a finalidade de ser usa em uma briga de bar. Uma capa de metal poderia proteger contra um extintor arremçado, mas não uma espada ou até mesmo um cano que foi destacado para o propósito de ser uma arma. A capa dos Elementos dura por uma cena.

Custo: 2 glamour

Teste: Nenhum

Ação: instantânea

Captura: O changeling segura alguma representação simbólica do elemento em questão, como uma Camiseta de recordação descrevendo uma montanha para terra ou um espelho pequeno para vidro.

Armadura da fúria dos elementos (••)

O caráter se protege contra a fúria e dano da manifestação do elemento escolhido por ele, provendo uma limitada, armadura e dano qualquer um que ele toca. este Contrato embainha o personagem em fogo, ou o torna sobrenaturalmente frio e feito de gelo, metal afiado, uma aura de crepitação de eletricidade ou algo semelhantemente perigoso. O personagem pode controlar a extensão desta manifestação, limitando-se apenas as suas mãos assim ela pode atacar outros, torradas ou bebidas frescas com um toque, ou ele pode se cobrir completamente com o elemento. Este elemento não prejudica o personagem ou qualquer coisa ele está usando.

Custo: 2 glamour

Teste: Destreza + Wyrđ

Ação: instantânea

Captura: O changeling toca o elemento quando ele invoca a cláusula. Para elementos onipresentes como ar, o elemento deve ser bastante vigoroso, como, uma brisa forte ou o vento de um tufão.

Resultados do teste

Falha crítica: O elemento prejudica brevemente o personagem, causando dados de dano letal igual a metade, da Wyrđ do personagem que pode ser reduzido através de armadura.

Fracasso: O personagem não chama o elemento.



Sucesso: O personagem se cerca com uma manifestação do elemento. O personagem causa metade da Wyrd dele (arredondado para cima) em dano letal através do toque, e qualquer um ou qualquer objeto que o tocar o atacar sofre este mesmo dano. O changeling não pode combinar este ataque com um soco ou qualquer outra forma convencional de briga ou ataque com armamentos. Ao invés, o personagem tem que usar o elemento para atacar o alvo. A parada de dados para este ataque é Destreza + briga + wyrd dividida pela metade. Esta proteção Elemental também provê para o personagem um ponto de armadura contra todos os ataques, inclusive ataques, pelo elemento invocado. O personagem pode cobrir-se com o elemento só uma porção pequena do personagem, como uma mão e antebraço ou a cabeça dele.

Controle Elementos (•••)

O changeling toma controle do elemento de finalidade do Contrato, fazendo o elemento mover e agir de modo controlado. Uma brisa vai em uma direção específica, eletricidade em voltas de fios de alta tensão ligam ou desligam ou ondas de eletricidade quebram a caixa de circuito e cadeiras de madeira ou metal podem se mover lentamente pelo chão.

Custo: 3 glamour

Teste: Manipulação + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: A área é completamente dominada pelo elemento —ar sobre uma ponte estreita, água em um lago ou oceano, incêndio no meio de uma floresta, eletricidade de uma subestação, ou gerador e assim por diante.

Resultados do teste

Falha crítica: O elemento reage de forma selvagem, imprevisível e perigosa para a próxima cena.

Fracasso: O personagem não controla o elemento.

Sucesso: O changeling controla o elemento prosperamente. O changeling deve estar dentro de Força de vontade x 2 em metros da extremidade da área do elemento ele deseja controlar. A quantia de elemento controlada pode ser determinada da seguinte forma: O personagem pode molda qualquer coisa sólida, gasosa ou intangível de elementos como água, névoa ou fogo em qualquer forma simples, fazendo paredes sólidas de água ou se escondendo em meio a um quarto em névoa grossa. Porém, ela não pode criar ar no vácuo em um quarto hermeticamente fechado ou executar atos impossíveis como este. O changeling também pode fazer elementos não-sólidos mover-se a uma Velocidade de 20. Quando o changeling está

manipulando elementos sólidos como madeira, pedra ou metal, objetos inflexíveis podem apenas se locomover a uma velocidade de um metro por turno. O changeling também pode operar qualquer objeto mecânico (mas não elétrico ou eletrônico) dispositivos de seu elemento primário. Objetos que rolam, ou tem juntas, rodas ou articulações como pernas podem mover-se tão rápido quanto um humano com Força e Destreza ambos iguais à metade da wyrd do changeling (arredondado para cima). Objetos Flexíveis como cordas ou cercas de arame se arrastam como uma cobra a uma velocidade semelhante e também podem derrubar ou emaranhar qualquer um perto. O material tem uma Força efetiva igual ao número de sucessos rolados para propósitos de rasgar-los para se libertar de qualquer recipiente ou ancoradouro; é muito mais fácil controlar uma folha solta de metal do que metal reforços com concreto que também é mais difícil de se livrar. Controlando eletricidade permite o changeling a controlar a operação de qualquer dispositivo elétrico ou eletrônico que tem acesso a uma fonte de poder, até mesmo quando esta desligado. Este controla inclusive luzes ou sistemas de alarme ou abertura e fechamentos de portas eletrônicas, mas nem todo tipo de controle complexo. O changeling não pode aumentar a quantia ou poder do elemento presente, mas pode dirigir-lo a se mover modo incomum. Ele pode fazer um fogo queimar ou saltar em uma direção particular, criar uma brisa que só sopra em uma parte do quarto ou causar correntes elétricas para desligar um dispositivo ou até mesmo uma tomada pode soltar um pequeno arco de energia em alguém estando de pé perto. Elementos como fogo e eletricidade podem causar dano, mas só com uma grande quantia do elemento presente. Porém, o changeling pode dirigir o elemento para atacar qualquer um dentro da área. O changeling controla o elemento para uma cena.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 quantias grandes do elemento estão presentes.

-1 pouco do elemento está presente.

Chamando o Elemento (••••)

O changeling chama o elemento associado de um local distante. O changeling têm que saber o local ou ver a fonte do elemento ele está chamando e o elemento tem que se orientar fisicamente ao personagem da maneira mais natural como possível—pulos de fogo, água espirra de uma bacia ou cai como chuva do céu, sopros de vento, pedras deslizam do chão....

Uma vez que o elemento está presente, o changeling têm que usar a cláusula do controle de Elemento então se ele deseja também controlar o elemento.

Custo: 4 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: Estendida (um teste por turno); o número designado é cinco.

Captura: O changeling está chamando o elemento somente para assustar ou impressionar espectadores, talvez como parte de uma performance.

Resultados do teste

Falha crítica: O elemento se move de forma irregular, talvez perigosa.

Fracasso: O changeling não chama o elemento.

Sucesso: O personagem chama o elemento prosperamente. O changeling pode afetar a mesma quantia do elemento que ele poderia controlar com a cláusula de Controle de elemento. O elemento vem para o personagem ou para qualquer local dentro da Wyrd x 10 em metros do changeling que o changeling designa. O changeling pode fazer fogo se esparramar e saltar na direção dele, ventos de velocidades até Wyrd x 10 milhas por hora, soprar ou eletricidade para formar arco a partir de uma caixa de junção, ou até mesmo céu abaixo, se uma tempestade de raios está acontecendo. Objetos sólidos como árvores ou postes de iluminação ou os que são presos ao chão ou algum outro objeto não pode se tornar livre, mas pode dobrar na direção do personagem. Objetos soltos saltam ou rolam lentamente para o personagem. Um changeling que controla o metal poderia fazer um veículo feito principalmente de metal mover-se em sua direção. Também, o changeling pode fazer pedra ou água corrente estourar do chão. O changeling controla o elemento chamado por uma cena inteira.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling chama o elemento com solicitações verbais

e gestos grandes, óbvios.

-1 o changeling não usa nem palavras nem gestos para chamar o elemento.

Tornar-se a Fundação primitiva (•••••)

O changeling se torna uma manifestação viva literalmente do elemento associado do Contrato. A transformação leva só um turno. O personagem está vestindo e objetos pequenos perto da pele dele, como telefones ou carteiras, se misturam com esta forma elementar.

Custo: 4 glamour

Teste: Manipulação + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O caráter tem que sentar e tem que contemplar um quantia grande do elemento específico para pelo menos meia hora antes de se transformar imediatamente.

Resultados do teste

falha crítica: O changeling se transforma parcialmente no elemento por um turno, sofre dano letal igual à metade da Wyrd dele, então reverte a sua forma normal.

Fracasso: O changeling não muda a forma dele.

Sucesso: O changeling se torna uma incorporação viva do elemento—uma brisa sensível, uma poça animada ou uma corrente viva em um rio, uma viva e móvel, labareda, uma árvore pequena ou uma estátua animada feita de madeira, pedra, metal ou vidro. O personagem retém todos os Atributos Mentais e Sociais e Habilidades. Se ele transforma em um elemento sólido, por exemplo, uma estátua de pedra, esta forma tem todos os seus atributos físicos e vitalidade, mas ela soma a metade da Wyrd (redondo para cima) para a sua Força e ganha armadura igual a metade da Wyrd dele. este aumento de Força não faz aumentar a Velocidade do personagem. personagem que se transformam em ar, água, fogo ou outros elementos se forma não têm nenhuma característica física mas triplica a Velocidade normal do personagem. Formas elementares são capazes de causar dano letal igual a metade da Wyrd do changeling (arredondado para cima) ou dano de contusão igual a Wyrd do changeling, dependendo da natureza do elemento. Fogo sempre causa dano letal, enquanto água e eletricidade sempre causa dano de contusão. Atacar em forma elementar requer ao o personagem um teste de ataque normal que ou usa Briga ou Armamento (o a escolha do personagem). Tomando formas não sólidas o changeling em grande parte se torna imune a dano. Se esta forma de elemento é destruída ou seriamente danificada (como um ser de fogo extinguido), o changeling reverte automaticamente à forma normal dele. Devido ao choque, o changeling perde também dois pontos de Força de vontade e não pode usar esta cláusula durante um dia inteiro. Caso contrário, a cláusula dura por uma cena é neste ponto que o personagem tem que assumir a forma normal dele uma vez mais. O personagem pode retomar a forma normal dele voluntariamente, mas fazendo assim o Contrato termina.

Contratos da Comunhão

Sentir o Elemento (•)

O changeling aprende a sentir a presença do elemento escolhido, a forma e sua localização precisa. Os resultados diferem de um elemento para o outro.

Custo: 1 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O changeling se senta e medita durante pelo menos 10 minutos.

Resultados do teste

Falha crítica: As percepções do personagem são confundidas, e ele sofre uma penalidade de -2 para todos os testes de raciocínio e percepção pela próxima cena.

Fracasso: O Contrato não permite o personagem perceber o elemento.

Sucesso: O personagem pode localizar todos os exemplos do elemento com precisão dentro de uma área igual a Wyrd x 10 em metros dele. Ele sabe onde todos os exemplos do elemento estão e as suas formas precisas. Sentir metal permite o personagem sentir todas as facas, armas de fogo ou outras armas de metal dentro de área e também se as armas estão carregadas ou não. Sentir a eletricidade permite o personagem determinar o local exato de toda a instalação elétrica atrás das paredes de uma casa ou outro edifício. Ao usar esta cláusula junto com um talento apropriado (sentir metal enquanto arrobando uma fechadura de metal, por exemplo), o sucesso provê +1 de bonificação a todos os testes apropriados para trabalhar com o elemento. Ao sentir os elementos líquidos ou elementos intangíveis como água, ar ou sombra, o personagem aprende sobre o local e forma de um modo geral e sobre qualquer coisa que cerque estes elementos. Sentir o Elemento (Ar) permite ao changeling perceber a forma de todas as pessoas claramente, da mesma maneira que o Elemento (Água) permite o personagem fazer o mesmo com qualquer coisa e qualquer um que esteja dentro da água. Isto não permite o personagem descobrir entidades escondidas por poder sobrenatural; o poder interfere como deve funcionar, afinal de contas, é um truque bastante básico.

Sucesso excepcional: O personagem pode sentir o elemento em uma área de Wyrd x 25 em metros.

Modificadores sugeridos

-2 os sentidos do personagem ou são contidos com vendas ou artigos semelhantes ou foram subjugados

com barulhos altos, luzes flamejantes, intensos cheiros ou outras distrações.

+1 o personagem fala com o elemento.

Voz primordial (••)

O personagem pode falar com o elemento e perguntar a ele por eventos passados que ocorreram perto do elemento, vistos ou sentidos. O personagem só poderá aprender as informações recentes, caso contrário o elemento poderá dizer para o personagem o que ele entenda e deseje falar. Porém, o personagem poderá perguntar para o elemento sobre eventos que aconteceram próximos de onde ele está localizado. Esta cláusula só pode ser usada uma vez por cena.

Custo: 1 glamour

Teste: Socialização + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O personagem faz uma oferenda secundária ao elemento, polindo o metal ele vai falar, cantando para o ar etc. além do esforço, tais favores levam alguns minutos.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem recebe a informação falsa ou enganosa do elemento.

Fracasso: O personagem não obtém nenhuma informação do elemento.

Sucesso: O personagem pode perguntar ao elemento por qualquer coisa que aconteceu dentro dos acontecidos dos últimos dias. Cada sucesso adicional permite ao personagem perguntar por eventos anteriores acontecidos em outro dia. Tirar três sucessos permite ao personagem aprender sobre eventos de três dias atrás. Durante os próximos cinco minutos, o personagem pode falar com todos os exemplos do elemento escolhido que estiverem dentro de Wyrd x 3 em metros. A informação que o elemento provê depende do elemento particular que o changeling está falando. Luz provê imagens visuais do passado, ar provê sons, inclusive fala, enquanto objetos sólidos poderão prover detalhes de como e quando eles eram usados, inclusive imagens das impressões digitais ou impressões digitais de qualquer um que tocou os objetos. Os elementos também podem responder perguntas gerais como se qualquer que tocou ou passou por eles nas últimas 12 horas como também o número das pessoas e tais eventos que aconteceram. Detalhes são tipicamente inexatos; o ar em um escritório provavelmente diferenciará entre “o trabalhador” e a visita, mas pode não saber a diferença entre “macho” ou “fêmea.”

Sucesso excepcional: Além de poder responder a perguntas sobre eventos até cinco dias antes, o

elemento é útil e falador, oferecendo potencialmente informação útil sem ser perguntado ou oferecer detalhes sobre uma situação pelo o qual o personagem poderia não ter perguntado.

Modificadores sugeridos

-1 o personagem é rude e apressado ao fazer as perguntas a ele.

+1 o personagem conversa com o elemento antes de usar o Contrato e é amigável e cortês.

Conexão distante ()**

O changeling pode compartilhar os sentidos com o elemento e pode experimentar exemplos de sensações distantes do elemento. Além disso, com esforço adicional, ela poderá pedir a estes elementos para executar ações para ele.

Custo: 2 glamour e (opcional) 1 Força de vontade

Teste: Wyrd + Persuasão

Ação: Instantânea

Captura: O personagem deseja compartilhar os sentidos ou pedir um favor a um exemplo de elemento que esteja extremamente familiarizado com ele, como a madeira da casa onde mora ou o metal no carro dele.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem perde conexão temporariamente com o elemento e sofre uma penalidade de - 2 a todos os testes relacionados a Contratos da Comunhão e dos Elementais até a próxima cena.

Fracasso: O changeling não pode se comunicar com o elemento.

Sucesso: O changeling pode compartilhar os sentidos e experimentar manifestações do elemento escolhido. O personagem pode sentir o elemento e todas as perturbações principais no local. Para elementos onipresentes como ar, terra ou água em um lago ou oceano, a área é a Wyrd x 30 em metros. Para elementos que não são onipresentes, como fogo, eletricidade ou metal, o personagem tem uma área da Wyrd x 300 metros.

Um personagem que usa este Contrato no ar ou na água de um lago poderia sentir qualquer coisa grande e rápida ou objetos como carros ou caminhões, barcos, peixes grandes ou submarinos. Semelhantemente, um personagem que sente fogo poderia localizar todas as fontes de iluminação, vela, fogueira de acampamento ou cigarro dentro da área, e um personagem que sente água em uma cidade poderia sentir todos os tubos cheios de água como também todas as fontes de água limpa, hidrantes ou torneira de uso. Além de sentir o elemento, o personagem pode

focalizar também a atenção dele em uma manifestação específica do elemento.

Ele estende os sentidos dele de forma que ele pode ver uma área ao redor de um cigarro iluminado especificamente ou torneira com água corrente ou pode ver qualquer local específico que contém um elemento onipresente, como ar. O personagem pode ver e pode ouvir tudo acontecendo dentro de um raio de (Wyrd) em metros, centrados na manifestação do elemento. Se o personagem gastar um ponto de Força de vontade pode fazer outro teste de Wyrd + Persuasão, ele poderá persuadir uma única manifestação do elemento para ficar mais poderoso brevemente e dirigir seu poder. O personagem poderia fazer um cigarro iluminado estourar em chamas e potencialmente poderia atear fogo a qualquer coisa dentro de algumas polegadas. Ele também poderia fazer uma lâmpada incandescente explodir, ou poderia fazer uma brisa para jogar documentos fora de uma escrivaninha ou um chapéu fora da cabeça de alguém. Nenhuma destas manifestações elementares poderá ser mais forte que o elemento possa fazer teoricamente, um cigarro não pode flamejar de repente para fazer uma fogueira de acampamento, e nenhum destes estouros dura mais de um turno. O personagem pode afetar o elemento tão frequentemente quanto desejado, mas cada tentativa custa um ponto de Força de vontade.

Sucesso excepcional: O personagem poderá afetar uma manifestação do elemento que ele está olhando por uma cena inteira gastando um ponto de Força de vontade e poderá afetar qualquer manifestação do elemento que ele possa perceber. Sucessos excepcionais no teste inicial ou para afetar o elemento têm o mesmo efeito.

Servo Elemental (*)**

O changeling pode chamar o elemento para agir como o aliado dele.

Custo: 3 glamour

Teste: Wyrd + Persuasão

Ação: Instantânea

Captura: O changeling executa um favor significativo para o elemento, como limpar uma fonte pública completamente, passar uma hora ou mais polindo uma estátua de pedra grande ou lançar tiras e pedaços de papel para o vento soprar imediatamente antes de usar esta cláusula.

Resultados do teste

Falha crítica: O servo se anima por dois turnos, mas reage de maneira selvagem, imprevisível e perigosa e atacará qualquer um perto, inclusive o changeling.

Fracasso: O personagem não anima o elemento.

Sucesso: O changeling persuade o elemento a ficar animado e agir como o aliado dele durante a cena inteira. O elemento se torna um ser inteligente, que obedecerá aos comandos do changeling. O Elemental é tão inteligente quanto um cachorro especialmente treinado. Os elementais obedecem qualquer comando relativamente simples e poderão notar ameaças óbvias ou perigosas ao changeling ou a si mesmo.

O changeling terá que tocar, ou pelo menos colocar as mãos ou um pé dentro de uma porção do elemento que ele deseja animar. A quantidade de elemento que o changeling poderá animar é igual a cinco metros quadrados de volume por ponto de Wyrd do changeling. Além de qualquer vantagem concedida pelo elemento (como ser de fogo capaz queimar objetos inflamáveis), estes seres elementais também ganham Poder, refinamento e Atributos de Resistência semelhante a fantasmas ou espíritos. O Poder do ser Elemental e a Resistência são iguais a Wyrd do changeling, e o refinamento do ser Elemental igual ao número de sucessos concebidos no teste de ativação.

Porém, o changeling pode animar só a quantia do presente elemento. Se ele pode animar água e pode estar em um quarto com só um único copo de água, então o copo de água é tudo que ele pode se animar. Além disso, todas as três das características do servo também estão limitadas pela quantia do elemento que está presente. Um quilograma de pedra animado, não demonstrará um nível quatro de Poder e Resistência.

O changeling dá para o ser Elemental comandos básicos ao invocar a cláusula e pode emitir outros comandos como desejado. Como resultado, um servo pode lutar ao lado do changeling, permitindo a este changeling a lutar, correr ou caso contrário agir independentemente. O ser elemental permanece animado por uma cena.

Sucesso excepcional: O servo permanece ativo durante várias horas iguais a Wyrd do changeling.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-2 o changeling esta tentando pedir para o ser elemental que faça algo que o prejudicará.

+1 o changeling pede para o ser elemental para fazer algo que permitirá ele aumentar, como pedir para um fogo para causar um incendio.

Aliado elemental (•••••)

O changeling pode animar um elemento com inteligência.

O elemento só poderá ficar animado durante uma única cena, mas o aliado elemental retém inteligência e consciência do ambientes durante vários dias.

Custo: 3 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Wyrd

Ação: Instantânea



Captura: Ao usar esta cláusula, o changeling primeiro negocia com o elemento, prometendo algum serviço ou outro pagamento em troca de ter o elemento como um aliado temporário. Pechinchar prosperamente com o elemento e pagar seu preço são a captura para esta cláusula. O favor atribuído é invariavelmente perigoso, árduo ou caro.

Resultados do teste

Falha crítica: O elementar se anima por turnos iguais a Wyrd do changeling, mas é completamente malévolos, ele tentara atacar e matar o changeling que o animou.

Fracasso: O personagem não anima o elemento.

Sucesso: O changeling encanta o elemento concedendo com inteligência, consciência e a habilidade para se tornar completamente animado. O elemento permanece inteligente e atento durante uma semana. Porém, o elemento poderá ficar animado somente uma cena. Enquanto animado, o elemento tem todas as capacidades físicas do elemental como descrito na cláusula do Servo Elemental. O elemento terá visão, audição e será tão inteligente quanto um humano. Estes sentidos estendem a uma área de até a Wyrd x 10 metros do changeling, ao menos que fosse bloqueado por algum obstáculo.

Pela a duração deste Contrato, o elemento é disposto ao changeling e obedeceu qualquer pedido que não resultará na destruição do elemento. O elemento não pode, porém, deixar a área imediata de sua animação, considerando que um Servo elementar pudesse seguir o changeling até onde for possível antes dos efeitos da cláusula terminarem. O elemento estará perfeitamente disposto a informar qualquer atividade específica ao changeling. Além disso, o elemento se animará com respeito a algum evento indicado pelo changeling, por exemplo: uma pessoa que tentar arrombar um edifício perto, um indivíduo específico que o changeling mostrou para o elemento ou simplesmente a uma data específica e tempo. Contanto que o elemento não tenha que se arriscar seriamente, obedeceu qualquer comando dito pelo changeling.

Sucesso excepcional: O aliado elemental permaneceu atento e inteligente durante um mês inteiro, embora o elemento ainda ficara animado somente uma cena.

Modificadores sugeridos

-2 o changeling pede para o elemento fazer algo que tem uma chance boa de prejudicar ou destruir o elemento.

+1 o changeling usou este Contrato previamente na mesma manifestação do elemento, sem causar algum dano ao elemento depois da animação.

Contratos da Pedra

Poder da terrível brutalidade (•)

Os músculos do personagem incham e ondulam com poder. Ele pode usar a força dele mais efetivamente por um combinação de influência e determinação bruta.

Custo: 1 glamour

Teste: Força + Wyrd

Ação: Reflexiva

Captura: O caráter luta com oponentes múltiplos simultaneamente com as mãos nuas, não usando armas ou ferramentas de qualquer tipo.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem sofre uma distensão nos músculos dele e sofre uma penalidade de -2 dados para a próxima ação que envolver Força.

Fracasso: A Força do changeling é não afetada.

Sucesso: O changeling soma vários pontos para a Força dele para esta ação igual ao número de sucessos conseguidos.

Sucesso excepcional: O changeling também ganha o benefício do 8

para a próxima ação dele que envolva força.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o personagem grita, grunhi ou ostentações ruidosamente sobre a grande força dele.

-1 o personagem age com calma, contido e tranquilo.

O golpe devastador do ogro (••)

O personagem pode focalizar a seu poder desumano contra um objeto inanimado. Usando este Contrato, o changeling, pode arrancar uma parede com as suas mãos nuas ou pode mandar uma porta abaixo não importando quanto seja robusta apenas usando um cano de metal. O changeling deve tocar ou ver o objeto claramente para usar esta cláusula.

Custo: 2 glamour

Teste: Força + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling está tentando remover uma barreira, como uma porta ou uma parede.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem puxa sofre uma distensão nos músculos dele, sofrendo uma -2 penalidade de dados a todas as paradas de dados baseadas para a próxima cena.

Fracasso: A Durabilidade do objeto é não afetada.

Sucesso: O changeling subtrai um ponto de Durabilidade por sucesso alcançado no teste. Note que esta cláusula não afeta a Estrutura do objeto. A Durabilidade reduzida aplica a todos os ataques no objeto e dura por uma cena.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o personagem ataca o alvo sem levar tempo para pensar nisto.

-1 o personagem estudou o alvo cuidadosamente para determinar o melhor modo para destruir isto.

Exibição do Poder Grandioso (•••)

O Ogro pode impulsionar a Força em um grau significativo para realizar tarefas que não envolvem combate. O personagem pode correr, escalar, saltar e erguer objetos pesados muito mais efetivamente que o normal.

Custo: 2 glamour

Teste: Atletismo + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O personagem está usando esta cláusula para expressar o propósito de exibir a coragem física ou atlética dele para outros, talvez ganhar algum prêmio ou ganhar aclamação, mas não para qualquer propósito prático.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem sofre uma distensão nos músculos dele funções que usem a força dele são reduzidas pela metade (arredondado para baixo) para a duração da cena.

Fracasso: A Força do personagem não é afetada.

Sucesso: O personagem ganha pontos adicionais de Força igual ao Wyrd dele. O personagem só pode usar isto para propósitos que não sejam combater. Se o personagem ataca um oponente, esta cláusula termina imediatamente. Caso contrário, dura por uma cena inteira e provê gratificações para velocidade, para erguer objetos, demolir estruturas como uma porta, escalar, saltar e todas as outras paradas de dados baseadas em Força com exceção de combate. Tentar quebrar objetos inanimados não conta como combate.

O saudável Banquete glutônico (••••)

Ogros são notáveis pelo apetite prodigioso deles. O personagem pode curar dano comendo enormes quantidades de comida e bebida.

Custo: 3 glamour

Teste: vigor + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O personagem está diante de grandes quantidades de comida oferecidas por um estranho.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem se fica doente com os efeitos de uma indigestão e sofre um ponto de dano letal.

Fracasso: O personagem come e bebe, mas não ganha nenhum benefício especial pelo "esforço".

Sucesso: Cada sucesso no teste é convertido em dois níveis de dano letal ou em dois níveis de dano de contusão ou um nível de dano agravado que se torna dois de contusão.

Para usar esta cláusula, o personagem, tem que passar uma hora pelo menos em uma orgia de alimentação. A qualidade da comida é irrelevante —fast food é efetivo da mesma maneira que um banquete de cinco-estrelas. O personagem não sofre nenhum efeito de consumo excessivo de comida. Esta cláusula reduz o pior dano automaticamente primeiro.

A terrível vingança da raiva vermelha (•••••)

Transformando raiva em poder físico, o changeling fica cheio com paixão e fúria e ganha uma Força inigualável e uma resistência a danos.

Custo: 3 glamour + 1 Força de vontade

Teste: perseverança + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling está usando este Contrato para obter justiça ou vingança para um amado que foi morto ou ferido.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem é amedrontado em lugar de enfurecido e tenta fugir do combate se possível. Se isto não for possível, ele sofre uma -2 penalidade de dados a todas as ações para a próxima cena.

Fracasso: O personagem não invoca o Contrato.

Sucesso: Cada sucesso soma um para o changeling em: Iniciativa, vigor, Força (que também acrescenta a ela Velocidade), lhe dá um ponto de armadura, e reduz as penalidades por ferimentos em um. O personagem sente raiva e determinação selvagem de triunfar sobre os inimigos dele. Enquanto ele ajuda o amigo ele poderá decidir que armas ira usar para matar ou capturar o inimigo, ele não se retirará a menos que enfrente vantagens opressivas e nunca renunciará a um combate. Esta batalha furiosa dura por uma cena e só pode acontecer durante ou imediatamente antes de um combate.

Contratos de Juramento e Runição

O Pulo de Sete leguas do perseguidor (•)

Um changeling que invoca esta cláusula pode saltar distâncias verdadeiramente prodigiosas. Isto permite para o changeling saltar desfiladeiros ou saltar por cima de edifícios como também pulos longos sobre o solo por uma ação.

Custo: 1 glamour

Teste: Atletismo + Wyrd

Ação: Reflexiva

Captura: O changeling está procurando um violador de juramentos.

Resultados do teste

Falha crítica: A cláusula não é ativada. O changeling sofre uma penalidade de -2 para fazer o teste de salto.

Fracasso: A cláusula não é ativada.

Sucesso: Para cada sucesso, o changeling pode saltar **15 pés** horizontalmente ou **oito pés** verticalmente.

Sucesso excepcional: A cláusula aumenta o nível de Defesa do personagem iguais aos sucessos por dois turnos.

Sentir os votos quebrados (••)

Com esta cláusula, o changeling pode determinar através do toque se o alvo quebrou qualquer juramento. A mancha de um juramento quebrado enfraquece depois de um ano e um dia com exceção de violações severas (como um penhor dos fae) ou uma lei quebrada de hospitalidade. Isto também inclui violações que não estão sob o sistema legal moderno, como adultérios que violam o matrimônio, juras ou violações que parecem secundárias, como quebrar uma Condição de acordo de um Serviço para software.

Custo: 1 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd vs autocontrole + Wyrd

Ação: Instantânea, competitiva

Captura: O alvo está jurado, ou jurou um penhor com o changeling.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling recebe a impressão errada.

Fracasso: O changeling não consegue identificar se o alvo é um violador ou não de juramentos, ele saberá quando a cláusula falhar.

Sucesso: O changeling pode sentir qual foi o juramento quebrado, a sua importância, tendo um entendimento geral. O changeling ainda pode sentir até mesmo um voto quebrado no qual o alvo pensou não ser importante. A cláusula conta para o changeling a natureza geral da promessa quebrada, exemplo do “voto de matrimônio”

Sucesso excepcional: O changeling pode sentir todos os votos quebrados sobre o alvo, e adquirir uma impressão dos detalhes mais significante que cercam a violação. Por exemplo, um changeling poderia saber pelo senso se um marido adúltero enganou a esposa com uma morena atraente em um quarto sórdido.

Perseguidor inexorável (•••)

Invocar esta cláusula permite ao changeling resistir a ataques na Claridade dele ou qualquer efeito emocional pela a duração da cena.

Custo: 1 glamour

Teste: Perseverança + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O changeling resistiu a uma manipulação emocional de uma corte ou foi atacado dentro do último dia.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling sofre uma penalidade de dois dados para testes de perseverança ou autocontrole relacionados a resistir a ataques emocional ou manipulação de Claridade.

Fracasso: O changeling sofre ataques mentais e emocionais normalmente.

Sucesso: O changeling ganha uma bonificação de +2 para qualquer tentativa de resistir a manipulação emocional ou ataques direcionados a Claridade por uma cena.

Sucesso excepcional: A bonificação sobe para cinco dados.

Perseguição incansável (••••)

Esta cláusula dá para o changeling uma idéia geral da (direção e a distância) de onde o alvo dele esta, logo se eles estiverem debaixo do mesmo céu. A cláusula dura de sol a sol ou pôr-do-sol para amanhecer. “O mesmo céu” está definido como estando no mesmo reino (Arcadia ou o mundo mortal, por exemplo), e no mesmo lado do dia ou no mesmo lado da noite do planeta.

Custo: 2 glamour

Teste: vigor + Wyrd

Ação: Estendida

Captura: O changeling nunca pára para descansar, no máximo 15 minutos, na perseguição sua ao alvo. O changeling pode usar carros ou aviões, mas deve ser ele controlando o veículo.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling é levado a uma direção completamente errada.

Fracasso: O changeling não pode sentir a presença do alvo.

Sucesso: O changeling pode sentir a distância e direção do alvo.

Sucesso excepcional: Não só faz o changeling saber onde o alvo dele está, mas também o changeling adquire uma visão do que o alvo está fazendo no mesmo momento quando a cláusula é invocada.

Vingança cruel (**)**

Invocar esta cláusula exige que o changeling acuse o alvo dele de um juramento quebrado publicamente. O changeling também têm que descrever o juramento ou têm que quebrar o juramento naquele momento para esta cláusula entrar em vigor. Na realidade, se o alvo não estiver quebrando o voto, a cláusula não entra em vigor. Se ele estiver, a cláusula lhe concede uma habilidade brutal para castigar o inimigo dele.

Custo: 2 glamour

Teste: Presença + Wyrd vs Manipulação + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O alvo da cláusula é um aliado do changeling.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling sofre uma penalidade de dois dados no ataque dele contra o alvo específico pela duração de um mês.

Fracasso: A cláusula não entra em vigor.

Sucesso: O dano do changeling é atualizado de contusão para letal, ou de letal para agravado, ao atacar o alvo. Além disso, a Defesa do alvo será reduzida em -2, e o alvo sofre -3 de penalidade a qualquer teste feito contra o personagem.

Sucesso excepcional: A perda da Defesa do objetivo é aumentada a -4 (para um mínimo de 0), e as penalidades para testes feitos contra o personagem é aumentada a -5.

Contratos do Artífice

Fascinação do breve Concerto (•)

Com ferramentas porem sem peças sobressalentes disponíveis, o personagem ainda pode consertar qualquer dispositivo. Porem mais que a metade do dispositivo deve estar intacto para o personagem poder usar este Contrato. O conserto quase sempre é temporário. O changeling deve execute ou ajudar a executar os consertos para este Contrato ter efeito.

Custo: 1 glamour

Teste: Wyrd + ofícios

Ação: instantânea ou Estendido

Captura: O Contrato tem que fixar um artigo possuído e usado por outro, o qual o caráter nunca usou. Para

exemplo, o changeling que usa este Contrato poderia consertar um o carro de um amigo, que o changeling tinha andado porem nunca tinha dirigido.

Resultados do teste

Falha crítica: O Contrato danifica o dispositivo ou veículo, provendo uma penalidade de -3 dados para tentativa de consertos futuros.

Fracasso: O Contrato não funciona, mas não causa nenhum dano.

Sucesso: dispondo das ferramentas, o personagem, conserta o dispositivo facilmente, as partes danificadas ele pode substituir com folhas, varas, pedaços de arame, fita ou objetos achados nos bolsos dele. Além disso, se o conserto requer uma ação estendida, contrato reduz o numero de sucessos necessários pela metade, isto é um conserto que precisaria de 10 sucessos necessita apenas de cinco. Porém, estes consertos só duram durante um dia inteiro. Ao fim deste tempo, o dispositivo reverte ao mesmo estado que estava antes do Contrato era usado.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-1 nenhuma parte necessária ou ferramentas estão presentes.

+1 todas as ferramentas necessárias estão presentes.

+1 o changeling não sabe pessoalmente o o dono de objeto ou usuário primário.

O Toque da Ira do trabalhador (••)

O personagem pode incapacitar ou pode causar danos serios a um dispositivo ou veículo com um único toque.

Custo: 2 glamour

Teste: Furto + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O dono do dispositivo ou roubou ou tentou roubar algo de valor do changeling ou esta tentando (talvez prosperamente) enganar o changeling em alguma troca.

Resultados do teste

Falha crítica: O dispositivo não é afetado, mas para qualquer um que assiste, o personagem estava tentando obviamente sabotar o objeto.

Fracasso: O Contrato falha, e o dispositivo não é afetado.

Sucesso: Tocando o dispositivo casualmente, o changeling danifica este a tal que ele requer consertos ou ajustes para ser usado. Estes consertos requerem uma ação estendida, com um teste feito a cada minuto. O número de sucessos necessário para completar

consertos é igual ao número de sucessos obtidos + a metade do Wyrd do changeling arredondado para cima.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-1 que o dispositivo especialmente é construído bem.

+1 o dispositivo é franzino ou doente mantido.

+2 o caráter pode tocar o dispositivo para mais que um minuto.

A bênção da Perfeição (•••)

Controlando brevemente e ajustando uma arma, veículo ou outro dispositivo, o changeling pode abençoar um objeto, enquanto o faz mais fácil de usar e mais eficiente. Para usar esta cláusula, o changeling têm que manipular o objeto por alguns turnos. O changeling pode usar o mesmo Contrato para abençoar alguma ação (inclusive todos os testes de uma ação estendida para consertar, modificar ou construir um dispositivo ou programa de computação, tratar uma doença ou criar uma obra de arte. Esta cláusula pode ser combinada com O glamour do breve de Conserto. Usar este Contrato para ajudar a consertar um dispositivo e abençoar o mesmo objeto requer dois usos separados desta cláusula.

Custo: 3 glamour, ou 3 glamour + 1 Força de vontade

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: Estendida (um teste por turno, oito sucessos são necessários)

Captura: O changeling está abençoando ou está consertando um objeto usado e possuído por alguém que o changeling conheça bem, em troca de algum favor.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling acidentalmente amaldiçoa o dispositivo, causando uma penalidade de -1 dado a todos os usos deste para o próximo dia inteiro.

Fracasso: A cláusula falha, e não afeta o dispositivo.

Sucesso: O objeto ganha uma bonificação igual a o Wyrd do changeling para todos os testes relacionados ao objeto pela próxima cena. Se o changeling gastar um ponto de

Força de vontade e usar o poder o bênção dura até o próximo amanhecer ou entardecer o que vier primeiro. O changeling também podem usar esta cláusula para melhorar como ele executa as várias artes dele. Se o changeling usa esta cláusula em umas Artes apropriadas, Medicina ou Computação, ele pode acrescentar o Wyrd dele a todos os testes.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+2 tomada pelo menos um minuto por teste na tarefa estendida.

-1 ferramentas inferiores usadas para fazer um teste de conserto.

Olhar destrutivo (••••)

Os olhar fixo do personagem dura por um momento a um veículo, arma ou dispositivo, fazendo o objeto deixar de funcionar.

Custo: 2 glamour

Teste: Presença + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling tem uma oportunidade de tocar e examinar o objeto durante pelo menos um minuto.

Resultados do teste

Falha crítica: O Contrato inconstante melhora temporariamente o dispositivo. Por vários turnos iguais a wyrd do changeling, todas as tentativas para usar o dispositivo ganham +1 nos testes.

Fracasso: O Contrato falha, e o dispositivo não é afetado.

Sucesso: Quando o changeling encara um veículo diretamente, arma ou outro dispositivo dentro de uma area 20 metros, ela causa a este brevemente defeito para este deixar de trabalhar. Um carro poderia estancar, o gatilho de uma arma travar ou um computador explodir. O usuário tem que gastar um turno inteiro examinando o objeto ou consertando, um teste de conserto normal será necessário (Inteligência + ofícios). O número de sucessos no teste do changeling age como uma penalidade ao teste do usuário. Em um fracasso, ele não teve sucesso em sabotar o dispositivo mas pode tentar novamente no próximo turno. Não são precisas habilidades especializadas, ferramentas ou peças sobressalentes para sabotar o dispositivo. Este Contrato trabalha igualmente bem em artigos que não têm nenhuma parte móvel, como facas por exemplo.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-2 o changeling não pode ver o dispositivo ou arma claramente.

+2 o changeling toca o dispositivo enquanto executando este Contrato.

A oficina Tatterdemalion (•••••)

Embora os poderes dos fae não criem nada verdadeiramente novo, eles são excelentes em

combinar elementos existentes. Esta cláusula permite o personagem criar um dispositivo complexo e útil feitos de partes diferentes, por exemplo, construindo um aerobarco de uma motocicleta, um colchão de ar inflável, alguma tubulação e arames resistentes. O personagem pode criar o objeto rapidamente e com ferramentas improváveis e equipamento, mas em todos os casos o objeto tem que ser possível e as partes devem poder ser fisicamente usadas

desta maneira. Varas que lançam parafusos ou cintos que elevem o personagem por meio de anti-gravidade são impossíveis, porém se está construindo um carro sem qualquer coisa que poderia ser usado como pneus ou serviria para a máquina. Semelhantemente, se o personagem quer construir uma bomba, ele tem que possuir algo explosivo, e se ele quer construir um usina nuclear, ele requer uma provisão grande de plutônio.

Custo: 4 glamour ou 4 glamour + 2 Força de vontade

Teste: Wyrd + ofícios

Ação: Estendido (o número designado e frequência de testes são variáveis)

Captura: O changeling cria o veículo ou dispositivo dentro da própria oficina dele com as próprias ferramentas dele. Um changeling deve usar uma oficina regularmente para esta contar como sua.

Resultados de teste

falha crítica: na tentativa ele quebra uma ou mais partes de forma que ele não pode ser usado novamente.

Fracasso: O Contrato falha, e as várias partes não são afetadas.

Sucesso: O personagem pode criar um dispositivo novo de partes vagamente apropriadas, como um planador ultraleve, a partir de um cortador de grama ou máquina de motocicleta e alguns canos de cobre e lonas, ou uma pistola feita de um cortador de unha e algumas outras partes mecânicas. Criar este objeto sempre é uma ação estendida. O personagem pode fazer um teste todos os minutos ao construir qualquer objeto pequeno como uma pistola ou uma broca, e cada 10 minutos ao criar um dispositivo grande como um carro pequeno, asa-delta ou planador ultraleve. Este contrato não pode ser usado para criar Dispositivos maiores que Tamanho 10. O narrador fixa o número de sucessos necessários para criar o objeto que varia de cinco a 10 dependendo da complexidade do dispositivo e a qualidade de materiais disponíveis. Este dispositivo funciona por uma cena normalmente. Se o changeling gastar um ponto de Força de vontade e usa o poder de um objeto sua duração irá se estender até o próximo amanhecer. Ao término deste tempo, o objeto cai a pedaços, e estes pedaços são suficientemente danificados e esfarrapados para ser inutilizados.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-3 os materiais são qualidade ruim e relativamente escassos.

-1 os materiais ou são qualidade pobre ou relativamente escassos.

-1 poucas ferramentas estão disponíveis.

+1 os materiais são qualidade ótima ou alta.

+3 os materiais são qualidade boa e alta.

+2 uma seleção larga de ferramentas está disponível.

Contratos da Animação

Toque instruído (•)

O personagem fala com um objeto ou dispositivo e aprende de qualquer dano sofrido e o local e natureza de todos seus pontos fracos. O objeto também lhe fala sobre qualquer espaços escondidos ou compartimentos secretos dentro dele. Usar esta cláusula, o personagem deve segurar, examinar e falar ou sussurrar ao objeto ou dispositivo por pelo menos metade de um minuto.

Custo: 1 glamour

Teste: Wyrd + Ofícios

Ação: Instantânea

Captura: O dono do dispositivo falou para o changeling examiná-lo. Esta captura não funciona se o changeling é o possuidor do objeto em questão.

Resultados de Teste

Falha crítica: O changeling entende mal o dispositivo e pela próxima cena ele recebe uma penalidade de -2 para qualquer teste para consertar ou modificar este dispositivo.

Falha: A cláusula não proporciona para o personagem nenhuma informação sobre o objeto ou dispositivo.

Sucesso: O personagem entende os detalhes da construção do objeto. Ele ganha uma gratificação igual a sua Wyrd para consertar ou modificar um objeto estragado ou dispositivo. Além disso, ele sabe que peça remover para incapacitar efetivamente um dispositivo, ou exatamente onde bater um objeto para causar um maior dano. Ele pode dividir a Durabilidade do objeto pela metade (arredondado para abaixo) para qualquer ataque ele cause na duração da próxima cena.

Sucesso excepcional: O personagem também automaticamente aprende de qualquer compartimento escondido ou espaços dentro do objeto que está examinando.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-1 o personagem está distraído e não se concentrando completamente no objeto. Assaltantes fora que mantêm uma orelha para guardas ou os donos de uma casa são eles que sofrem esta penalidade.

+1 o personagem examina o objeto para pelo menos cinco minutos.

Perícias imediatas (••)

Tocando um dispositivo e ouvindo seu espírito, o changeling ganha um conhecimento instintivo de como usá-lo. Esta cláusula permite ao personagem que não têm nenhuma idéia como usar um dispositivo particular para usá-lo sem penalidade e também provê ao personagem treinado em seu uso com perícias adicionais. Para use esta cláusula, o personagem tem que tocar e tem que desperdiçar com o dispositivo dois turnos inteiros antes de usá-lo. Esta cláusula pode ser usado em armas, veículos, instrumentos científicos, programas de computação individuais ou qualquer outro dispositivo ou ferramenta. Changelings podem usar isto até mesmo para ganhar gratificações a destrancar fechaduras ou desarmar sistemas de segurança.

Custo: 1 Glamour

Teste: Raciocínio + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O personagem tem pelo menos 10 minutos para falar com o dispositivo aprender os segredos de seu uso.

Resultados de teste

Falha Crítica: O personagem interpreta mal as sugestões do dispositivo e sofre uma penalidade de -2 ao usar o dispositivo até a próxima cena.

Falha: A cláusula não afeta o uso do personagem do dispositivo.

Sucesso: O personagem ganha uma especialidade temporária com o dispositivo que está tocando. Este benefício sobrenatural se manifesta como um bônus para dados de testes feitos para usar o objeto específico igual ao número de sucessos. Assim, se o jogador rodasse três sucessos para que o seu Wized aprenda a dirigir uma motocicleta em particular, o Wized ganharia três dados a qualquer rolo de Condução feito ao dirigir o veículo específico. Esta gratificação dura por três Turnos por ponto do Wyrd do personagem. Também conta como pontos temporários em uma Habilidade com a finalidade de eliminar penalidades destreinadas.

Sucesso excepcional: A gratificação dura pela cena inteira.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-2 o personagem se abstém de sussurrar para o dispositivo.

+1 o personagem fala com o dispositivo em um normal volume de conversa.

Comunhão inanimada (•••)

O personagem sente diretamente e experimenta eventos que aconteceram ao objeto ou dispositivo que ele está segurando. O changeling experimenta estes eventos do ponto de vista do objeto está tocando. Enquanto faz isto, ele ouve e sente como o objeto foi usado e quem o usou.

Custo: 1 Glamour

Teste: Wyrd + Empatia

Ação: Instantânea

Captura: O objeto não foi usado ou segurado por pelo menos um ano.

Resultados de teste

Falha Crítica: O personagem obtém algumas impressões vagas e totalmente incorretas de qualquer objeto ele toca.

Falha: O personagem não ganha nenhuma impressão do objeto.

Sucesso: O personagem pode tocar ou segurar um item e aprende sobre as últimas vezes que foi extensivamente usado, movido ou segurado. Esta cláusula trabalha igualmente bem em um abridor de garrafas que foi usado a alguns horas antes e um antigo colar Romano usado nos últimos 2,100 anos atrás. O personagem aprende quem usou o objeto, enquanto ganhando uma impressão clara da aparência e modos do usuário. O personagem também aprende onde e como o objeto foi usado. Um das limitações principais nesta cláusula é que o personagem só pode ver e ouvir as pessoas e objetos que de fato tocaram o objeto. O personagem saberá quem ou o que uma arma branca foi usada, mas não a quem uma arma foi descarregada, a menos que a arma de fato tenha tocado o objetivo. O personagem requer só um minuto ou dois para aprender o passado de um único e qualquer objeto.

Sucesso excepcional: O personagem pode ver claramente e ouvir um maior número dos eventos que cercam o objeto ou dispositivo como era usado ou controlado. A visão inclui pessoas com que não entraram em contato físico com o objeto, até um raio de cinco jardas do objeto.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-2 o personagem não toca os objetos com ambas as mãos.

+1 o personagem pole, limpa ou executa uma pequena manutenção nos vários objetos.

Dispositivo animado (****)

O personagem pode fazer qualquer dispositivo operar por conta própria. Carros se dirigem, armas atiram enquanto deixadas em uma mesa, portas abrem ou trancas e fechaduras se destrancam.

Custo: 2 Glamour

Teste: Manipulação + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O personagem possui o dispositivo e tem regularmente usado durante pelo menos um mês.

Resultados do Teste

Falha Crítica: O dispositivo brevemente funciona mal e não pode ser usado de qualquer maneira pelos próximos três turnos.

Falha: A cláusula não tem nenhum efeito no dispositivo.

Sucesso: O dispositivo obedece a qualquer único comando simples do personagem a porta fechada de um caixa forte se destranca e balança aberta, um carro começa a dirigir na direção que o personagem indica, uma gaveta abre ou fecha ou uma arma contrai no cinto de um oponente e atira. Porém, dispositivos não podem mover-se de qualquer forma isso está fora do alcance normal de sua operação. Um carro pode se dirigir e uma arma deitada no chão pode atirar, mas a arma não pode se apontar. Os esforços de qualquer um que tentam normalmente usar automaticamente o dispositivo substitui os efeitos desta cláusula; o item não pode tomar o controle. Também, a menos que a função normal do dispositivo seja suficientemente forte para prejudicar alguém, como um carro atropelar alguém ou uma arma atirar, esta cláusula,

não pode fazer o dispositivo operar com força suficiente prejudicar qualquer um. Esta cláusula faz o dispositivo obedecer um único comando do changeling. O changeling podem comandar qualquer único dispositivo dentro de um raio de Wyrd x 3 metros que ele possa ver claramente.

Sucesso excepcional: O changeling podem controlar o dispositivo por uma cena inteira, causando o dispositivo operar como ele desejar, dentro dos limites desta cláusula.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-3 o personagem só usa gestos para direcionar o objeto fazer o que ele quer.

-1 o personagem só pode ver parte do dispositivo, como podendo ver só o cabo de uma pistola em um coldre.

+1 a +5 O personagem ganha um adicional +1 para este teste para cada sucesso em um teste de Manipulação + Persuasão para convencer o dispositivo a fazer o que ele quer. O personagem deve gastar a menos metade de um minuto convencendo o dispositivo a agir como ele deseja e tem que falar audivelmente para ganhar esta gratificação.

Comandar o Inanimado (*****)

O changeling comanda um objeto inanimado e o inspira com animação temporária. Esta cláusula habilita uma mesa para pular pelo chão de um restaurante, uma vassoura para varrer um chão, uma faca, se lançar por um quarto ou uma arma para apontar e disparar. Estes objetos podem todos se mover rapidamente e, se desejar, com força letal.

Custo: 2 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O dono do objeto é um estranho ou inimigo do changeling, e maltrata ou não cuida adequadamente do objeto.

Resultados de teste

Falha crítica: O objeto se anima brevemente por um turno de uma forma violenta e descontrolada em qual o objeto tenta prejudicar o changeling que o comandou. Se isto não for possível, tenta se destruir.

Falha: O objeto permanece imóvel e não afetado.

Sucesso: O objeto desejado fica animado por um cena inteira. Objetos agem como se eles fossem controlados por um ser vivo com Força e Destreza igual a Wyrd do changeling e (ou aproximado) uma habilidade igual a Presença do changeling. Por exemplo, se o changeling ordena a uma gaveta para abrir e bater em alguém se levantando próximo, causaria danos como um ataque de briga que usa Wyrd + Presença em vez de Força + Briga. Além de uma vassoura que pode varrer seu próprio chão, gavetas podem abrir com força suficiente para prejudicar alguém próximo, e garrafas podem rolar ou podem se lançar por um quarto. Ao executar esta cláusula, o changeling deve emitir um único comando ao objeto. O objeto continua executar esta

ação pela cena inteira. Se o personagem desejar mudar esta instrução, inclusive ordenação, o objeto para imediatamente, ele tem que levar um turno para dizer a nova ordem e faz um teste de Presença + Wyrd. Contanto que este teste tenha sucesso, o objeto começa imediatamente a executar a ação nova. Se o teste falha, o objeto continua executando a ação previamente ordenada, mas o changeling pode tentar repetir a ordem nova o próximo turno. Ordenando um objeto para mudar o que está fazendo não custa qualquer glamour adicional. O changeling pode comandar qualquer objeto dentro de Wyrd x 5 jardas que ele possa ver claramente.

Sucesso excepcional: O objeto permanece animado até o próximo nascer ou por-do-sol (qualquer que venha primeiro), e o changeling podem ordenar o objeto para mudar ações sem precisando de testes. Contanto que o objeto esteja dentro de Wyrd x 5 metros e o changeling possa vê-lo ou ouvi-lo claramente, ele obedecerá o changeling imediatamente.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-2 o personagem pede para o objeto fazer algo o prejudicará ou destruirá.

+1 o personagem pede para o objeto executar sua normal e esperada função.

Contratos da Vanlória

Máscara da Superioridade (•)

O changeling convence um único alvo que ele é o superior dele ou alguém de nível social mais elevado. Esta cláusula não pode compelir ninguém em obediência, só o enganar.

Custo: 2 glamour

Teste: Intimidação + Wyrd - perseverança.

Ação: instantânea

Cláusula: O changeling finge ser um socialite ou celebridade semelhante cuja fama vem de posição alta ou olhares bons.

Resultados de teste

Falha crítica: O alvo recebe ofensas extras pelas as mentiras óbvias do changeling, vendo-se como, iludido.

Fracasso: A ilusão falha. O alvo vê o changeling como é ele.

Sucesso: O changeling pode convencer o alvo que ele é uma pessoa de alta-posição no posto de trabalho do alvo, ou simplesmente que ele é uma celebridade, alguém importante e merecedor de notificação e respeito. O changeling não controla o que o alvo vê, só o superior “alguém no lugar de trabalho dele” ou “uma celebridade.” Se o alvo está esperando alguém importante vir e falar com ele, este assume que o changeling é essa pessoa. Este Contrato não força nenhuma ação particular, mas a maioria se comportará de forma diferente. Junto com este efeito, todo sucesso conseguido acrescenta um dado de bonificação a todos os testes Sociais para impressionar, intimidar ou comandar o alvo. Este efeito dura por uma cena ou até que outra pessoa convença o alvo que o changeling não é quem ele diz ser.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o changeling esta vestido adequadamente para a posição que ele reivindica.

-1 o changeling esta vestido inapropriadamente para a posição que ele reivindica.

Canções Distantes de Arcádia (••)

A Pequena nobreza mantém os escravos para lhes proporcionar mais formas refinadas de entretenimento. Esta cláusula permite o changeling se tornar um artista, talvez do tipo narrador qualificado ou orador eloquente e desumano.

Custo: 2 glamour

Teste: Presença + Expressão

Ação: instantânea

Cláusula: O changeling está realizando uma performance frente a uma platéia rica e poderosa.

Resultados de teste

Falha crítica: A confiança do personagem em sua habilidade está totalmente perdida. Ele recebe uma penalidade de -2 dados para todos os testes de Expressão ou Persuasão para a próxima cena, porem ele acredita que está tendo um desempenho excelente.

Fracasso: O changeling não recebe nenhuma bonificação a falas ou expressões.

Sucesso: O personagem ganha vários dados de bonificação igual a Wyrd dele a todos os testes de Expressão e Persuasão para a próxima cena.

Esplendor da Proteção divina (•••)

A Pequena nobreza às vezes envia o melhor em diplomacia para missões onde eles devem ser impressionantes e impecáveis. O changeling abandona a Máscara temporariamente, revelando o fae mien dele

a todos os mortais (e outros seres) à vista. Porém, usar esta cláusula não prejudica a Claridade do changeling, porque a aparência dele deslumbra os mortais com glória surpreendente em lugar de os confundir ou amedrontar. Mortais podem ver claramente perante eles uma criatura de aparência desumana falando, mas isto somente impressiona aqueles observadores mortais que ficam incapazes de atacar o personagem exceto por auto defesa.

Custo: 3 glamour

Teste: Presença + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: Esta cláusula é invocada em uma festa reunião formal com pelo menos uma dúzia de as pessoas.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem parece desajeitado e doentio, sofrendo uma penalidade de -2 dados a todos os testes de Presença ou Manipulação para a próxima cena.

Fracasso: O aparência do personagem continua inalterado.

Sucesso: O personagem aparece na verdadeira forma dele. Espectadores ficam impressionados, mas não amedrontados. O personagem ganha o equivalente da versão de quatro pontos da vantagem Olhares Notáveis. Esta bonificação é acrescentada a quaisquer outros, como se o personagem já tive-se a vantagem Olhar Notável. Além disso, enquanto o changeling não brandir uma arma ou tentar prejudicar qualquer um, os humanos ordinários não a podem atacar. Eles podem tentar bloquear o caminho dele, mas eles não podem de fato

o prejudicar. Seres sobrenaturais podem ataque o changeling fazendo um teste reflexivo de perseverança + autocontrole antes de cada ataque. Este Contrato dura por uma cena, a menos que o personagem ataque alguém ou aponte uma arma a alguém com intenção ameaçadora. esta ação termina imediatamente os efeitos do Contrato, mas o personagem pode ordenar a outros para atacar sem necessariamente dispersar os efeitos. Durante este tempo, máquinas fotográficas e outros dispositivos eletrônicos não mostram ou registram a verdadeira forma do personagem. Depois, espectadores humanos ainda consideram o changeling como **[striking and impressive]** agressivamente impressionante, porem se lembram da aparência dele como uma fantasia maravilhosa ou esquecem que ele olhou para algo desumano. Espectadores sobrenaturais se lembram do changeling na verdadeira forma, porém. Esta cláusula afeta todo mundo que vê o personagem

durante esta cena, não somente aqueles que estavam presentes

quando o contrato foi invocado.

Sucesso excepcional: Este efeito dura até o próximo nascer do sol ou sessão de jogo (qualquer um que venha primeiro).

Modificadores sugeridos

Situação modificadora

+1 a +2 O personagem está usando uma bela e cara vestimenta.

-1 a -2 O personagem está usando uma roupa barata e feita.

-2 o personagem está usando uma arma visível

Manto de Beleza Terrível (••••)

O changeling surge como o fae mien dele a todos os espectadores de modo que ele faz todos se sentirem amedrontados e terrivelmente paralisados. Espectadores vêem o changeling como uma grande e terrível versão do fae mien normal dele, mas depois não podem se lembrar dos detalhes exatos do que ele se parecia, apenas, que eles estavam aterrorizados. Como resultado, a invocação desta cláusula não riscos de perder lucidez ao changeling.

Custo: 2 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Intimidação + Wyrd vs autocontrole + wyrd do alvo.

Ação: Competida

Captura: O caráter está lutando em um duelo ou algum outro

combate que foi realizado com antecedência de acordo em através de ambos os lados.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling parece inofensivo. Todos os atacantes ganham confiança, enquanto ganha um dado adicional para todos os ataques contra o changeling para a próxima cena. O changeling também não pode afetar ninguém dentro de área até o próximo nascer do sol.

Fracasso: A cláusula não é invocada.

Sucesso: Esta cláusula afeta todos dentro de três metros por ponto de Wyrd do changeling. O alvo compete testando reflexivamente, para o caso de uma multidão de mortais faça o teste baseado no autocontrole mais alto. Seres sobrenaturais devem cada um fazer os próprios testes de resistência deles. Se o teste do changeling obtiver qualquer sucesso, ele enche os alvos afetados com uma mistura de terror e espanto. Se ele obtiver mais sucessos que o alvo, a

pessoa tem que fugir a presença do changeling em terror absoluto. Se alvos que fracassam nesta competição não tem como fugir devido a outros fatores estes ainda receberão uma penalidade de -2 dados para todas as ações devido ao medo. Eles também não podem gastar

Força de vontade para ganhar três dados extras em qualquer teste, ou +2 para qualquer característica de Resistência. (Força de vontade pode ser gastada para ativar capacidades ou poderes que requerem o dispêndio, porém.) Qualquer um que obtenham muitos ou mais sucessos que o changeling não precisa fugir, mas o poder do changeling os amedronta, garantindo a estes uma penalidade de -2 dados a todos os testes para atacar ou tenta prejudicar o changeling. O changeling também ganha +2 dados em todos os testes para Intimidar todos dentro área. O temor inspirado pelo changeling dura até que o changeling decida retomar a aparência normal dele ou até o fim da cena, o que vier primeiro. Registre o número de sucessos obtidos pelo o changeling quando este contrato for ativado, e compare isto a qualquer teste para recém-chegados na área de efeito do poder. Este temor não pode ser usado seletivamente, e afeta todos os personagens perto do changeling. Esta cláusula não pode ser usada mais que uma vez em qualquer alvo em uma única cena.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 a +2 que O changeling está vestindo, atavios ou armas são especialmente extravagantes e impressionantes.

-1 a -2 que O changeling está vestindo, atavios ou armas são insípidas, inferiores ou doentes mantido.

Palavras de Recordações Nunca Vividas (•••••)

O changeling realiza um discurso ou performance, tal, como uma canção ou história de tamanha profundidade que afeta as mentes dos ouvintes dentro de 50 metros do changeling. Embora o changeling possa aumentar a voz dele com um microfone, vídeos ou gravações não contêm o dom mágico do fae da mesma forma que teria este pessoalmente. Uma vez que o personagem tenha sucesso preparando a audiência, ele pode começar a criar um discurso ou outra performance que deforme as recordações deles e sobrecarregue as suas emoções.

Custo: 3 glamour + 1 Força de vontade

Teste: wyrd + expressão vs autocontrole + wyrd.

Ação: Estendida e Competida (cinco sucessos; cada teste representa um minuto). Se o changeling não conseguiu alcançar o número necessários de sucessos dentro vários testes iguais à sua Presença + Expressão, a audiência perde interesse. O alvo compete testando reflexivamente, em caso de vários alvos será usado o valor mais alto de autocontrole para resistir. Alvos Sobrenaturais objetivos podem fazer os próprios testes de resistência deles. **Captura:** O changeling está tentando convencer a platéia de algo que ela acredita para ser totalmente corrigida.

Resultados do teste

Falha crítica: A platéia fica hostil. Aqueles que estiverem inclinados podem se tornar violentos.

Fracasso: A performance não está inspirado e não tem nenhum efeito nos ouvintes.

Sucesso: O personagem fala, canta ou demonstra uma história emocionalmente carregada. Ouvintes entram nela como em um sonho ou transe. Os eventos desta história os afetam profundamente, e eles se lembram dos eventos que são descritos como tendo acontecido a eles ou como algo que testemunharam pessoalmente ou tiveram notícias de um amigo de confiança. A platéia reage aos eventos descritos eventos como se fosse uma realidade vívida, mas não tomarão nenhuma providencia que eles normalmente não tomariam sob forte provocação. O changeling não pode controlar como a plateia reage com as recordações novas deles.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 a +2 O changeling está usando ou está vestindo roupas finas, instrumentos ou outros atrativos.

+1 o personagem tem três ou mais pontos em Presença.

+2 os alvos são uma platéia que espera ansiosa ver um discurso ou performance.

-1 a -2 O changeling esta vestido forma modesta e sem suportes especiais ou atrativos.

Contratos da Separação

Ande Ligeiramente (•)

O changeling pode se mover parcialmente livre da influência da gravidade. Ela não pode voar ou até mesmo saltar mais adiante que normal, mas ele recebera apenas dano de contusão se cair, não importa a distância. Além disso, ele pode caminhar ou transpassar qualquer superfície sólida, até mesmo aquelas que não agüentam o peso dele, como lenço de

papel ou vidraças finas. Ele também pode caminhar para o outro lado de uma poça de lama, areia seca ou qualquer outra superfície sem ter os seus pés sujos ou umidos.

Custo: 1 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O caráter esta usando calçados delicados que seriam arruinados se ele não usasse esta cláusula.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling se desequilibra e cai. Ele tem que levar um turno interio para recuperar o equilíbrio.

Fracasso: A cláusula não tem nenhum efeito aos movimentos do changeling.

Sucesso: O changeling pode se mover por qualquer superfície sólida como se ele pesasse apenas por algumas gramas. Ele não deixa nenhum rastro, poderá correr pela neve sem afundar na superfície e também poderá levar somente dano de contusão de quedas. Qualquer um que tente localizar o personagem sofre uma penalidade de -2, devido aos pouquíssimos deixados por ele. O personagem também pode subir superfícies muito frágeis para suportar o peso normal

dele, mas não pode correr, saltar ou escalar melhor ou mais rapidamente do que o normal. Os efeitos desta cláusula dura por uma cena.

Sucesso excepcional: O personagem pode escalar e saltar duas vezes mais do que o normal pelo resto da duração desta cena.

Modificadores sugeridos

-1 o personagem está correndo ou está saltando.

+1 o personagem se move a um passo normal.

Evasão de Correntes ()**

O personagem pode se livrar automaticamente de qualquer algema, camisa de força ou outras restrições.

Custo: 1 glamour

Teste: Wyrd + Furto

Ação: Instantânea

Captura: O changeling foi preso por algum crime ou ofensa que ele de fato não cometeu.

Resultados do teste

Falha crítica: Os nós ficam mais acochados, as fechaduras mais apertadas, se tentar remover as restrições sofre uma penalidade de -2.

Fracasso: A cláusula não tem nenhum efeito.



Sucesso: O personagem se livra imediatamente de todas as restrições como algemas, camisas de força ou correntes. Esta cláusula só pode abrir portas fechadas se o personagem estiver em um compartimento pequeno, como um pequeno quarto de navio a vapor ou compartimento de um carro que significativamente restrinja a habilidade dele de mover o corpo.

Sucesso excepcional: Além de remover todas as restrições, destranca a porta de qualquer quarto no qual o personagem foi trancado automaticamente.

Modificadores sugeridos

-1 o personagem previamente lutou contra estes laços.
+1 desde que ele fora preso, o personagem permaneceu tranquilo e não tentou lutar ou se livrar pela força ou destreza.

Quebrando barreiras (•••)

O changeling pode ultrapassar qualquer porta ou janela, fechada como se estivesse aberto.

Custo: 1 ou 2 glamour

Teste: Presença + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O caráter foi preso deliberadamente por outro changeling.

Resultados do teste

Falha crítica: A cláusula falha, e a porta deixa sair um estrondo alto como se o personagem estivesse se chocado contra ela.

Fracasso: O changeling não ultrapassa a porta.

Sucesso: O changeling caminha pela porta como se ela não estivesse lá. A porta ou janela não abre, mas o changeling simplesmente e imediatamente passa e sem esforço de um lado para o outro sem causar dano ou ativar qualquer alarme. Esta cláusula não deixa nenhuma marca ou rastros na porta.

Sucesso excepcional: Se o changeling desejar, ele pode gastar um ponto adicional de glamour e levar um outro indivíduo, contanto que ele segure a mão desta pessoa enquanto caminha pela porta ou janela. O changeling não pode levar mais de uma pessoa.

Modificadores sugeridos

-1 o changeling não tem nenhuma idéia do que está no outro lado da barreira.

+1 o changeling pode ver o que está no outro lado da barreira claramente.

Proteção elegante (••••)

Ataques desviam para evitar o changeling. Enquanto estiver usando esta cláusula, o changeling sempre parece elegante e equilibrado ao usar a Defesa dele.

Custo: 2 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O changeling está desarmado e não está atacando ninguém. Se a cláusula é invocada usando esta captura, a cláusula terminará seus efeitos imediatamente e levará três de Glamour do changeling se ele atacar qualquer indivíduo enquanto estiver ativado.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem sofre uma penalidade de -1 na Defesa dele pelo da resto da cena.

Fracasso: A cláusula não tem nenhum efeito na Defesa do personagem.

Sucesso: A cláusula acrescenta a Wyrd do changeling à Defesa dele. O changeling não perde esta bonificação quando for contido, imobilizado ou ficar inconsciente, ataques naturalmente se desviam para evitar o corpo dele. Esta bonificação se aplica a todos os ataques, inclusive de armas de fogo e ataques feitos quando o changeling não pode usar a Defesa dele normalmente. Esta gratificação serve somente para defesa do changeling. Além disso, até mesmo ao evitar o ataque, o changeling sempre parecera estar se movimentando elegantemente e despreocupado de maneira que poderá usar a Defesa dele e evitar que derrame o coquetel que está segurando ou enrugando o vestido que está usando. O efeito dura dois turnos por sucesso.

Sucesso excepcional: A bonificação da Defesa dura para a cena toda.

Modificadores sugeridos

-3 o changeling está usando uma armadura pesada.

-1 o changeling está vestido roupas desgastadas.

+1 o changeling se veste bem.

Glória de fantasma (•••••)

O changeling fica completamente intangível temporariamente. Neste estado, ele é imune a ataques físicos e pode atravessar todas as barreiras físicas.

Custo: 2 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Wyrd + Persuasão

Ação: Instantânea

Captura: O changeling está sem nenhuma arma ou armadura. Se o changeling apanhar ou vestir qualquer uma das duas enquanto estiver usando esta captura, a cláusula termina imediatamente.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling se torna menos sólido do que o normal, reduzindo a sua Força temporariamente para um, pelo resto da cena.



Fracasso: Esta cláusula não tem nenhum efeito no changeling.

Sucesso: Ficar intangível requer um turno durante o qual o changeling não poderá fazer nada mais. Porém, fazer isso não o faz perder a Defesa. Se tornar tangível novamente é uma ação reflexiva. Enquanto intangível, o personagem não pode ser afetado por qualquer ataque físico. Ela está efetivamente em um estado de Crepúsculo, como um fantasma, e pode atacar ou ser atacado por fantasmas e outras entidades imateriais como se eles fossem ambos sólidos.

Tudo que o changeling carrega também fica intangível, mas o changeling não poderá fazer outro indivíduo intangível, até mesmo se o changeling apanhar a pessoa e o levar (àquele ponto, a outra pessoa cairia pelos braços dele). Enquanto intangível, o changeling pode caminhar livremente ou pode passar a cabeça dele por paredes, gavetas e todos os outros objetos. Ele não pode caminhar no ar, entretanto ele ainda pode caminhar em líquidos como se fosse chão sólido; água corrente pode requerer um teste de Destreza + Atletismos para navegar prosperamente. Ele também poderia saltar para um teto e atravessá-lo, até o próximo chão. Se o personagem ficar tangível com partes de seu corpo dentro de coisas sólidas ele receberá três pontos de dano agravado e será expelida a o mais próximo espaço aberto.

Sucesso excepcional: O changeling pode apanhar objetos pequenos (qualquer coisa pequena o bastante para se ajustar na mão fechada dele) enquanto permanece intangível. O objeto fica intangível uma vez

que a mão é fechada. Isto pode lhe permitir retirar objetos pequenos de caixas fechadas.

Modificadores sugeridos

-1 a intenção do changeling é atacar alguém.

+1 o changeling está sendo procurado e não está tentando para lutar.

Contratos das Cortes

Primavera Passageira

Os Contratos de Primavera Passageira permitem para changelings manipular e evocar sentimentos de desejo dentro de outros.

O Olho do Cupido (•)

Esta cláusula é o primeiro passo para realizar os desejos de uma pessoa revelando o que esses desejos são.

Pré-requisitos: Nenhuma

Custo: 1 Glamour

Teste: raciocínio + Wyrd vs. autocontrole + Wyrd do alvo

Ação: Competida

Captura: O personagem beijou o alvo dentro das últimas 24 horas, ou o objeto alvo do desejo é o personagem.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling recebe falsas impressões, se tornando absolutamente seguro que o desejo do alvo é algo que não é.

Falha: O personagem não pode discernir os desejos do alvo.

Sucesso: O changeling descobre um dos desejos do alvo. Veja a lista de modificadores sugerida adiante para profundidades específicas as quais este poder pode examinar.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	o personagem tem um penhor com o assunto.
—	O personagem discerne um desejo atualmente na vanguarda da mente do assunto.
-1	o personagem não aprende atualmente um desejo relativo ao assunto.
-1	o personagem aprende um tipo específico de desejo (sexual, emprego, etc.).
-2	o personagem descobre um desejo o assunto reconhece, mas geralmente mantém escondido.
-3	o personagem acha um desejo que o alvo esconde até mesmo dele.

Crescimento da Hera (••)

Humanos são criaturas inconstantes, desejos variáveis como o dia ou as estações. Este Contrato permite ao personagem manipular os desejos de um alvo.

Pré-requisitos: Manto (primavera) • ou Benevolência da corte (primavera) ••

Custo: 2 Glamour; adicione 1 Força de vontade para um alvo sobrenatural

Teste: Manipulação + Persuasão + Manto (primavera) – a Perseverança do alvo

Ação: Competida; resistência é reflexiva.

Captura: O personagem está agindo para fazer o alvo o desejar.

Resultados do teste

Falha crítica: O objetivo desenvolve uma antipatia ativa ou aversão para com o alvo do desejo planejado.

Falha: Os desejos do alvo não mudam.

Sucesso: Os desejos do alvo mudam até certo ponto da escolha. Veja a lista de modificadores sugerida adiante para diretrizes como um personagem pode afetar o alvo. A mudança dura durante um dia por sucesso, entretanto a interação natural pode poder prolongar o desejo além do ponto onde o efeito sobrenatural termina.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
-------------	----------

+1	O personagem muda um desejo momentâneo.
—	O personagem muda um desejo a longo prazo.
—	O personagem muda um desejo a algo semelhante (por exemplo, cobiça para um homem desejo para outro).
-1	O personagem muda um desejo oculto.
-1	O personagem muda um desejo moderado (por exemplo, de querer um gato a querer um Nintendo).
-2	O personagem muda um desejo que o alvo esconde dele.
-2	O personagem muda um desejo significante (por exemplo, um desejo pelo o Prêmio Nobel se tornar o desejo de ter uma família).
-5	O personagem elimina um desejo ou cria outro a pessoa do nada.

O Estranho facete da Wyrd (•••)

O changeling se aparece com a maioria dos desejos que o alvo queria ver naquele momento.

Pré-requisitos: Manto (primavera) •• ou Benevolência da corte (primavera) •••

Custo: 2 Glamour

Teste: Presença + Astúcia + Manto (primavera) VS. Autocontrole + Wyrd do alvo.

Ação: instantânea

Captura: O personagem ofereceu comida recentemente ao alvo e o alvo aceitou, ou vice-versa.

Resultados de teste

Falha crítica: O alvo vê o personagem como a pessoa que ele menos gostaria de ver no momento. O personagem não está atento a falha crítica.

Falha: O personagem se aparece como ele é, e está atenta da tentativa falha.

Sucesso: O alvo reconhece o personagem como a pessoa que ele mais gostaria de ver no momento. O personagem não sabe quem ele se tornou, ele apenas sabe que ele é o indivíduo desejado. Isto dura por uma cena. Ao usar este poder em um grupo de observadores, o changeling pode afetar o grupo alvo, mas subtrai o autocontrole mais alto deste grupo. Sucesso indica que todos os observadores a vêem como a mesma pessoa.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
-------------	----------

- +1 O personagem sabe o desejo atual do alvo.
 — O personagem desconhece o alvo “cego.”

O Presente de Pandora (••••)

O changeling cria um objeto que outra pessoa verdadeiramente deseja além de todas as emoções, sonhos materiais e outras coisas.

Pré-requisitos: Manto (primavera) ••• ou benevolência da corte (primavera) •••••

Custo: 2 Glamour

Teste: Inteligência + ofícios + Manto (primavera)

Ação: Estendida (2+ sucessos, baseado na complexidade e tamanho do objeto; cada teste representa 10 minutos de esforço)

Captura: O alvo tem recentemente (dentro de uma semana) prometeu o presente ao personagem.

Resultados de teste

Falha crítica: O personagem cria o objeto desejado, mas é destinado para fracassar seu objetivo, em um momento apropriado e dramático — uma arma quebra no último minuto, a obra-prima pintada perde a cor ao sol, são exemplos.

Falha: O personagem não faz nenhum progresso.

Sucesso: O personagem faz progresso para criar o objeto desejado. O número de sucessos exigidos é igual ao Tamanho do objeto + complexidade, 1 sendo nenhuma parte móvel e 10 sendo um presente de alto-precisão. Coisas criadas por este Contrato duram para o resto da cena (ou muito mais tempo, baseado em modificadores) antes de voltar a seus estados originais. Até aquele tempo, eles funcionam perfeitamente como normais.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	materiais excepcionalmente apropriados
-1	materiais impróprios
+1	objeto é excepcional (por ponto de gratificação de equipamento além normal)
-1	duração de uma hora
-2	duração de um dia
-3	duração de dois dias

Despertando o Faerie Interno (•••••)

O changeling faz um alvo procurar seus maiores desejos, independente de outras considerações.

Pré-requisitos: Manto (primavera) •••••

Custo: 3 Glamour + 1 Força de vontade

Teste: Inteligência + Expressão + Manto (primavera) vs. Autocontrole + Wyrd.

Ação: Competida e Estendida (a Força de vontade do alvo em sucessos é o objetivo, um teste é feito cada turno); resistência é reflexiva.

Captura: O alvo do Contrato tem voluntariamente e sem coerção o desejo dele confiado ao personagem.

Resultados de teste

Falha crítica: O Contrato contra explode, afetando o personagem por uma cena em vez do alvo.

Falha: O personagem tem menos ou sucessos iguais ao alvo. O personagem não faz nenhum progresso.

Sucesso: O personagem tem mais sucessos que o alvo e faz progressos. Se o personagem alcançar o número exigido de sucessos, o alvo designado é tomado pelo o impulso imediato para tentar alcançar um de seus maiores desejos. Ele abandona outras responsabilidades e pensa racionalmente para obedecer aquele desejo. Veja a lista de modificadores sugeridos abaixo para diretrizes na duração do efeito.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	o personagem sabe quais desejos de maior valor do alvo.
+1	duração de cinco minutos
—	A duração de uma cena
-1	duração de uma hora
-2	duração de um dia
-3	duração de dois dias

Contratos da Força da Primavera

Fonte de Inspiração (•)

Para fazer uma fala efetiva, você tem que não apenas ter um modo correto com palavras, porém uma sagacidade para dizer a plateia o que eles querem ouvir. Criar brincadeiras perfeitas requer mais que a habilidade para construção, pintura ou mecânicas de design. Você tem que ter um senso para o qual criará algo que será divertido do modo planejado. Acessando os seus próprios e inerentes truques para sentir o que os outros desejam, changelings com esta cláusula podem criar situações mais favoráveis. aumentando os resultados não quer dizer que a cláusula aumenta o nível das habilidades, elas apenas lhes permite interpretar melhor e se antecipa as necessidades dos desejos sobre o objeto demográfico. Assim, a habilidade pode ser aplicada para outras criações também, permitindo a um changeling com esta cláusula

a inspirar, aconselhar e consultar outras pessoas e aumenta a habilidade de inspiração deles para criar. Infelizmente, a linha entre sucesso incrível e fracasso total às vezes é um muito estreita, e as chamadas de criatividade pode queimar dedos imprudentes. Para aqueles que fixam as suas visões em criações surpreendentes, um passo infalso pode significar um desastre. Sucesso ou fracasso, linhas próximas para quem tenta essa esta Cláusula em qualquer empenho criativo.

Pre-requisito: Nenhum

Custo: 1 glamour

Teste: raciocínio + Empatia + Manto (primavera) (menos a perseverança do alvo se este deseja resistir)

Ação: instantânea

Captura: O changeling investe o seu próprio sangue (literalmente), suor ou lágrimas na criação do objeto ou planos para o projeto.

Resultado do teste

Fracasso dramático: O empenho falha de forma terrível. O criador receberá uma penalidade de -4 para os seus próximos trabalhos que levem criatividade (Artes ou Expressão) durante o próximo mês como o peso do desastroso de seus esforços que impedem criações futuras. Como também, até mesmo se o fracasso acontece em segredo, o criador receberá -2 para todos os desafios sociais contra cortesões da Primavera durante um mês, como aqueles que sentirem o fracasso inerentemente do personagem.

Fracasso: O criador está receberá uma penalidade de -4 para os trabalhos que usem criatividade (Artes ou Expressão) durante o próximo mês como o peso dos esforços desastrosos dele impedindo as suas criações futuras.

Sucesso: Para cada sucesso, o changeling (ou pessoa que ele está inspirando) recebe uma +1 de bonificação para teste de criação que envolvam Artes ou Expressão. Estas bonificações são cumulativas com qualquer outro poder sobrenatural ou bonificação de equipamentos aplicáveis para o desafio.

Sucesso excepcional: Não só faz a bonificação ser aplicada ao próximo desafio criativo do personagem, mas para todos os desafios sociais feitos contra membros da corte da primavera (mínimo 1 ponto de Manto Primavera) pela a próxima semana. apenas uma gratificação pode ser ativa a qualquer tempo. Para melhor ou pior, se outro sucesso excepcional for obtido antes do término da cláusula, suas novas bonificações se aplicam em lugar da mais antiga.

O Presente das fabulas (••)

Algumas pessoas têm uma certa aura de confiança e focalizam essa sobre eles e se dedicam a seguir os seus próprios sonhos, metas e desejos, independente do que o resto do mundo pense. Isso pode vir a se tornar algo aborrecedor ou egocêntrico, ou estranhamente atraente e intrigante. Changelings com esta cláusula da primavera verdejante tem as próprias paixões internas deles e podem usa-las para parecer mais atrevida a outros. Infelizmente, se também usada frequentemente, a cláusula contra-explodir, a fugindo os outros.

Pre-requisitos: Manto (primavera) • ou Benevolência da corte

(primavera) ••

Custo: 1 glamour

Teste: Presença + Manipulação + Manto (primavera) contra a perseverança + autocontrole do alvo.

Ação: Competida; resistência é reflexiva.

Captura: O personagem fala alto sobre algumas de suas verdadeiras paixões.

Desvantagem: Toda vez depois da primeira vez que a cláusula for tentada no mesmo alvo esta ira gerar uma penalidade de -1 cumulativa a cada teste. Assim a segunda vez que a Cláusula for usada em qualquer determinado alvo (se já houve uma primeira tentativa independente de êxito ou não) o teste receberá uma penalidade de -1; a terceira tentativa é -2, e assim por diante. Tentativas em outros alvos não geram penalidades desde que nunca tenha sido alvo da cláusula. Estas penalidades não diminuem com o passar do tempo.

Resultados do teste

Fracasso dramático: A paixão do personagem vem na forma de narcisismo egocêntrico. Qualquer tentativa de interação social (testes que usem Presença, Manipulação, autocontrole como um atributo principal) falha por um número de semanas iguais ao Manto do changeling (primavera) mais o Manto do objetivo (primavera) ou Benevolência da corte (primavera) se o alvo tiver é claro. Como bem, todos os desafios Sociais feitos pelo changeling contra qualquer alvo recebem -4 durante as próximas 24 horas como uma mancha da natureza egocêntrica dele, para com sua interação com outros.

Fracasso: A cláusula não tem efeito. Este ainda conta como uma tentativa para propósitos de cumulativas penalidades aplicadas contra um único alvo.

Sucesso: As paixões do changeling vêm na forma de uma magnetismo atraindo de alguma maneira ou persuadindo o alvo. Pelo o próximo período de 24 horas, todos os desafios Sociais para com o alvo do changeling recebem uma bonificação +3 que é acumulativa com qualquer outra bonificação

sobrenatural ou natural que o changeling possa possuir, mas não acumulável com essa (i.e.: apenas um uso desta cláusula por qualquer changeling pode estar afetando um alvo ativamente de cada vez.

Sucesso excepcional: O alvo é golpeado pela natureza apaixonante do changeling. O changeling recebe +4 de bonificação para qualquer desafio Social feito contra o alvo durante vários dias iguais ao Manto do changeling (primavera) mais o Manto do alvo (primavera) ou Benevolência da corte (primavera).

Golpe comovente (•••)

Alguns combates são tranquilos ou se acalmam ou até mesmo são calculados. Principalmente para aqueles se envolvem com a corte da Primavera. Um cortesão levado a combater pelas paixões dele pode bem se encontrar em uma condição que lhe permite desferir um golpe devastador. Infelizmente, esta mesma situação pode o tornar vulnerável para oponentes menos impetuosos.

Pre-requisitos: Manto (primavera) •• ou Benevolência da corte (primavera) ••••

Custo: 1 glamour

Teste: perseverança + Briga/Armas de fogo/Armamento (como aplicável) + Manto (primavera)

Ação: instantânea

Captura: O alvo insultou ou atacou (com palavras ou ações) o changeling na última hora.

Desvantagem: alvo planejado adquire +2 para próximo ataque físico de qualquer tipo contra o changeling. essa penalidade só tem efeito se a Cláusula obtiver êxito ou falha. Porém, não é acumulativa. Se o alvo do changeling não a atacar entre os usos múltiplos do golpe Comovente, ele não terá acumulado nada apenas receberá +2 de bonificação contra o changeling.

Resultados do teste

Fracasso dramático: As emoções do changeling adquirem o atingem fortemente, o deixando vulnerável efetivamente para o resto do turno. Isso pode se manifestar como um passo em falso que o lançou ao chão, uma arma de fogo falhar ou uma arma derrubada. Ele perde toda a sua Defesa (não incluindo Armadura) para o resto da cena, e não pode entrar em nenhuma em ação adicional (incluindo reflexiva) para o resto do turno. Se ele deseja continuar a combater, ele tem que gastar a próximo turno se preparando novamente (se levantando, recuperando a arma dele, cuidando, a arma de fogo dele, etc.) e não pode fazer nenhum ataque até o turno seguinte.

Fracasso: A cláusula falha; o ataque será totalmente normal sem efeito adicional.

Sucesso: Paixão guia o ataque do changeling, compondo sua efetividade. Ele recebe +4 na sua parada de ataque contra o alvo escolhido.

Sucesso excepcional: Além de + 4 dados oferecidos pelo sucesso, o changeling recebe uma adicional bonificação de dados igual ao nível de seu Manto (primavera).

Espreie a Multidão (••••)

Às vezes a meta de um changeling é não mostrar o sua influência em uma única pessoa, mas balançar uma multidão inteira. Reunindo povos a um protesto político, marcha de resistência passiva a ação agressiva, ou virando um coquetel contra um recém chegado cortando a declaração dele, uma turba pode ser uma ferramenta potente para a corte Esmeralda. Ao contrário do Contrato da Vanglória “Palavras de Recordações Nunca Vividas”, esta cláusula não confere ao changeling uma presença sobrenatural, mas bastante habilidade para ativar (às vezes escondidos) os desejos de certos membros da multidão, os trazendo a superfície onde eles podem reluzir paixões semelhantes em outros. Por causa disto, o changeling não precisa estar falando ativamente ou estar em frente à multidão, ou até mesmo é visível a eles. O Tino dos seus desejos é o bastante.

Pre-requisitos: Manto (primavera) ••• ou Benevolência da corte (primavera) ••••

Custo: 1 glamour

Teste: Presença + Wyrd + Manto (primavera)

Ação: Estendida e Competida (cinco sucessos; cada teste representa cinco minutos). A pessoa que compete com o teste pode testar reflexivamente para uma multidão baseada na mais alta autocontrole presente. Alvos sobrenaturais fazem os seus próprios testes de resistência.

Captura: Ninguém na multidão designada sabe que o indivíduo que usa a cláusula é um changeling.

Resultados do teste

Fracasso dramático: A multidão não só é balançada, mas se volta contra o changeling. Os efeitos disto podem variar: em uma junta política pública, o changeling pode se tornar o alvo da atenção da polícia, podendo ser preso ou ser até mesmo agredido fisicamente se ele tiver feito algo para merecer. Para qualquer desafio Social que o changeling fizer contra qualquer membro do grupo receberá uma penalidade de -4 penalidade por um mês lunar inteiro.

Fracasso: A multidão não é balançada.

Sucesso: A multidão começa se agitar na direção que o changeling deseja. Um complacente e calmo grupo pode se tornar ansioso e irritado. Uma turba poderia ser

acalmada. O changeling pode encorajar um grupo a se dispersar aumentando a paranóia deles, incite um grupo já irritado a uma ação violenta, ou os acalmar os deixando relaxado e confortáveis próximos de um sono. À discrição do narrador, mudar a atitude de uma multidão e nível de energia mais que um “grau” (i.e. calma para agitação e então de agitação para violência) pode requerer sucesso excepcional ou contínuo esforço por parte do changeling.

Sucesso excepcional: A multidão é completamente afetada, a atitude deles e comportamento como um grupo é movida completamente na direção em que o changeling desejar.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 O personagem usou o Olho do Cupido (• Primavera passageira) em um membro da multidão.

-3 a multidão esta reunida ativamente por uma razão que diretamente se opõe a reação desejada (i.e. violência inspiradora em um grupo passífico, ou voltar

um grupo leal de changelings contra o líder deles têm quando ele juntado para proteger).

Verdejante Coração (••••)

Virtudes e Vícios representam, em um nível fundamental, as coisas que um personagem tem por paixão mais profundas e como essas paixões se manifestam. Usando Verdejante Coração, o changeling atinge as paixões inerentes dele (que são representados pelas Virtudes ou Vícios) e usa o senso bruto dele de ego para renovar a fortaleza interna dele. Esta cláusula só pode ser

usada e tentada uma vez por semana, se obtiver êxito ou não. Tentativas adicionais automaticamente falham, mas podem incorrer porem continuarão a gastar glamour e gerar suas vantagens independente do numeros de vezes.

Pré-requisitos: Manto (primavera) •••

Custo: 1 glamour

Teste: autocontrole + Empatia + Manto (primavera)

Ação: instantanea

Captura: O personagem entra uma em ação que é diretamente relacionada à sua Virtude ou Vício.



Desvantagem: Para o resto da cena, todas as interações sociais com changeling empreendidas são estragadas por sua Virtude ou Vício. Interações sociais estão escaças para o resto da cena e todos os desafios Sociais que o personagem inicia estão sujeitos a uma penalidade -2 pelo resto da cena.

Resultados do teste

Fracasso dramático: O personagem é Incapaz atingir a força interna dele, o personagem perde um ponto de Força de vontade e é incapaz recuperar Força de vontade por qualquer meios até ele dormir durante pelo menos 8 horas.

Fracasso: A cláusula não ativada.

Sucesso: Sustentado pelas suas paixões, o changeling, a parada de força de vontade é completamente recuperada. Todos os pontos de força de vontade gastos previamente são renovados e o changeling a força interna do changeling é sustentado pelo seu ego.

Sucesso excepcional: A Força de vontade a parada de força do personagem é completamente recuperada ao término do turno. Como bem, ele recebe uma bonificação +2 para qualquer desafio que envolva o sua perseverança ou autocontrole pela duração da cena.

Primavera Eterna

Os Contratos de primavera Eterna provêem poderes de crescimento e rejuvenescimento ao changeling, da mesma maneira que primavera traz crescimento e rejuvenescimento para Terra.

O dom do sopro morno (•)

O poder do personagem rejuvenesce um único alvo vivo, enchendo o alvo de energia e vida vigorosa.

Pré-requisitos: Nenhum

Custo: 1 Glamour

Teste: Perseverança + Sobrevivência + Manto (primavera)

Ação: instantânea

Captura: O alvo do Contrato ofereceu para o changeling alguma forma de alimento desde o último amanhecer.

Resultados de teste

Falha crítica: O alvo sofre de fome e cansaço como se ele tive se ficado sem comida e sem dormir durante vários dias iguais a Wyrd do changeling, e sem água por um longo periodo. (Veja o Mundo das trevas, pg. 175-176 e 179-180, para informação sobre tais coisas.) Para coisas que podem suportar períodos mais longos de privação sem penalidade, aumente o tempo básico até que eles sejam afetados (cactos, por exemplo).

Falha: O personagem não ajuda o alvo.

Sucesso: O alvo do Contrato ganha energia. Ele se torna tão saudável e alerta quanto se ele tive se dormido uma noite inteira e tomado um bom café da manhã. Todas as penalidades de fadiga desaparecem, e qualquer dano por contusão ou dano sofrido por privação de comida ou privação de água é curado completamente.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
-1	cada ponto de penalidade de fadiga que o alvo recebe
-1	cada ponto de dano por privação o alvo sofre

O Beijo do novo amor (••)

O personagem convoca uma chuva sob até mesmo um céu sem nuvens.

Pré-requisitos: Manto (primavera) • ou Benevolência da corte (primavera) •••

Custo: 1 Glamour

Teste: Inteligência + Sobrevivência + Manto (Primavera)

Ação: Estendida (5+ sucessos; cada teste representa cinco minutos de clamor ao céu)

Captura: Um humano mortal comentou, e o personagem estava ouvindo dentro da última hora, que se parece que vai chover.

Resultados de teste

Falha crítica: O teste estendido falha. Não começa a chover, e o personagem não pode usar este Contrato novamente durante 24 horas.

Falha: O personagem não faz nenhum progresso para alcançar sua meta.

Sucesso: O personagem progride para fazer chover. O personagem escolhe o número de sucessos requeridos de antemão. Cinco sucessos uma chuva leve, agradável. A cada cinco sucessos adicionais à ferocidade da precipitação aumenta até, 25 sucessos, o personagem convoca um verdadeiro dilúvio que poderia inundar lagos locais e rios e levar objetos de vários tamanhos.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	cobertura de nuvem extensa
-1	dia sumamente claro

Calor do Sangue (•••)

O poder de primavera é forte bastante para curar danos e diminuir a dor. Esta cláusula permite ao changeling

canalizar o poder verde da primavera no corpo de uma pessoa, reparando suas feridas. Este poder só trabalha em criaturas vivas de carne e sangue.

Pré-requisitos: Manto (primavera) •• ou Benevolência da corte (primavera) ••••

Custo: 1 Glamour + 1 Força de vontade

Teste: Inteligência + Medicina + Manto (primavera)

Ação: instantânea

Captura: O objetivo professou honestamente um sincero e profundo amor, romântico ou familiar, para o changeling.

Resultados de teste

Falha crítica: Os efeitos da cláusula são desastrosos. Um ponto de dano é atualizado de contusão para letal; se todas as feridas forem letais, a pessoa atualiza para agravado.

Falha: A cláusula não entra em vigor.

Sucesso: Cada sucesso no teste permite ao changeling regredir um das feridas letais do alvo, ou remover uma ferida contusiva completamente. Assim, um changeling que obtém quatro sucessos poderia regredir dois de dano letal em dano de contusão (dois sucessos) e então remover o dano de contusão (mais dois).

O Nascimento de ontem (••••)

O changeling dota um alvo vivo ou criatura, planta com o poder de uma estação de crescimento o fazendo amadurecer em um instante.

Pré-requisitos: Manto (primavera) ••• ou benevolência da corte (primavera) •••••

Custo: 1 Glamour ou 3 Glamour + 1 ponto de Força de vontade

Teste: Wyrd + Medicina

Ação: instantânea

Captura: O personagem derrama duas gotas de sangue no alvo designado e uma xícara esta em suas mãos.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo designado morre de uma maneira óbvia. Sementes imediatamente caem em putrefação, e insetos caem em cima com a decomposição. Pássaros ou mamíferos de Tamanho 2 ou maior não morrem, mas ficam com fome.

Falha: O alvo designado não cresce.

Sucesso: O alvo designado cresce a mesma quantia que iria crescer em uma estação inteira com ótima saúde. O alvo termina seu crescimento como se estivesse em plena primavera, assim plantas florescem. Insetos crescem por este tempo (se eles são capazes). Alvos deste Contrato requerem muito alimento durante ou depois do crescimento, equivalente a aproximadamente três dias inteiros. Plantas em terra de fertilidade moderada

ou menor podem esgotar seus recursos logo podem começar a murchar. Esta cláusula pode ser usada em seres humanos, mas o changeling tem que pagar três pontos de Glamour e um ponto de Força de vontade. Este custo não pode ser evitado se quer invocar a cláusula desta forma.

Modificadores sugeridos

Modificador Situação

+1 o alvo ajusta se completamente na palma da mão (um pêssego, ou outra coisa do mesmo tamanho).

— Objeto é aproximadamente do Tamanho 1.

-1 cada ponto pelo qual a criatura ou objeto designada é maior em Tamanho que 1.

-1 cada alvo adicional (afetando um grupo de sementes ou um grupo pequeno de formigas).

Mãe de Todas as Mortes (•••••)

O personagem torna a região ao redor extraordinariamente verde e a desperta para lutar ao seu lado.

Pré-requisitos: Manto (primavera) ••••

Custo: 3 Glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Empatia + Manto (primavera)

Ação: instantânea

Captura: Um homem sangrou a morte nesta terra.

Resultados de teste

Falha crítica: As plantas que o changeling tentou controlar se voltam contra ele. Elas fazem um único ataque a cada turno para o resto da cena. Veja abaixo para mais detalhes.

Falha: Plantas por perto ganham alguns anos de crescimento dentro dos próximos minutos, mas a maioria delas seca dentro da próxima hora e as plantas não se movem para ajudar.

Sucesso: Plantas ao redor do changeling crescem a uma velocidade extraordinária, rápido. A cada turno, o personagem pode designar um galho ataque qualquer criatura ou agarre dentro da área de 3,0 m a partir de uma planta na linha de visão dela, além da ação normal do changeling. Ele pode sacrificar sua ação normal designar dois ataques, e se ele quiser que ele também pode sacrificar sua Defesa para um terceiro. O ataque da planta usa uma parada de dados igual a Wyrd do changeling + 1-3 de bonificação de variações para a planta (videiras são excelentes). Isto dura vários turnos iguais ao nível de Wyrd do changeling.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1 (floresta tropical)	vida de planta abundante
— (área rural)	Vida de planta moderada
-1 em meio a cidade)	vida de planta fraca (árvores
-1 (parque de cidade)	vida de planta controlada
-3 de cidade com ocasional cerca de árvores)	vida de planta escassa (rua

Verão Passageiro

Os Contratos de Verão Passageiro dão para um changeling a habilidade para influenciar a ira desses ao seu redor.

Senso da balança (•)

O personagem sente a maior fonte de ira por perto.

Pré-requisitos: Nenhuma

Custo: 1 Glamour

Teste: Inteligência + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O personagem deve estar bravo quando invocar esta cláusula.

Resultados de teste

Falha crítica: O personagem fica enfurecido, e a cláusula só o define.

Falha: O personagem não pode localizar ira em sua vizinhança.

Sucesso: O personagem localiza a maior concentração de ira (em qualquer forma) dentro do alcance de uma milha. Ele sabe a direção e distância aproximada, e aproximadamente quantas pessoas estão envolvidas.

Goblin Malignance (••)

O personagem redireciona a ira do alvo sobre um objetivo novo.

Pré-requisitos: Manto (Verão) • ou benevolência da corte (Verão) •••

Custo: 1 Glamour

Teste: Manipulação + Persuasão + Manto (Verão) vs. Autocontrole + Wyrd.

Ação: Competida

Captura: A vítima atual da ira do alvo deve um favor para o personagem, ou o alvo tem cabelo vermelho.

Resultados do teste

Falha crítica: A raiva do alvo é dobrada, além do mais ela se focalizará em sua vítima para o resto da cena.

Nenhuma tentativa de mudar seu foco ira funcionar por aquele tempo.

Falha: O personagem não redireciona a ira do alvo.

Sucesso: O personagem redireciona a ira do alvo sobre um objetivo da escolha do personagem. O objetivo deve estar presente, e o alvo deve estar atento ao objetivo. Com uma exceção, o personagem sempre pode se fazer o objetivo da ira do alvo que explicitamente fica alerta sobre o personagem.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+3	o alvo redireciona a raiva sobre um personagem novamente.
-1	o alvo não tem nenhuma razão para estar bravo com objetivo novo.
-2	o alvo gosta ou é leal ao objetivo novo.

Língua da inimizade (•••)

O personagem incita uma pessoa à uma ira incontável por mais inocente que possa parecer a conversação.

Pré-requisitos: Manto (Verão) •• ou benevolência da corte (Verão) ••••

Custo: 2 Glamour

Teste: Manipulação + lábia + Manto (Verão) vs. Autocontrole + Wyrd.

Ação: Estendida (sucessos necessários iguais à Força de vontade do alvo; cada teste representa um minuto de conversação com o alvo); resistência é reflexiva.

Captura: O alvo da cláusula usa um anel na mão esquerda.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa falha. O alvo percebe o que o changeling está tentando fazer e reage naturalmente.

Falha: O personagem não adquire nenhum sucesso.

Sucesso: O personagem adquire sucessos. Se o seu número total de sucessos iguala ou excede a Força de vontade do alvo, o alvo se torna intensamente infurecido a quem é o foco de sua atenção. Este será as vezes o changeling, mas os comentários do personagem podem despertar raiva contra uma outra pessoa principal na discussão em um grupo, ou a atenção do alvo poderia estar até mesmo em uma chama velha de uma raiva antiga ele escuta a conversa do personagem esta chama reacende.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	o alvo é fácil de enfurecer.

- +1 o alvo tem “assuntos inacabados” como o foco atual dele.
- 1 o alvo é extremamente improvável se tornado bravo ao foco atual dela debaixo de circunstâncias normais.

Olhos de pôr-do-sol (••••)

O personagem escoia a ira de todos próximos dele, acalmando até mesmo os combatentes mais furiosos.

Pré-requisitos: Manto (Verão) ••• ou benevolência da corte (Verão) •••••

Custo: 3 Glamour

Teste: Presença + Socialização + Manto (Verão) – o maior autocontrole entre os alvos.

Ação: instantânea

Captura: O personagem está sofrendo penalidades devido a ferimentos tendo recebido dois pontos de dano letal pelo menos.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa para acalmar a explosão sai ao contrário. Cada um dos oponentes do personagem ganha uma +1 dado de bonificação para atacar o personagem em suas próximas ações.

Falha: A tentativa falha.

Sucesso: O personagem acalma a ira das pessoas por perto. Combate cessa e não começa novamente pelo menos vários turnos iguais a Wyrd do personagem. Adicione um dado à tentativa de apaziguar (ou prevenir um retorno para abrir combate) por sucesso no teste. O personagem pode usar este contrato somente uma vez por cena.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	uma fração significativa de briga de combatentes relutantes.
—	São miradas duas pessoas.
-1	São miradas quatro pessoas.
-2	São miradas oito pessoas.
-3	São miradas doze pessoas.
-4	São miradas vinte pessoas.

As Chamas do Verão (•••••)

O personagem dirige sua raiva para o reino da raiva, enquanto faz isto ele se torna impossível de perturbar e ainda toma a força emprestada de sua ira.

Pré-requisitos: Manto (Verão) •••••

Custo: 2 Glamour + 1 Força de vontade

Teste: vigor + emp. com animais + Manto (Verão)

Ação: instantânea

Captura: O sol está em seu zênite, e o personagem convocou um desafio formal a um oponente.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa para inflamar a raiva do personagem falha, e o personagem pode não tentar novamente durante uma semana inteira.

Falha: A tentativa falha.

Sucesso: A tentativa tem sucesso. O personagem fica implacável na raiva dele, incapaz de ser pego pela razão ou se tranquilizar pelo resto da cena. Ele ataca os alvos de sua ira sem hesitação ou clemência e não pode entrar em ações racionais ou pensativas. Ele acrescenta +2 dados de bonificação a testes Físicos. O personagem também ignora todas as penalidades de dados por ferimentos pela duração do efeito e não precisa testar vigor para permanecer consciente quando a última caixa de vitalidade for marcada com dano de contusão.

Modificador Situação

+1	é esperado que o personagem lute.
+1	o personagem está contra vantagens realmente importantes.
-1	o oponente do personagem é inferior.

Contratos do Verão Castigador

Olhar causticante (•)

objetos deixados muito tempo expostos ao adquirem um intenso e terrível calor: um volante em um carro se torna quente, um brinquedo de plástico derrete e um gramado fica dissecado. Com esta cláusula, o cortesão do Verão pode forçar qualquer objeto de Tamanho 3 ou menor a queimar turno após turno, como se tivesse sido exposto ao sol do meio-dia na época mais quente. O objeto deve estar na linha de visão para esta cláusula ter êxito. Um cortesão poderia usar isto em um inimigo em batalha, esperando, forçar o adversário a derrubar aquele revólver mortal, ou poderia usar isto para ajudar ao invés proteger impedindo que os perseguidores que os perseguidores alcancem aquela maçaneta que agora esta muito quente.

Custo: 1 glamour

Teste: Força + raciocínio - Tamanho do objeto

Ação: instantânea

Captura: O personagem sofre uma real queimadura de sol (não artificial).

Resultados do teste

Falha crítica: A própria mão do personagem de repente sofre uma queimadura de sol terrível; a pele cultiva bolhas vermelhas. Ele recebe um ponto de dano de contusão.

Fracasso: O changeling não manifesta o calor necessário, e o objeto permanece a sua temperatura atual.

Sucesso: O objeto ganha o calor de um objeto exposto por um longo período sol de verão. Qualquer um que tentar tocar o objeto ira derrubar a menos que o alvo tenha sucesso em um teste perseverança + Vigor. Este teste é penalizado por vários dados iguais ao Manto (Verão) a contagem se baseia no changeling que invocou Smoldergrip. Se o alvo poder tocar ou usa-lo, uso prolongado ainda sera difícil: ele tem que ter sucesso naquele mesmo teste todo turno enquanto ele tocar o objeto. O calor terrível dura para vários turnos iguais ao nível de Wyrd do changeling.

Sucesso excepcional: Como com sucesso, exeto que qualquer um tocar o objeto enquanto ele estiver quente, ele sofre um ponto de dano de contusão.

Batalha luminosa (••)

Lutando com o sol em seus olhos não é nenhuma tarefa fácil. As percepções do lutador são debilitadas alem de como um lutador pisca tentando olhar inimigo dele. Isso é o alvo dele ou o sombra do alvo dele? As cortinas de luz causam cegueira. usando esta habilidade, um changeling, se pode fazer a ele mesmo radiar com uma luz branca, irradiante como a luz do sol de verão, um quente brilho que queima os olhos de todos os que o vêem. A exceção para aqueles que possuam qualquer ponto em Manto (Verão). Cortesãos do Verão que usam o Manto da corte permanecem não sendo afetados pela luz desde que a luz feroz venha de um aliado seu, não o inimigo. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por dia.

Custo: 2 glamour

Teste: Presença + Wyrd contra o mais alto nível de raciocínio + autocontrole dos observadores da luz do changeling.

Ação: instantanea e competitiva

Captura: O changeling segura uma real tocha, queimando enquanto é segurada no alto.

Resultados do teste

Falha critica: O changeling deve ter perdido um detalhe cumprindo desta cláusula do contrato, e o sol do verão o reprova por isso: a visão dele se torna preenchida com luzes “flutuadores,” causando -3 para todos os testes de Percepção baseados em visão para o resto do dia.

Fracasso: O personagem não utiliza a intencidade do sol do verão.

Sucesso: O changeling se torna um sobrenatural catalizador de intensa luz. Qualquer um que possa ver

o changeling sofra os seguinte efeitos: Defesa é dividida (arredondada para baixo), qualquer teste para atacar é feito com -2 dados, e todos os testes baseados em percepção para ver são complicados por uma penalidade de -3. Esta habilidade dura por até uma cena, com uma exceção. Uso desta cláusula necessita que o changeling permaneça imóvel. Se o changeling se mover mais que uma polegada, a cláusula termina prematuramente. Note que qualquer personagem que possua um ou mais pontos no Manto (Verão) não afetado por este poder.

Sucesso excepcional: Os alvos afetados por esta cláusula continuam sofrendo das penalidade de Percepção (-3) até mesmo depois do fim da cláusula. A penalidade permanece durante uma hora depois da conclusão da cláusula.

Coroa da ira do Fogo (•••)

Aflição para aqueles que escolhem lutar contra um cortesão do Verão com a Coroa da ira do Fogo. Com esta cláusula, um changeling escolhe um inimigo no campo de batalha com apontando simplesmente o dedo. Quando os dois estiverem dentro de 10 metros um do outro, um anel se eleva feito de raios de sol por cima e ao redor dos dois ate próxima turno esses raios de sol se tornam espinhos de fogo. O duelo é iniciado.

Custo: 2 glamour, 1 Força de vontade,

Teste: perseverança + Wyrd - vigor do oponente.

Ação: Instantanea

Captura: O changeling tem um ou mais cicatrizes da última batalha dele com este inimigo.

Resultados do teste

Falha critica: Os espinhos ígneos se levantam e cercam só o changeling. Tentar deixar a coroa e necessario obter sucesso

Fracasso: Os espinhos e fogo não se manifestam.

Sucesso: Um anel de espinhos aproximadamente dois pés de largura e altos surgem, no turno subseqüente, fogo os captura. O fogo causa graves queimaduras com chamas vermelhas. Na hora do começo do círculo, qualquer outro personagem dentro do círculo ígneo que não é nenhuma parte o duelo ouve um som ensurdecedor de uma conflagração, crepitando rugido nas orelhas dele: os sons da conflagração. Permaner dentro daquele círculo é difícil, exigindo uma ponto de Força de vontade por turno. Além disso, os desprevidos que fizerem parte do duelo também sofrem -3 a todos os teste físicos enquanto estiverem dentro das bordas ígneas. Envoltas do círculo, as chamas não queimam nenhum destes persoagens não duelistas, O mesmo não pode ser dito para os dois indivíduos presos na cupula. Se qualquer um tentar

deixar o círculo antes de as chamas apagarem, aquele personagem recebera dois níveis agravados de dano automaticamente ao tentar sair. (E ele pode ser arrastado devolta para o círculo pelo outro oponente.) O fogo queima por vários turnos igual a duas vezes a Wyrd do changeling e só termina prematuramente quando um dos oponentes ou é abatido e cai inconsciente ou morto (resultando assim em um “fim” para o duelo). Caso contrário, o changeling não pode terminar isto até esses turnos expirarem.

Sucesso excepcional: Como com sucesso, mas o changeling que iniciou esta cláusula recebe o gasto Força de vontade novamente recuperando seu ponto.

O malevolente ataque do sol de verão(••••)

Com um ataque proximo de uma arma mortal, um cortesão do Verão com esta habilidade infecta o alvo com um veneno debilitante que simula os efeitos de insolação e esgotamento devido ao calor. Em um segundo momento depois do ataque, a vítima começa a sentir os efeitos. Ele não é mais capaz de suar. A língua dele fica resecada. O coração do alvo acelera isso que dizer menos folego, ele sofre intensas câimbras, e ele se atordoado com a fadiga.

Custo: 3 glamour

Teste: Força + Wyrd contra vigor + autocontrole do alvo

Porém, note que o changeling têm que fazer um combate proximo e ser bem sucedido primeiro em um ataque (com briga ou Armamento) e causar pelo menos um único ponto de dano letal. O momento do ataque sera sucedido por um teste reflexivo de ambos.

Ação: Reflexiva e competitiva

Captura: O changeling golpeia com uma arma metal caracterizada que o changeling forjou. Isto deve ser uma parte significativa da arma: o pommel e quillons de uma espada, a lâmina de uma faca.

Resultados do teste

Falha crítica: O efeito não acontece e o changeling perde a Defesa dele dentro do subsequente turno vire devido as investidas (e falhas) nas tentativas.

Fracasso: Enquanto o ataque pode ter tido êxito, os efeitos da cláusula não manifestam.

Sucesso: Um turno depois do próspero ataque letal, o alvo começa a sofrer os efeitos de insolação e esgotamento de calor. Isso efeito dura por vários turnos iguais à contagem de perseverança do changeling que usou esta cláusula. Porém, a vítima tem uma escolha como esta maldição manifesta: ela pode escolher concordar cumulativo penalidades de dados iguais a um dado de penalidade por volta (assim ele escolhe deixar a insolação potencialmente afetar as ações dele)

ou ela pode escolher interiorizar ao invés os efeitos e evitando penalidades, mas fazendo assim ele recebe um nível agravado todo turno ele faz esta escolha. A escolha pode ser feita em um turno. Se a perseverança do changeling fosse 3, o efeito iria por três turnos. No primeiro turno, o designado poderia escolher uma penalidade de -1 dado, no segundo turno ele poderia receber um ponto de dano agravado, e no terceiro e turno final poderia levar outra penalidade que se torna um -2 (pois esses dados são cumulativos até os fins do efeito). Alternadamente, ele pode escolher receber três de dano agravado por inteiro (com nenhuma penalidade) ou -3 dados (sem dano). Penalidades aconteçam no começo de um round de combate, e assim está em jogo quando o alvo optar por fazer um teste Penalidades da maldição enfraquecem uma vez que o efeito acaba porem em turnos subsequentes a uma taxa de um dado de penalidade por turno. (Assim, 3 dados de penalidade depois de três turnos se tornam -2 no quarto turno, -1 no quinto, e nenhuma penalidade relacionada no sexto.)

Sucesso excepcional: Como com sucesso basico, mas o afetado alvo não podera gastar Força de vontade enquanto a maldição estiver ativa.

Terra chamuscada (•••••)

Esta cláusula representa o último castigo do verão: com isto, um changeling amaldiçoa uma área para assar dentro calor devastador, destruindo as plantas, incorrendo de seca, invocando a morte de animais, os adultos mais velhos, ou crianças. Muitos cortesãos de Verão foram conhecidos invocar esta cláusula no meio das batalha. Enquanto isso corriam o risco de prejudicar esses que lutam para a propriedade livre e alodial, O lançador desda clausula espera que eles estejam preparados para lutar em tal tempo ardente.

Custo: 5 glamour

Teste: Força + Wyrd

Ação: Estendida (10+ sucessos; cada teste representa um turno de meditação ininterrompida)

Captura: O changeling medita em baixo do estandarte da corte do verão ou bandeira de batalha que ele pretende ajudar.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling se torna morno, então quente, então o ar é sugado para fora dos pulmões dele dentro de um vácuo de calor. Ela cai inconsciente por um número de turnos iguais a 10 menos a contagem de perseverança dela.

Fracasso: Nenhum progresso é feito.

Sucesso: O personagem faz progresso para o resultado final. São requeridos dez sucessos para cada meia milia

de r o de efeito. O persoangem tem que decidir o r o de efeito antes de come ar a evocar esta cl usula. Uma vez a maldi o de Terra Chamuscada   ativa, o seguinte, efeitos acontecem:

- Todos aqueles dentro do r o de efeito encontram as seguintes divis es (redondado para abaixo): vigor, For a, autocontrole, perseveran a. (A perda destes pontos enquanto no raio de efeito tamb m afeta caracter sticas relacionadas como Velocidade, vitalidade, For a de vontade, etc.)
- Dano de contus o n o cura enquanto a pessoa est  dentro a  rea de efeito e For a de vontade n o pode ser recuperada. O calor solapa a energia interna da pessoa e seu esp rito.
- Toda a vida em forma de vegeta o dentro do r o de efeito come a morrer. A Morte pode ser evitada por alguma medida de cuidado preventivo (normalmente necessitando racioc nio + Ci ncia).
-  gua muda para o estado de vapor. Torneiras e mangueiras s o apresentam gotas. Po as viram a vapor. Rios corridos enfraquecem tornando se barrentos enquanto o fluxo seca completamente.  gua n o   imposs vel adquirir, mas sempre est a morna e em distante.

Efeitos que infestam um personagem ate que assim que o personagem deixa a  rea de efeito ao fazer isso os efeitos passam. A maldi o de Terra Chamuscada continua por um n mero de dias iguais   contagem de Wyrd do changeling. Pode ser terminado prematuramente, mas requer que o changeling derrame um quarto do pr prio sangue dele (o necessitando levar um ponto de dano letal) no ch o da  rea afetada. Note que este efeito pode acontecer at  mesmo no inverno. Confundindo prov vemente os meteorologistas e seguramente   uma experi ncia extraordin ria, necessariamente n o se aparece sobrenatural.

Sucesso excepcional: Se o personagem alcan ar um sucesso excepcional no teste estendido (ganhando cinco sucessos em al m do total o que era necess rio para ativar a cl usula), ele pode acrescentar uma estipula o   cl usula isso permite que com esses pontos em Manto (Ver o) para permanecer n o afetado pelos efeitos de Terra Chamuscada.

Ver o Eterno

Estes Contratos proporcionam para changelings manifesta es f sicas do Ver o, incluindo grande calor e luz do sol.

Filho do Forno (•)

O personagem est  confort vel em todas as temperaturas, e pode ate mesmo aquecer uma c mara com seu poder.

Pr -requisitos: Nenhum

Custo: 1 Glamour, ou 1 Glamour + 1 For a de vontade (veja abaixo)

Teste: Wyrd + Sobreviv ncia

A o: instant nea

Captura: O personagem cospe em uma brasa fraca ou fa sca.

Resultados do teste

Falha cr tica: Em lugar de permanecer confortavelmente morno, o personagem trata os ambientes dele como muito quente ou muito frio (qualquer que for mais apropriado) e n o pode ativar este Contrato novamente.

Falha: O personagem n o mant m o frio do lado de fora ou convoca o calor.

Sucesso: O personagem se aquece ou expele calor em excesso para evitar que fique muito quente. Ele permanece a uma temperatura pessoalmente confort vel. Se ele gastar um ponto de For a de vontade, ele pode expandir este poder para uma sala inteira esta mesma temperatura (e assim ajuda seus companheiros). Os efeitos duram durante uma hora.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situa�o
-1	todos 20 graus abaixo de zero ou sobre 120 graus Fahrenheit.
-1	o espa�o a ser aquecido � Tamanho 10.
-2	o espa�o a ser aquecido � Tamanho 20.

O Cora o de Ulf (••)

O personagem brilha com a luz do Ver o a sua volta.

Pr -requisitos: Manto (Ver o) • ou benevol ncia da corte (Ver o) •••

Custo: 1 ou 2 Glamour

Teste: For a + Ocultismo + Manto (Ver o)

A o: instant nea

Captura: O personagem esta a cinco minutos da meia noite.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem fica incapaz de poder ver durante cinco minutos.

Falha: Nenhuma luz aparece.

Sucesso: O personagem brilha com uma luz tão luminosa quanto o sol do meio-dia de Verão. A luz ilumina uma área 180, metros ao redor do personagem e não impede sua visão. Impede qualquer tentativa de ser furtivo que o personagem possa fazer. Esta não é nenhuma verdadeira luz solar e não pode prejudicar criaturas suscetíveis a luz (como vampiros), mas poderia os amedrontar. O brilho dura pelo resto da cena, mas o personagem pode gastar dois pontos de Glamour na ativação para chamar a luz durante uma hora inteira.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
-1	todos 20 graus abaixo de zero ou sobre 120 graus Fahrenheit.
-1	o espaço a ser aquecido é Tamanho 10.
-2	o espaço a ser aquecido é Tamanho 20.

Aperto do meio-dia (•••)

O personagem pega emprestado uma parte da imensa força do Verão para aumentar a própria dele.

Pré-requisitos: Manto (Verão) •• ou benevolência da corte (Verão) ••••

Custo: 2 Glamour

Teste: Vigor + Briga + Manto (Verão)

Ação: instantânea

Captura: O personagem come um pedaço grosso de gelo naturalmente formado.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem perde um ponto de Força pelo resto da cena.

Falha: O personagem não sustenta sua Força.

Sucesso: O personagem aumenta sua Força em um ponto, mais um ponto para cada três sucessos depois do primeiro (para um máximo de três pontos). Note que aumentar Força pode mudar outros valores, como Velocidade. O aumento dura pelo resto da cena.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	o sol está no céu claramente visível.
-1	em meio a escuridão.

Revelação do solstício (••••)

Encarnando a luz do sol em sua forma mais intensa, o changeling revela tudo àquilo que está escondido ao seu redor. Escuridão e ilusão não podem esconder nada ao olhar dele.

Pré-requisitos: Manto (Verão) ••• ou benevolência da corte (Summer) •••••

Custo: 3 Glamour

Teste: Presença + Ocultismo + Manto (Verão)

Ação: instantânea

Captura: O changeling está usando o poder a cinco minutos do meio-dia.

Resultados do teste

Falha crítica: A energia impropriamente encarnada do Verão queima o changeling em lugar de revelar o que esta escondido. O changeling recebe um ponto de dano de contusão, e recebe uma penalidade de -2 dados a qualquer teste que envolva visão para o resto da cena.

Falha: O poder do sol ilude o changeling.

Sucesso: O personagem inunda a área com luz, até um rádio de 30 m. Em qualquer lugar que o brilho alcance, personagens com habilidades para se esconder ou se disfarçar a si mesmo são reduzidas a um teste de sorte, se estiver previamente escondido ou disfarçado personagem têm que fazer um teste de sorte ou perder suas ofuscações. Tentativas de se esconder ou se disfarçar com poderes sobrenaturais têm que fazer um teste de furtividade + Wyrd (substituindo Potência de Sangue, Instinto Primitivo ou Características semelhantes, se a possuir) com -5 de penalidade ou perde a proteção desses poderes. A luz dura por um turno por sucesso depois do qual qualquer personagem pode tentar se esconder mais uma vez.

O Olhar aterrorizante de Deus (•••••)

Encarnando o poder destrutivo do inexorável sol de Verão, o changeling queima os inimigos dele com luz solar.

Pré-requisitos: Manto (Verão) ••••

Custo: 3 Glamour (+ 1 Força de vontade, opcional)

Teste: Destreza + Esportes + Manto (Verão) – Defesa do alvo

Ação: instantânea

Captura: O alvo do personagem está usando ou está tocando ouro.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem brilha e perde o alvo dele, e o personagem perde o controle e acaba golpeando algo ele esperava não prejudicar.

Fracasso: O raio de luz solar erra seu alvo, e enfraquece sem causar outros danos.

Sucesso: Um raio de sol pesado como chicotadas de Glamour vindo do changeling para golpear seu

inimigo. Inflige pontos de dano letal igual aos sucessos no teste de ativação. Se o changeling gastar um ponto de Força de vontade, o dano é agravado. Contra criaturas suscetíveis à luz solar, este ataque pode ter efeitos adicionais (infligindo dano agravado ou dano adicional, por exemplo). O alcance para este ataque são 10/30/50 e infligem penalidades como normal.

Outono Passageiro

Estes Contratos provêm o changelings que os brande poder em cima de aspectos de medo.

Intuição das Bruxas (•)

O personagem descobre um medo da mente do alvo ou no subconsciente.

Pré-requisitos: Nenhuma

Custo: 1 Glamour

Teste: raciocínio + Wyrd – autocontrole do alvo.

Ação: instantânea

Captura: O alvo do Contrato não sabe o nome do personagem.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem não pode discernir um dos medos do alvo. Pior, da próxima vez que o personagem falar com o alvo, o personagem deixará acidentalmente o alvo saber o seu.

Fracasso: O personagem não aprende nenhum medo.

Sucesso: O personagem adquire conhecimento de um dos medos do alvo. Veja a lista de modificadores sugeridos abaixo para diretrizes em que nível medo que o personagem aprende.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	o personagem tem um juramento com o alvo. O personagem discerne um medo atualmente dentro o da mente do alvo.
-1	o personagem não aprende atualmente um medo relativo ao alvo.
-1	o personagem aprende um tipo específico de medo (i.e., Monstros de Dia das Bruxas, lendas, propaganda eleitoral etc.).
-2	o personagem descobre um medo o objetivo reconhece mas geralmente mantém escondido.

-3 o personagem acha um medo até mesmo as peles designadas dela.

O Conto de Baba Yaga (••)

Pelo curso da conversação ou oratória, o personagem cria um conceito de sobrenaturalidade, enquanto instila os indivíduos ou multidões inteiras com um medo antinatural daquela coisa.

Pré-requisitos: Manto (Outono) • ou benevolência da corte (Outono) •••

Custo: 1 Glamour

Teste: Manipulação + Intimidação + Manto (Outono) – autocontrole mais alto no caso de uma multidão.

Ação: Estendida (um sucesso por pessoa para assustar; cada teste representa cinco minutos de amedrontamento)

Captura: O medo antinatural que o personagem evoca é baseado em um mito, lenda urbana ou ameaça atual com que todos os alvo do Contrato estão familiarizados.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem não influencia os alvos como desejado. Ao invés, eles acham o changeling tolo, e ela sofre uma penalidade de -1 dado a todos os testes Sociais para influenciá-los para o resto da cena ou noite (qualquer um que venha primeiro).

Fracasso: O personagem não induz medo sobrenatural.

Sucesso: Os alvos desenvolvem um medo temporário do tópico planejado. Sem estímulo adicional, isto se manifesta só como alguma conversação nervosa, sussurros de extremidade e alguns pessoas que obtêm uma emoção estranha da história. Apartir daí quando eles estiverem em frente com a manifestação acreditável daquele medo, este Contrato evoca um medo sobrenaturalmente forte em todos os indivíduos afetados. Eles ficam aflitos com sua mente que entorpece de terror, enquanto fogem do monstro. Se eles não puderem fugir, eles se encolhem (mas não é negada a Defesa).

Coração do Antlion (•••)

O personagem usa o Contrato dele com o Outono resistir a toda maneira de medo, natural ou sobrenatural.

Pré-requisitos: Manto (Outono) •• ou Benevolência da corte (Outono) ••••

Custo: 1 glamour

Teste: autocontrole + Investigação + Manto (Outono)

Ação: instantânea

Captura: O personagem consome uma aranha ou outro animal daninho que esteve literalmente morto de medo.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem fica mais suscetível ao temor. Acrescente dois dados a qualquer tentativa externa para assusta até o próximo amanhecer.

Fracasso: O personagem não ganha nenhuma resistência especial.

Sucesso: O personagem fica forte e resistente contra medo. Tentativas mundanas de amedrontar, assustar ou a intimide automaticamente falham. Tentativas Sobrenaturais de amedrontar sofre uma penalidade igual ao número de sucessos obtidos no teste dele. Isto dura para resto da cena.

Modificadores sugeridos

Modificador situação

+1 o personagem invoca a cláusula dentro um ambiente encorajador (i.e., cercado por amigos, em um santuário confortável ou debaixo do sol tranqüilizador).

-1 a -3 O personagem invoca a cláusula quando ele já estiver nervoso (i.e., cercado por zumbis, ou vampiros, ou perdido em um cemitério nublado à noite).

Cheiro da Colheita (••••)

O personagem ressegura os amigos e aliados, protegendo todos eles contra medo da mesma maneira que ele se protege.

Pré-requisitos: Manto (Outono) ••• ou Benevolência da corte (Outono) ••••

Custo: 2 glamour

Teste: Presença + Expressão + Manto (Outono) (-perseverança do alvo para qualquer um que resista)

Ação: Estendida (um sucesso por alvo; cada teste representa um minuto de apoio)

Captura: Dois maiores medos dos alvos são iguais.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa para sustentar os personagens aliados falha. O personagem não pode tentar novamente até o próximo amanhecer.

Fracasso: O personagem não faz nenhum progresso.

Sucesso: O personagem faz progresso. Se ele alcança o número exigido de sucessos, completos. Aliados afetados são se tornam completamente imunes a esforços mundanos na tentativa de assustá-los, e sobrenaturais sofrem uma penalidade de dados iguais aos sucessos obtidos. Isto dura o resto da à cena.

Mien de Baba Yaga (•••••)

O personagem assume o aspecto de um dos grandes medos do alvo.

Pré-requisitos: Manto (Outono) ••••

Custo: 3 Glamour + 1 Força de vontade

Teste: raciocínio + Empatia + Manto (Outono)

Ação: instantânea

Captura: Um dos grandes medos do alvo é de fato o personagem.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem vê o alvo temporariamente um como o maior medo do personagem. Ela sofre um ponto de dano de contusão.

Fracasso: O personagem não se torna o pesadelo do alvo dele.

Sucesso: O changeling, para todos os observadores, assume o aspecto de um dos grandes temores do alvo. O personagem não pode ver o que o que ele é sem uma superfície refletiva. O alvo do Contrato sofre pontos de dano de contusão devido ao medo iguais aos sucessos obtidos, e só pode fugir ou poder se encolher em medo por um numero de turnos iguais aos sucessos. Não é negada a ele a sua Defesa. Este semblante pode amedrontar outros como também, mas nenhum poder especial tem sobre eles. (A não ser que possa se usado com Conto da Baba Yaga, sobre estes.)

Modificadores sugeridos

Modificador Situação

+1 o personagem tem construído do medo de alvo.

+1 o local tem ambiente apropriado (por exemplo, escola abandonada para o medo de um professor).

-1 alguém tem encorajado o alvo contra este medo.

-1 o local é inapropriado para o aparecimento do medo (por exemplo, Freddy Krueger a um piquenique ensolarado).

Contratos do Outono Encantado

O olhar do feiticeiro (•)

O personagem descobre a presença de seres sobrenaturais; até mesmo aqueles seres, objetos ou efeitos que estão escondidos aos olhos.

Pre-requisitos: Nenhum

Custo: 2 glamour

Teste: Wyrd + Ocultismo (vs. autocontrole + Wyrd, no caso de supernaturais se esconderem das pessoas, com efeitos, ou coisas deste tipo)

Ação: instantânea (e possivelmente Competida; resistência é reflexiva)

Captura: O personagem estabelece contato físico com um ser sobrenatural não aliado diferente de outro changeling ao ativar esta cláusula.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem descobre falsamente a presença de uma ou mais criaturas sobrenaturais, objetos e fenômenos, também podem ser impedidos de serem detectados verdadeiramente se estiverem presentes na vizinhança.

Fracasso: O personagem não obtém nenhum sucesso ou não excede os sucessos na disputa contra um personagem escondido seja por um efeito sobrenatural ou não, e não descobre qualquer criatura sobrenatural, objetos ou fenômenos sobrenaturais. Ele está atento ao que a cláusula não é ordenada a fazer.

Sucesso: O personagem marca sucessos a mais que um ser escondido por qualquer efeito sobrenatural, e descobre qualquer criatura sobrenatural não escondida, objetos e fenômenos dentro de vários metros iguais a sua Wyrd. (Note que o personagem pode ter sucesso contra alguns alvos e falhar contra outros, isso depende de quantos sucessos são obtidos por cada personagem no teste competido. O personagem usando esta cláusula só testa uma vez e compara os sucessos totais dele contra todos os outros indivíduos próximos usando poderes sobrenaturais de ofuscação)

Sucesso excepcional: Nenhum resultado adicional, além de a possibilidade de penetrar especialmente em métodos de oclusão sobrenatural.

Susurro das tumbas (••)

O changeling aprende a proferir a língua do sepulcro e dos mortos inquietos, ouvir e ser ouvido por tais sombras inquietas.

Pre-requisito: Manto (Outono) • ou Benevolência da corte (Outono) ••

Custo: 1 glamour

Teste: Wyrd + Expressão

Ação: instantânea

Captura: Um fantasma na área quer se comunicar, com o personagem ou especificamente com qualquer um que escutará.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem presume que a fúria de qualquer fantasma próximo poderá incomodar, molestar, ou até mesmo a prejudicar.

Fracasso: O personagem não pode se comunicar ou caso contrário não percebe a presença de qualquer fantasma na redondeza.

Sucesso: Para o resto da cena o personagem pode ouvir e pode ser ouvido (porém não ver) qualquer sombra inquieta na presença dele.

Sucesso excepcional: Como um sucesso normal, mas a habilidade para ouvir ou ser ouvido por fantasmas dura por uma noite inteira, ou pelo tempo que o personagem desejar.

A Sabedoria do ferreiro (•••)

Estudando um objeto de poder desconhecido como um token ou qualquer outra coisa—o fae aprende suas habilidades e propósito planejados.

Pre-requisitos: Manto (Outono) •• ou Benevolência da corte (Outono) •••

Custo: 3 Glamour

Teste: Inteligência + Oculto + Manto (Outono)

Ação: Estendida 5 sucessos são requeridos por ponto do objeto (a discricção do narrador para artigos sem valores em pontos); cada teste representa quatro horas de estudo ininterrompido.

Captura: O personagem roubou o artigo de um amigo (o roubo deve ser malicioso; artigos abandonados na esperança que eles serão levados não fazem parte da captura).

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem radicalmente interpreta mal as habilidades do objeto e implicitamente acredita em sua avaliação para estar correto, ao ponto de estar disposto, apostar a sua vida ou a dos aliados dele nisto.

Fracasso: O personagem não provém nenhum sucesso adicional na tentativa dele de discernir a função do artigo e poderes, e sofre uma penalidade -1 dado para todos subsequentes testes para desvendar os segredos do objeto. Esta penalidade é cumulativa para fracassos múltiplos. **Sucesso:** O personagem marca um ou mais sucessos e aumenta mais a sua intimidade com o objeto para aprender o propósito do objeto em questão. Quando as regras o narrador é quem determina número apropriado de sucessos necessários para o personagem aprender sobre as capacidades sobrenaturais do objeto.

Sucesso excepcional: Nenhum efeito adicional, além dos provindos dos cinco ou mais sucessos para descobrir os segredos de objetos místicos.

Ordem de Arcadia (••••)

O personagem recebe o poder para falar com as autoridades de um Verdadeiro Fae para um hobgoblin ou outro ser dos gentis, até mesmo aqueles normalmente incapazes de fala compreensivamente.

Pre-requisitos: Manto (Outono) ••• ou Benevolência da corte (Outono) ••••

Custo: 3 glamour e 1 Força de vontade

Teste: Presença + Wyrd. perseverança + Wyrd

Ação: instantânea e Competida

Captura: O personagem vem desarmado conscientemente desarmados na presença da criatura para ser comandado.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem automaticamente ganha a inimidade de qualquer criatura que ele está tentando comandar. Reage imediatamente até certo ponto de acordo com a natureza do ser.

Fracasso: O personagem não provém nenhum sucesso ou menos sucessos que a criatura que ela está tentando comandar, e não pode mostrar influência sobre o ser.

Sucesso: O personagem obtém mais sucessos que a criatura que ele está tentando comandar. Pelo o resto da cena, ele pode compelir o ser a qualquer curso de ação que não arrisque sua integridade diretamente, ou que os gentis que criaram e agir como seu mestre direto. Se o changeling enviar a criatura dele para executar uma tarefa, esta fará o melhor de suas habilidades, sujeita aos parâmetros esboçados acima, até uma hora ou mais, a que a criatura vai imediatamente sair do efeito ou cumprir a tarefa. A criatura está atenta que tem sido sobrenaturalmente compelida e pode procurar vingança ou outra ação contra o personagem, se tal ação fizer parte de sua natureza.

Sucesso excepcional: Como acima, exceto que a criatura pode ser despachada em uma tarefa que possa perdurar um dia cheio e uma noite, e acreditará que suas ações possam ter sido apartir de sua própria escolha.

A Honestidade do transgressor de juramentos (•••••)

O changeling manipula o poder de um penhor para violar seus termos sem cair debaixo de sua Sanção.

Pre-requisito: Manto (Outono) •••

Custo: 5 glamour e 1 ponto de Força de vontade

Teste: perseverança + Wyrd

Ação: Estendida um sucesso por nível de bonificação ou penalidade envolvida em cada fator do juramento (em outras palavras, uma penalidade de -3 requereria três sucessos, e -2 e para uma Sanção de Benefício outros dois sucessos); cada teste leva um turno.

Captura: O changeling é implorado ordenar esta cláusula cláusula por alguém que virá conscientemente a desastre (perda de vida ou um amor, perda de Claridade ou ganhar uma perturbação) por causa da traição de um voto.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem cai imediatamente sob a Sanção do Penhor, da mesma maneira como se ele tivesse quebrado isso normalmente, e nunca mais poderá tentar novamente evitar este penhor. O glamour gasto e Força de vontade estarão perdidos (o ponto de Força de vontade pode, porém, ser re-comprado com oito pontos de experiência).

Fracasso: O personagem não evita a sanção do penhor e perde o glamour dele e ponto de Força de vontade, como acima, entretanto ele pode tentar enganar o juramento novamente se necessário e se ele desejar.

Sucesso: O personagem provém sucessos para o processo de evitar o Juramento. Quando os sucessos suficientes forem alcançados, ele pode fazer assim para o resto da cena ou uma hora, qualquer um que vier primeiro, sem sofrer a Sanção do penhor. Como dito antes, o ponto de Força de vontade do personagem pode ser re-comprado por oito pontos experiência.

Sucesso excepcional: Nenhum efeito adicional, além de numerosos sucessos marcando para evitar o Penhor.

Outono Eterno

Changelings que usam os Contratos de Outono Eternos afetam colheitas, naturezas outonais e tempos.

O último suspiro de Isaac (•)

O personagem faz uma planta chegar a seu ponto mais maduro do ano, pronto para colheita. Changelings usam frequentemente esta cláusula para juntar comida quando necessário, mas alguns também acham isto um modo de juntar frutas mais perniciosas como bagas de visco.

Pré-requisitos: Nenhuma

Custo: 1 Glamour

Teste: Manipulação + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: A planta ou árvore não é de ninguém, ou o changeling tem permissão para colher desta.

Resultados do teste

Falha crítica: A planta murcha e não dará nenhum fruto durante o próximo ano e um dia.

Fracasso: O personagem não traz a planta ao amadurecimento.

Sucesso: até o próximo minuto, a planta se torna madura. Uma planta de abóbora cultivaria algumas abóboras rechonchudas, árvore de maçã cresceria frondosa e com maçãs suculentas e assim por diante. Este Contrato pode afetar só as partes ao redor da planta que o personagem possa pôr a mão dele. Ele pode afetar uma macieira pondo a mão dele ao redor desta (e esta parte da árvore seria afetada), mas não a

árvore inteira. Igualmente, ele poderia mirar só alguns galhos.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	dentro de um mês (de qualquer modo) da planta atingira a estação de colheita
-1	o mês oposto da colheita natural da planta.

Clarão murchante (••)

O personagem pode murchar qualquer planta a qualquer grau em um simples momento. O olhar dele também adoecerá animais que cruzam o clarão dele.

Pré-requisitos: Manto (Outono) • ou Benevolência de corte (Outono) •••

Custo: 1 Glamour

Teste: Presença + Ciência + Manto (Outono)

Ação: instantânea

Captura: A planta recebe o nome do changeling (ou apelido comum) nela em algum lugar, esculpida na casca ou escrito em uma etiqueta.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem não prejudica o alvo e sofre um ponto de dano de contusão.

Fracasso: O personagem não afeta o alvo.

Sucesso: O personagem faz a planta progredir para o estado Invernal ou para morte como ele desejar, mas ele não pode fazer a planta crescer ao estado de Primavera ou mais saudável. Ela pode fazer a planta imediatamente derrubar suas folhas ou regredir a um bolbo como se estivesse no Inverno mais profundo, ou faz caírem suas folhas ou pétalas e esta se torna completamente seca em um estado da próximo-morte. Plantas poderiam retomar desta estação de Inverno e permanecer viva porem só o jardineiro mais qualificado poderia devolver a uma planta próximo da morte a vitalidade. Se esta cláusula for usada contra um animal, inclusive um ser humano ou até mesmo uma entidade sobrenatural, esta cláusula inflige um ponto de dano de contusão para cada sucesso. Armadura não protege contra o clarão, entretanto a Defesa ainda aplica.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	planta não é robusta demais ou esta mal preparada.
-1	planta é notavelmente robusta e bem preparada.

Irmão ao Ágüe (•••)

A vida do mundo minguava com o advento do Outono. Esta cláusula inflige o mesmo destino ao inimigo de um changeling.

Pré-requisitos: Manto (Outono) •• ou benevolência da corte (Outono) ••••

Custo: 2 Glamour

Teste: Destreza + Medicina + Manto (Outono) – vigor do alvo.

Ação: instantânea

Captura: O personagem pode nomear duas doenças que o alvo sofreu (ou está sofrendo) e uma que realmente mete medo no alvo.

Resultados do teste

Falha crítica: Em lugar de enfraquecer um oponente, o personagem perde a própria energia. Ele sofre uma penalidade de -1 dado a todos os testes como se ele estivesse ficado acordado por mais de 30 horas diretamente e sofre um ponto de dano de contusão como se ele tivesse sido privado de água durante vários dias. (Veja o Mundo das trevas, pg. 175–176 e pg. 179–180, para mais informações sobre privação de água e sono.)

Fracasso: O personagem não cansa o alvo.

Sucesso: O alvo recebe um ponto de dano de contusão por sucesso, como se estivesse desidratado. Além disso, ele sofre uma penalidade de -1 penalidade dado devido a fadiga para todos os teste esta penalidade aumenta a cada dois pontos de Wyrd do personagem (arredondado para cima). O alvo realmente se cansa, assim as penalidades de fadiga dele só desaparecem depois do sono. O alvo não fica de fato severamente desidratado, assim as feridas de contusão dele se curam naturalmente.

Montando as Folhas cadentes (••••)

O changeling se torna um Avatar temporário do Outono, enquanto se transforma em um spray colorido de folhas de Outono secas. Esta habilidade é invocada para se mover de forma imperceptível ou se evadir de danos.

Pré-requisitos: Manto (Outono) ••• ou benevolência da corte (Outono) •••••

Custo: 2 Glamour

Teste: Destreza + Sobrevivência + Manto (Outono)

Ação: instantânea

Captura: O caráter pega uma folha que caiu naturalmente no momento da ativação da cláusula.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling se transforma temporariamente em folhas, mas não totalmente o corpo dele. Ele recebe dois pontos de dano de contusão devido ao choque.

Falha: A transformação não acontece.

Sucesso: O corpo do changeling se transforma em um spray de folhas de Outono secas. Apesar de fisicamente fragmentado desta forma, o changeling é ainda uma única entidade, e as folhas são altamente resistentes a serem separadas ou serem espalhadas. Estas folhas também são resistentes a dano, entretanto o changeling ainda pode ser prejudicado nesta forma. Enquanto estiver nesta forma, ele recebe uma bonificação de seis de Defesa adicional; isto não aplica a ataques que poderiam danificar uma grande parte das folhas irreversivelmente, tal como fogo ou sendo sugado em um grande ventilador. O personagem pode voar nesta forma a -3 de Velocidade, enquanto ganha altitude em correntes térmicas. Ele também pode atravessar aberturas pequenas na forma ordinária dele. Porém, enquanto esta nesta forma, o personagem não pode manipular objetos físicos ou pode causar qualquer dano.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
-1	primavera
+1	inverno ou Outono

Lágrimas do Outono (•••••)

O personagem convoca uma chuva de granizo do céu que pode ser leve o bastante apenas para fazer as pessoas fugirem das ruas ou pesada o bastante para infligir dano.

Pré-requisitos: Manto (Outono) ••••

Custo: 3 Glamour

Teste: Manipulação + Oculto + Manto (Outono)

Ação: Estendida (5+ sucessos; cada teste representa 10 minutos de clamor ao céu)

Captura: O personagem segura uma chave encaixada em gelo que termina de descongelar ao começo do ritual.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa para comandar as forças do clima falha. Uma chuva de granizo localizada da força desejada manifesta-se sobre o changeling e o granizo cai apenas sobre ele. Isto dura durante uma hora inteira.

Fracasso: O personagem não faz nenhum progresso.

Sucesso: O personagem faz algum progresso. Se ele acumular os sucessos iguais ou maior que o número exigido, a chuva de granizo começa em qualquer lugar dentro da linha dele de visão. Cinco sucessos convocarão uma chuva de granizo secundária com pedras que poderiam picar, mas não poderiam fazer nenhum dano. Para cada 10 sucessos adicionais obtidos, o personagem faz o granizo causar um ponto

dano de contusão a qualquer coisa pega neles a cada turno, para um máximo, de três pontos de dano de contusão. A chuva de granizo dura durante vários minutos iguais a Wyrd do changeling, e cobre uma área igual a 90 metros por ponto de Wyrd.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	já nublado e frio
-1	não está nublado.
-1	completamente fora da estação.

Inverno Passageiro

Os Contratos de Inverno Passageiros permitem um changeling para manipular a emoção de assinatura do Tribunal: tristeza.

A sabedoria do Dragão (•)

O personagem pode contar por que uma pessoa está triste, adivinhando os pesares dela com um olhar de relance.

Pré-requisitos: Nenhuma

Custo: 1 Glamour

Teste: Wyrd + Empatia – autocontrole do alvo.

Ação: instantânea.

Captura: O personagem olha nos olhos da vítima por um momento.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem não pode entender por que o alvo está triste, mas o personagem também é afligido. O humor dele dura o resto da cena e inflige uma penalidade -1 dado em todos os Sociais dele.

Falha: O personagem não descobre os pesares do alvo.

Sucesso: O personagem descobre a raiz da tristeza do alvo. Esta Cláusula revela só a causa da tristeza que o alvo sente agora, e não coisas do passado se o alvo não está experimentando tristeza atualmente (ou tristeza ou outra emoção semelhante o poder não surte efeito).

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	a emoção é evidente.
-1	o assunto é duro ver.

Nó correção dos sonhos (••)

O changeling força uma pessoa a se esquecer das tristezas dela e começar a lidar com os outros assuntos.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) • ou benevolência da corte (Inverno) ••

Custo: 1 Glamour

Teste: Manipulação + Subterfúgio + Manto (Inverno) – perseverança do alvo.

Ação: instantânea

Captura: O alvo aceitou algo do personagem nas últimas 24 horas.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo fica mais triste, tornando-se mais difícil de lidar.

Falha: O personagem não tira as tristezas do assunto.

Sucesso: O assunto esquece completamente por que ele se sente triste, ou até mesmo que por que ele estava triste ha um momento atrás. Ele age como se tudo estivesse perfeitamente bem por vários minutos iguais aos sucessos obtidos.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	tristeza secundária ou distante (peixinho dourado morreu ou esta lamentando o estado do mundo)
-2	tragédia profundamente pessoal (família inteira morta em acidente)

Faces na Água (••)

O alvo se lembra de uma memória triste do passado dele e a enfatiza, se enchendo de tristeza.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) •• ou benevolência da corte (Inverno) ••••

Custo: 1 Glamour

Teste: Inteligência + Investigação + Manto (Inverno) – autocontrole do alvo.

Ação: instantânea

Captura: O assunto está olhando uma fotografia (ou outra imagem) de um parente mais velho ou antepassado.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa falha, e o alvo é imune aos contratos do Inverno Passageiro durante um dia inteiro.

Falha: O alvo permanece não afetado.

Sucesso: O alvo recorda uma memória triste ou dolorosa, que causa a tristeza dele. O personagem não tem nenhuma influência quais são as memórias. Os testes Sociais do alvo sofrem uma penalidade de dados igual a meio o número dos sucessos que o personagem obteve; a mesma penalidade é aplicada a pessoas que tentam influenciar o alvo. A lembrança e se entristece por último para uma cena.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	o alvo tem uma personalidade negativa.
-1	o alvo é naturalmente otimista.

-1 algo que bem há pouco aconteceu ao alvo.

-3 o alvo não tem nenhuma recordação genuinamente triste (uma criança verdadeiramente inocente, por exemplo).

Campos baldios, Colheita vazia (••••)

O personagem elimina a habilidade de uma pessoa de sofrer emoções positivas por um período significante de tempo.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) ••• ou benevolência da corte (Inverno) •••••

Custo: 2 Glamour

Teste: Manipulação + Intimidação + Manto (Inverno) vs. autocontrole + Wyrđ

Ação: Competida; resistência é reflexiva.

Captura: O personagem faz o alvo feliz (ou felizes) nos últimos 10 minutos.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo permanece capaz de sentir emoções positivas e fica imune ao Inverno Passageiro durante um dia inteiro.

Falha: O personagem não afeta o alvo.

Sucesso: O alvo perde toda a capacidade para sofrer emoções positivas como alegria, felicidade e variações durante um dia por sucesso obtido. Ele fica incapaz recuperar Força de vontade agindo de acordo com as Virtude ou Vícios dele, e sofre uma penalidade de -2 dados em todos os testes Sociais.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	o assunto já está triste.
-1	o assunto está sofrendo emoções positivas atualmente.
-2	as emoções positivas do assunto são notavelmente fortes.

Toda Tristeza é como uma Jóia (•••••)

O personagem aumenta as emoções de uma pessoa que já se sente triste a tal extremo que o alvo se torna incapaz de realizar qualquer ação.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) •••••

Custo: 3 Glamour + 1 Força de vontade

Teste: Manipulação + Persuasão + Manto (Inverno) vs. autocontrole + Wyrđ

Ação: Competida; resistência é reflexiva.

Captura: O alvo provou um das lágrimas do changeling.

Resultados do teste

Falha crítica: O alvo só permanece moderadamente triste, mas o personagem que usou o contrato é atacado

momentaneamente com grande tristeza. Ele perde a Defesa dele até a próxima ação.

Falha: O personagem não aumenta as emoções do alvo.

Sucesso: A tristeza do alvo cresce a proporções intratáveis. Ele não pode fazer nada além de sentir terrível dor da tristeza por vários turnos iguais aos sucessos obtidos.

O alvo não pode realizar nenhuma em ação e não pode se mover, mas pode reter a Defesa dele. Este Contrato só afeta sujeitos que já tenham sentido tristeza.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	a tristeza do alvo já é grande.
+1	a tristeza do alvo é forte.
-1	a tristeza do alvo é bastante secundária.

Contratos da Tristeza do Coração Congelado

Um Mero Recipiente para Perda (•)

O changeling se focaliza na própria dor interior e lamentação para excluir as condições físicas debilitantes. Poderes de entorpecimento, penalidades de vitalidade. Ele pode ignorar os efeitos de dor e desconforto.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) • ou Benevolência da corte (Inverno) ••

Custo: 1 glamour

Teste: perseverança + Ocultismo + Manto (Inverno)

Ação: instantânea

Captura: O personagem perfura a pele dele com uma fina agulha (isto não inflige dano).

Resultados do teste

Fracasso dramático: O personagem é subjugado através de dor física e entorpecimento, até mesmo por irritações secundárias que ele normalmente pudesse suportar. Ele sofre -1 dado de penalidade para todas as ações até o fim do próximo turno.

Fracasso: O personagem sente desconforto físico normalmente.

Sucesso: Reduza os dados de penalidade do personagem por desconforto físico, dor ou doença pelo número de sucessos obtidos. Isto inclui penalidades de ferimentos, sonolência, náusea qualquer irritação física, não importa quais ações que estas que normalmente o penalizaria. Isso não remove os danos atuais. Um corte ainda sangra ossos ainda estão quebrados, carne ainda

está queimada e assim por diante. Este efeito dura por uma cena.

Sucesso excepcional: Além dos efeitos de um sucesso básico, o personagem não pode ser incapacitado por danos físicos ou sensações para o resto da a cena.

O medo não é Nada (••)

O changeling toma refúgio na sua tristeza: recordando de uma perda terrível ou conhecimento de uma destruição por vir. Ele aceita o destino dele com fervor fatalista, repelindo medo.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) •• ou Benevolência da corte (Inverno) •••

Custo: 1 glamour

Teste: autocontrole + Expressão + Manto (Inverno)

Ação: instantânea

Captura: O personagem esvazia as mãos dele e as deixa abertas aos lados dele, como se ele não senti se nenhuma necessidade de se armar contra perigo. (Se necessário, ele pode se armar depois de invocar a cláusula.)

Resultados do teste

Fracasso dramático: O personagem vagueia de sua tristeza para o medo. Ele sofre uma penalidade de -2 a testes relacionados a resistir a uma fonte de medo, ou reduzir a Resistência aplicável com a finalidade de determinar efeitos de poder para induzir medo se aquela parada de dados do poder normalmente está sendo reduzida por um atributo de defesa a penalidade também conta.

Fracasso: O personagem sente medo como qualquer outro.

Sucesso: O personagem reduz os dados de poderes sobrenaturais que poderiam o causar medo, número de dados reduzido e igual aos pontos de Wyrd. Este efeito dura pela cena. Ele pode livremente ignorar fontes mundanas de medo ou desgosto. Coisas como corpos de exércitos abatidos e grandes cachorros, rosnando não o perturbam, em nada Terrores mundanos não podem induzir degenerações enquanto ele está neste estado.

Sucesso excepcional: Como em sucesso básico, exceto que a penalidade aumenta para a wyrd do personagem +2. Além disso, o personagem não sofre de qualquer degeneração de Fobias para o resto da cena, até mesmo se eles foram impostos anteriormente.

Aflicção é mais Forte que Morte (•••)

O changeling é imergido na própria tristeza dele e os danos que ele recebe são irrelevantes.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) •• ou Benevolência da corte (Inverno) ••••



Custo: 2 glamour

Teste: perseverança + Sobrevivência + Manto (Inverno)

Ação: instantânea

Captura: O Personagem lança um desenho de seu corpo em um pedaço grosso de ferro frio para ao chão.

Resultados do teste

Fracasso dramático: A atenção do personagem é direcionada para o bem estar do seu corpo, O deixando vulnerável e desajeitado. Adicione um dado para o próximo ataque contra ele durante a cena.

Fracasso: O personagem não se beneficia da cláusula.

Sucesso: O personagem não sofre os efeitos dos ferimentos. Quando ele é golpeado em combate, conte o dano (qualquer habilidade ou equipamento que afete também se aplica) e deixa isto de lado para o resto da cena. O personagem pode “ignorar” dano igual aos sucessos dele. Isso não aumenta os níveis de vitalidade do personagem. Uma vez que a cena termina ou faltam sucessos, todo o dano infligido que ele “ignorou” retorna em sua devida ordem a qual foi infligido. Isto entra em vigor em turnos sucessivos, efetivamente “reembolsando” as feridas que estavam atrasadas.

Sucesso excepcional: Como um sucesso básico, mas o personagem se também beneficia de um ponto de armadura até o fim dos efeitos deste poder.

Greve de remorso (••••)

O changeling tem pouca consideração para com a dor dos outros em relação as próprias dele; todos são sentenciados se entristecer. Ele golpeia com selvageria e frieza, com seu coração vazio. Comparado a sua própria dor, a dor do inimigo não significa nada.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) ••• ou Benevolência da corte (Inverno) ••••

Custo: 2 glamour

Teste: Perseverança + briga + Manto (Inverno)

Ação: instantânea

Captura: O personagem se corta com um instrumento afiado e sofre um ponto de dano letal.

Resultados do teste

Fracasso dramático: O personagem é golpeado com uma torrente de compaixão opressiva. Ele não pode prejudicar outra pessoa para o resto do turno.

Fracasso: O personagem luta e age normalmente.

Sucesso: Se o próximo ataque do personagem com briga ou Armamento infligir qualquer dano marcando pelo menos um sucesso, o alvo sofre dano adicional igual a Wyrd do personagem. Este dano é do mesmo tipo que o ataque original a menos que o personagem esteja usando uma arma de ferro frio.

Sucesso excepcional: A força inflexível do golpe também atordoa a vítima por um turno. Note que isso assume que o alvo tem um Tamanho igual 5. Se o Tamanho do alvo é maior ou menor, a vítima sofre o efeito atordoante se os sucessos da cláusula forem iguais ou excedem aquele número de Tamanho.

Uma Mão Fria no Coração (•••••)

O changeling aprende a dar outros o “presente” do fatalismo triste dele. Eles compartilham de seu poder e perspectiva.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) ••••

Custo: 3 glamour + 1 Força de vontade

Teste: autocontrole + Expressão + Manto (Inverno)

Ação: instantânea e Competida. o alvo deve testar autocontrole + Wyrd para resistir (entretanto ele pode escolher não resistir).

Captura: O personagem aperta o recipiente do poder a uma mão e unge a testa dele com as cinzas de um suicida ou alguém de que morreu um em um crime de paixão.

Resultados do teste

Fracasso dramático: As emoções permanecem inalteradas no alvo. Ele não pode usar os Contratos do Coração Triste para o resto da cena.

Fracasso: O alvo não sente nenhuma das tristezas do personagem.

Sucesso: O fatalismo do alvo recebe poder o bastante para se beneficiar da primeira, segunda ou terceira cláusula deste Contrato. O personagem escolhe o recipiente a se beneficiar. Use os sucessos marcados para determinar os efeitos da cláusula no alvo. Se o recipiente usa O Medo não é Nada, use a Wyrd do personagem para determinar seus benefícios em vez do recipiente. O personagem pode cancelar os efeitos deste

poder a qualquer hora. Há desvantagens significantes ao poder. A tristeza do recipiente está muito elevada; ele perde um ponto de Força de vontade. O poder também automaticamente mergulha o paciente em um pandemônio de tristeza, fatalista. Os efeitos da cláusula também automaticamente terminam se o recipiente recuperar Força de vontade ao satisfazer uma Virtude. Um changeling pode escolher negar que a inspiração e funcione com certos alvos exemplo Os contratos, não funciona em mortais. O contrato não pode afetar sobrenaturais os seres diferentes de changelings. Humanos normais podem ser sujeitados com esse poder, mas a um preço sério. O recipiente sofre uma degeneração moderada nova, permanente (uma que pertença ao personagem pode aumentar ou uma nova determinou pelo narrador pode surgir) ao término da

cena a menos que ele tenha sucesso em um teste perseverança + autocontrole. Se o recipiente já sofre de uma degeneração moderada, “atualize” para um relacionada, porem severa degeneração. Assim, um changeling pode tomar um mortal em um aliado poderoso, mas usos repetidos deste poder dirigirão ele irrevogavelmente a insanidade. Felizmente, um mortal pode se evadir este perigo se ele cumpri a Virtude dele enquanto ele está sob os efeitos de agonia da cláusula. Seus benefícios cessam, mas ele acha o seu próprio modo de se livrar da tristeza enlouquecedora. Desnecessário dizer, normalmente usar este poder em um mortal demanda um teste de Claridade.

Sucesso excepcional: As emoções poderosas da cláusula despertam é são refinadas bastante para prevenir o recipiente de perder um ponto de Força de vontade.

Inverno Eterno

Changelings que brandem o Inverno Eterno controlam a força fria da própria estação.

O sopro de Jack (•)

O personagem esfria um quarto consideravelmente, ou uma área do tamanho de um quarto.

Pré-requisitos: Nenhuma

Custo: 1 Glamour

Teste: Wyrd + Sobrevivência

Ação: instantânea

Captura: O personagem ouve alguém reclamar de calafrios ou prova o suor de alguém.

Resultados do teste

Falha crítica: O quarto fica mais quente em vez de mais frio.

Falha: O personagem não esfria o quarto.

Sucesso: O quarto esfria a um grau decidido pelo personagem antes do teste de dados. Veja a lista de modificadores sugeridos abaixo para diretrizes em quão distante um personagem pode reduzir a temperatura, e em quão grande o local pode ser. O esfriando o local gradualmente por uma cena antes do lugar retornar à temperatura normal.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
-1	20 fahrenheit.
-1	o quarto de Tamanho 20.
-2	o quarto de Tamanho 40.

Toque de Inverno (••)

O personagem pode Congelar líquidos com só um toque da ponta do dedo.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) • ou benevolência da corte (Inverno) •••

Custo: 1 Glamour

Teste: Inteligência + Ciência + Manto (Inverno)

Ação: instantânea

Captura: O personagem primeiro soletra um nome ou idéia que ele odeia com o líquido sobre uma superfície molhada.

Resultados do teste

Falha crítica: A mão do personagem fica muito fria, e o personagem sofre um ponto de dano de contusão por ulceração do tecido.

Falha: O personagem não congela o líquido.

Sucesso: O líquido congela superficialmente. O líquido tem uma Força efetiva (para propósitos de sustentar as pessoas em uma lagoa congelada, por exemplo) igual ao número de sucessos obtidos. (Veja o Mundo das trevas, pág. 47, para Força e informações sobre peso.) Esta Força é efetiva sobre alguns metros quadrados, não a superfície inteira, assim um grupo pode caminhar para o outro lado de uma lagoa congelada contanto que eles dêem um ao outro distância. A superfície do líquido permanece congelada até que derreta naturalmente.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+1	líquido já está próximo seu ponto de congelamento
—	A área de uma banheira
-1	a área de uma calçada
-2	a área de uma piscina
-3	a área de um lote de estacionamento

Cavalcando os ossos do Diabo (•••)

O personagem se cerca com uma aura tão fria que pode incapacitar seus inimigos.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) •• ou benevolência da corte (Inverno) ••••

Custo: 2 Glamour

Teste: Destreza + furtividade + Manto (Inverno)

Ação: instantânea

Captura: Há um sino que toca dentro de 6,00 m do personagem.

Resultados do teste

Falha crítica: O personagem ganha um resfriado instantaneamente, enquanto sofre dois pontos de dano de contusão.

Falha: O personagem não ativa a cláusula.

Sucesso: O personagem cobre tudo dentro de 6,00 m de intenso resfriado. Qualquer um diferente do personagem que estiver naquele campo que se mova

com ele sofre uma penalidade -1 penalidade de dado para todas as ações estiver em meio a aura fria. Changelings múltiplos que invoquem esta cláusula não aumentam o nível de frio, mas a penalidade pode aumentar com exposição adicional. Para cada cinco turnos que alguém gasta dentro da aura (cumulativo), aquela penalidade aumenta em um. Penalidades desaparecem imediatamente quando a aura enfraquecer ou quando uma pessoa pisar fora da aura, mas retorna com força completa se a pessoa é pega novamente dentro desta. O campo dura durante vários minutos iguais aos sucessos no teste, ou até que o changeling caia inconsciente ou morto.

Modificadores sugeridos

Modificador	Situação
+2	já bastante frio
+1	já frio
-1	dia quente
-2	onda de calor

Queda das geleiras (••••)

O personagem convoca uma grande corrente de ar frio e partículas congeladas se Formam no ar sobre um inimigo e caem sobre ele.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) ••• ou benevolência da corte (Inverno) •••••

Custo: 3 Glamour

Teste: Destreza + Atletismo + Manto (Inverno) - defesa do alvo

Ação: instantânea

Captura: O alvo do contrato possui uma jóia prateada que tem significado religioso para ele.

Resultados do teste

Falha crítica: Um vento pequeno de partículas de gelo afiadas corta o personagem e causa um ponto de dano letal.

Falha: O personagem não materializa o ataque dele.

Sucesso: A explosão de frio e gelo inflige pontos de dano letal iguais aos sucessos no teste. O alvo do ataque também sofre uma penalidade de -1 dado a todas as ações para o resto da cena devido ao frio extremo.

O Paraíso das bruxas (•••••)

O changeling chama uma nevasca duradoura em sobre uma área estendida.

Pré-requisitos: Manto (Inverno) ••••

Custo: 3 Glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Oculis mo + Manto (Inverno)

Ação: Estendida (5+ sucessos; cada teste representa cinco minutos de exortação ao céu)

Captura: A lua está no céu, e o personagem pode ouvir um lobo uivando.

Resultados do teste

Falha crítica: A tentativa falha. O tempo se ilumina e se torna um pouco mais quente.

Falha: O personagem não faz nenhum progresso.

Sucesso: O personagem faz alguns progressos. Se ele acumular o número exigido de sucessos, a nevasca começa. Cinco sucessos são necessários para criar uma leve nevasca sobre o raio de uma milha durante uma hora. Cada cinco sucessos adicionais à temperatura cai em 10 graus Fahrenheit, aumentos a força de vento em cinco milhas por hora, dobra o alcance da tempestade ou aumentos a duração em uma hora.

Modificadores sugeridos

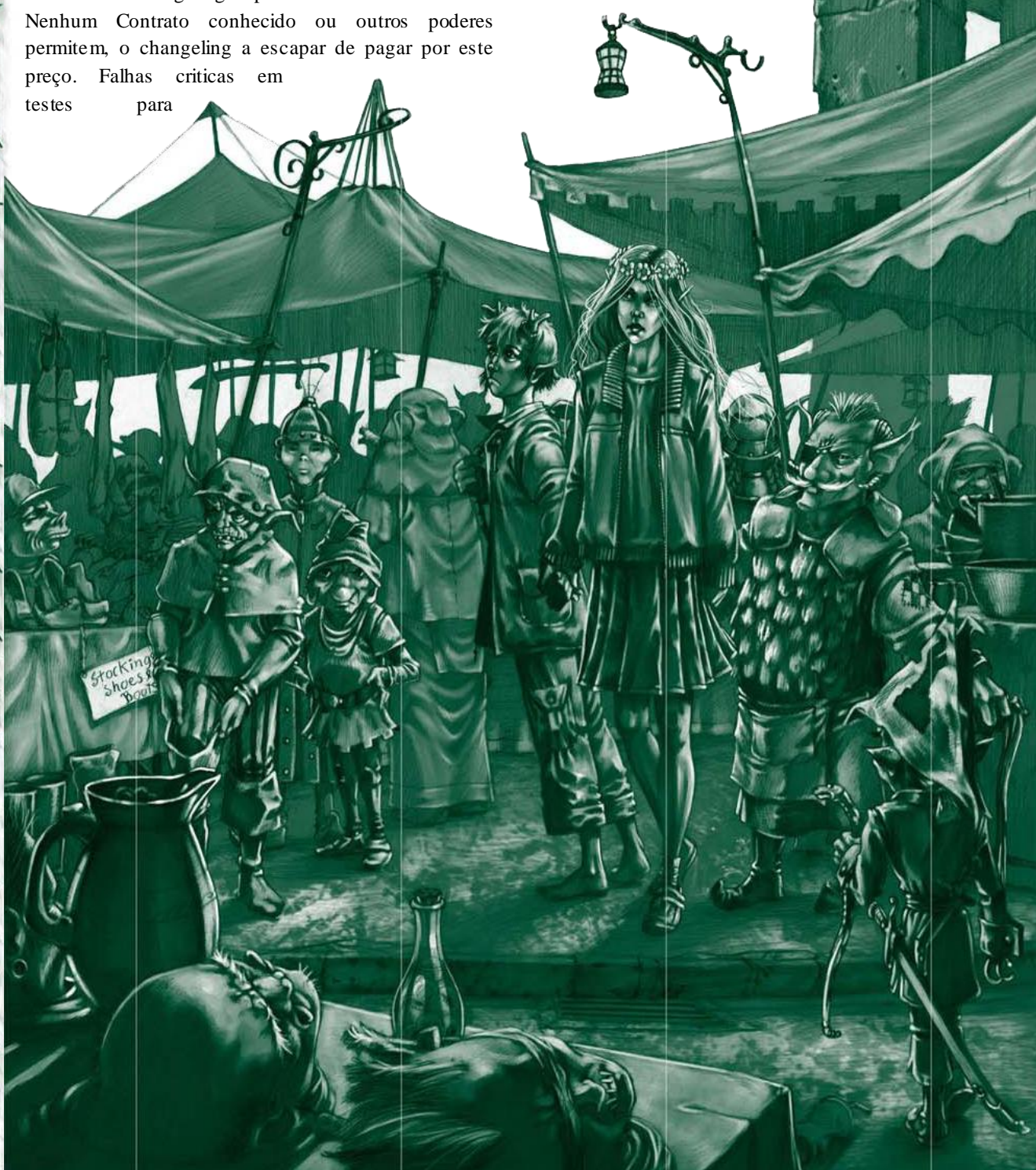
Modificador	Situação
+2	ligeiramente já esta nevando
+1	já nublado
-1	um pouco quente
-2	completamente fora da estação invernal

Contratos goblin

Contratos goblin são alguns dos dotes sombrios que circulam entre o [underbelly] da sociedade de fae. Todos são fáceis de aprender e custam pouco glamour. Eles são baratos porque eles também são intrinsecamente dúbios. Todo Contrato goblin vêm com um preço, algo prejudicial ou problemático que acontece ao changeling depois do Contrato ser usado. Nenhum Contrato conhecido ou outros poderes permitem, o changeling a escapar de pagar por este preço. Falhas críticas em testes para

executar os
Contratos
goblin

normalmente
resultam em o
personagem ter que



pagar o preço sem receber qualquer benefício. Diferente dos outros contratos, contratos goblin, Não são interligados e podem ser comprados em qualquer ordem. Um changeling pode comprar um contato goblin de três pontos sem conhecer nenhum de nível um ou dois. Eles também custam menos pontos de experiência para comprar (veja pág. XX). Porém, um personagem de começo pode comprar apenas Contratos goblin de um ponto durante a criação do personagem.

A barganha do atirador (•)

O changeling pode abençoar uma arma de ataque a distancia como um arco, besta ou pistolas de forma que dois dos próximos três tiros disparados sejam excepcionalmente precisos. Porém, um destes três (escolhido pelo narrador e desconhecido ao jogador ou personagem) será automaticamente um teste de sorte.

Custo: 1 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O personagem está lutando um duelo ou algum outro combate pelo qual foi com antecedência posto em acordo por ambos os lados.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling paga o preço estimado pelo Contrato porem não ganha nenhum benefício.

Fracasso: A bênção falha, e a arma é não afetada.

Sucesso: O personagem abençoa uma arma específica para que dois dos próximos três tiros que dispare atinja o alvo com uma precisão incomum. Cada sucesso reduz um dado de penalidade em combates a distancia normalmente devido à distância do objetivo (penalidades de alcance), posição (como ser propenso), tamanho (para alvos muito pequenos) ou fatores ambientais como escuridão, cobertura penalidades ou qualquer outra coisa que não trabalhe diretamente no changeling. Porém, um dos próximos três tiros é amaldiçoado e será ao invés automaticamente um teste de sorte. Nem as bênçãos nem a maldição afeta tiros que sejam feito com a intenção de acertar no alvo. [or where the gun fires blanks]

Sucesso excepcional: Além de grandemente reduzir as penalidades para ataques a distancia, nenhuma gratificação adicional é adquirida

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o personagem está usando uma arma a que ele possui a pelo menos um mês e esta o serve como arma primária.

-1 o caráter está usando uma arma que ela nunca usou antes.

A adivinhação insana (••)

O changeling ganha uma imagem precisa do passado ou o futuro de alguma pessoa ou lugar. Depois, ele temporariamente vai se tornar um pouco furioso. Toda a loucura dura durante um dia. A o fim deste tempo, o changeling também esquece do conteúdo da adivinhação.

Custo: 1 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: adivinhar o passado ou o futuro de alguém o changeling está apaixonado.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling ganha um das degenerações severas listadas abaixo durante um dia.

Fracasso: O changeling não experimenta nenhuma visão ou loucura.

Sucesso: O changeling pode ter uma visão do passado ou do futuro. Ele declara um objetivo, uma pessoa, lugar ou objeto que ele tenha visitado, se encontrou ou tocou pelo menos uma vez. Ele pode ser objetivo. Se ele vê o passado, ele pode examinar o passado do alvo com clareza sem defeito, vendo qualquer coisa que tenha acontecido. Cada sucesso permite o changeling a ver até um turno de tempo naquele lugar dentro do tempo real, começando com o momento declarado e quando o Contrato foi executado. Alternadamente, o personagem pode perguntar uma pergunta simples sobre o futuro do objetivo e ganhar uma resposta geral. Exemplos das próprias perguntas incluem: “quanto tempo vai levar para o Joseph Klein chegar em casa hoje à noite” ou “o estrangulador do parque norte vai matar alguém hoje à noite?” (determinado um sumário antes de se encontrar com o Estrangulador). perguntas Impróprias adquirem respostas incoerentes. Cada sucesso concede ao changeling uma resposta para uma pergunta sobre o futuro do objetivo. Sucessos adicionais permitem seguimento das questões, enquanto permitem o changeling a adquirir detalhes mais específicos, como perguntar, se o Joseph Klein parará hoje à noite a caminho da casa dele ou o tempo exato ou local do próximo assassinato do Estrangulador. Executar esta adivinhação também causa loucura temporária. Se o changeling obtiver três ou menos sucessos, ele ganha um das degenerações severas adiante: Megalomania, Personalidade múltipla, Paranóia ou Esquizofrenia. Com quatro ou mais sucessos, ele ganha um das seguintes degenerações moderadas: Narcisismo, Irracionalidade, Suspeita ou

Vocalização. Independente dos sucessos obtidos, esta loucura permanece durante um dia inteiro.

Sucesso excepcional: Além das vantagens adquiridas obtendo sucessos múltiplos, nenhuma gratificação especial é adquirida.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+1 o alvo da adivinhação está presente.

-1 o changeling conhece moderadamente bem o alvo (como um colega de trabalho), ou o visitou regularmente.

-2 o changeling encontrou a pessoa, lugar, ou várias vezes.

-4 o changeling encontrou o objetivo apenas uma vez.

Entrada justa (••)

Este Contrato permite ao changeling a abrir qualquer porta tão facilmente quanto o dono, desarmando todos os sistemas de alarme imediatamente e fechaduras. Porém, ao usar este Contrato, assegura ao personagem que ele estará vulnerável semelhantemente. Da próxima vez que alguém com intenção hostil ou malévola tentar abrir uma fechadura de uma moradia ou veículo regularmente usado pelo personagem, a fechadura estará aberta e qualquer sistema de alarme não ira funcionar. Porém, qualquer máquina fotográfica que passivelmente registre todos que entram ou partem da região registrará o personagem.

Custo: 1 glamour

Teste: Wyrd + Furto

Ação: instantânea

Captura: Quando usado para abrir a porta da habitação de um inimigo pessoal ou alguém que o personagem conhece, quem conhece o personagem e que admitiu a inimizade dele para o personagem.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling paga o preço estimado pelo contrato mas não ganha nenhum benefício.

Fracasso: O Contrato não funciona, e o personagem não precisa pagar nenhum preço.

Sucesso: O Contrato abre a porta desejada. Se examinada, a porta que o personagem abriu ira revelar sinais de ter sido aberta, e máquinas fotográficas ou equipamentos gravação vão revelar a intrusão. Depois, um das portas do changeling ou outras fechaduras sofrem o mesmo efeito. Usar este Contrato em múltiplas vezes antes do preço ser liquidados atrai as

pessoas com intenções maliciosas para a moradia do personagem e seu veículo e torna tentativas de roubo mais possíveis do que o normal.

Sucesso excepcional: A porta desejada não mostra nenhum rastro de tido sido aberta pelo personagem, e qualquer máquina fotográfica ou equipamento gravador associado com a porta não registrara a presença do personagem.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-1 a -3 fechaduras Especialmente complexas ou seguras

+1 O personagem carrega um objeto como roupa ou uma fotografia

de alguém que regularmente destranca a porta

O Ouro de tolo (••)

Uma decepção dos fae comuns, este Contrato pode fazer um objeto parece ser outro cobrindo este com uma Máscara. Este Contrato é mais comum em seus uso para enganar a maioria dos tolos, gananciosos mortais em aceitar [dross] inútil em pagamento pela preciosidade de bens ou serviços; por um dia e um ano, porém, esse poder pode ser perigoso, como as folhas do Contrato seus crédulos descobrem quem os enganou. A Pequena nobreza gosta se lembrar, disso afinal de contas.

Custo: 1 glamour

Teste: Manipulação + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling usa este Contrato para enganar alguém para o qual este foi desonesto ou quebrou a palavra dele para o changeling dentro das últimas 24 horas.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling não esconde o objeto atrás da Máscara, e não pode tentar usar este Contrato novamente durante 24 horas.

Fracasso: O changeling não esconde o objeto atrás da Máscara.

Sucesso: O changeling faz um objeto usual, mundano, parecer ser outro objeto de tamanho semelhante e forma. Isto é, especificamente, conceder para o objeto um aspecto da Máscara (veja pág. 172), e todas as regras que governam a Máscara se aplicam. Uma arma não pode ser feita parecer completamente não ameaçadora, por exemplo, e armadura pode ser disfarçada como algo menos suspeito como uma forma de roupa protetora (como trages de jogos esportivos)

mas não como roupa qualquer. Este Contrato não pode afetar nada muito grande para o changeling levar confortavelmente. Este efeito é puramente psicológico por parte do mortal que interage com o objeto, da mesma maneira que a máscara acoberta o mien de um changeling. Uma folha seca pode se disfarçar como \$100 para qualquer um que olhe sentirá precisamente como uma nata de \$100 para qualquer mortal que interage com esta, mas esta falsificação não resistirá a nenhuma medida de descoberta. Igualmente, um cartão de jogo disfarçado de um cartão de crédito de platina não ira funcionar se colocado no leitor e não ira acessar a conta atual. pois esta ilusão é um efeito da Máscara, mortais, outros, changelings e qualquer outro ser capaz ver atravez da Máscara é automaticamente imune a este poder. O efeito transformativo deste Contrato permanece até o fim da cena. Se o objeto já Mascarado está dentro da posse de um ser mortal ou sobrenatural afetado pela Máscara (por exemplo, se o changeling usasse o dinheiro fantasma para pagar por algo), aquele indivíduo desenvolve uma certeza para a que o changeling foi conectado de alguma maneira aos objetos Mascarados.

Sucesso excepcional: Como um sucesso normal, exclue-se que a Máscara dure até o próximo amanhecer e a testemunha não pode testar raciocínio + autocontrole para reconhecer o changeling envolvido na farça.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-3 disfarçar um objeto de nenhum valor inerente em algo de grande valor (um seixo em um fio para um colar de diamante)

-2 disfarçar um objeto de nenhum valor inerente em algo de valor moderado (folhas secas para uma nota de \$20)

-1 objetos semelhantes múltiplos disfarçando (um punhado de garrafas em um punhado de doubloons espanhois)

-1 disfarçar um objeto de valor moderado em algo de grande valor (colar semiprecioso para colar de diamante)

—Disfarçar um objeto de valor secundário como um de valor moderado (uma nota \$5 para uma nota \$20)

Fardo da Vida (•••)

Contanto que o changeling faça tão rapidamente, ele pode curar alguém de um dano ou evento catastrófico como um ataque do coração. Porém, curar causa ao changeling a responsabilidade de assumir o fardo da vida daquela pessoa. durante o próximo dia inteiro, todo o dano que prejudicaria aquela pessoa ira se aplicar ao changeling ao invés. O changeling não podem se curar com este Contrato.

Custo: 2 glamour

Teste: Empatia + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O alvo estava ferido durante o ato de salvar o personagem do dano.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling paga o preço estimado pelo Contrato porem não ganha nenhum benefício.

Fracasso: O changeling nem cura o alvo nem obtém o fardo.

Sucesso: cada sucesso obtido, cura o alvo dois pontos de dano. Este Contrato cura dano agravado primeiro, e se todos estes forem curados, o Contrato cura letal e logo depois contusão. Se o alvo tivesse recebido quatro níveis de dano letal pelo menos, é curado de pelo menos quatro níveis de letal ou agravado, o fardo da vida é ativado. Durante o próximo dia inteiro, todo o dano que o alvo sofrer afeta o changeling ao invés. Nenhuma armadura, Contratos ou outras formas de proteções podem prevenir este dano de afetar o changeling. Durante este tempo, o alvo é imune a todo o dano a menos que ele seja atingido atravez de ferro frio. Objetivos auto-destrutivos podem rapidamente matar ou seriamente prejudicar o changeling. Um changeling pode usa este Contrato tão freqüentemente quanto deseja, mas durante um dia depois de usando isto, ele não pode ter este Contrato usado nele, todas as tais tentativas automaticamente falham. Um único alvo não pode se beneficiar mais de uma vez deste Contrato num dia. Para usar este Contrato, o changeling têm que tocar o alvo dentro de vários turnos igual ao dano ou evento igual a Wyrd do changeling.

Sucesso excepcional: independente da severidade, os danos do alvo são completamente curados.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+2 o alvo salvou a vida do changeling literalmente, sustentando todo o dano.

+1 o changeling prejudicou o alvo.

-1 o changeling só se familiariza ligeiramente com o alvo.

-3 o changeling nunca encontrou o alvo antes disso.

Dano demorado (•••)

O personagem pode evitar um único ataque letal ou agravado ataque ele pode ver chegando. Porém, o próximo ataque letal ou agravado no personagem normalmente será pior que este seria. Este Contrato pode ser usado depois do ataque ser testado é claro.

Custo: 2 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: Reflexiva

Captura: O personagem é atacado enquanto este desarmado ou caso contrário não é capa de se defender imediatamente.

Resultados do teste

Falha crítica: O ataque afeta o changeling normalmente, mas também são somados todos os sucessos neste teste de ataque para o próximo ataque que seja letal ou agravado contra o personagem.

Fracasso: O Contrato não funciona, e o personagem não precisa pagar nenhum preço pelo contrato.

Sucesso: Cada sucesso subtrai um ponto de dano. Se forem obtidos sucessos suficientes, o changeling não é afetado. Cada sucesso subtraído do dano é somado então para o próximo ataque letal ou agravado que prejudique o personagem. Se o ataque "bloqueado" foi agravado e o próximo ataque sofrido for é letal, o personagem recebe dois pontos adicionais de dano letal. Este Contrato só funciona em ataques que causem dano agravado ou letal, e não pode ser usado para bloquear danos ocorridos antes deste contrato.

Sucesso excepcional: O ataque não golpeia o personagem, mas é testado para determinar o número de qualquer maneira para ser acrescentado ao próximo ataque.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+2 o ataque bloqueado ira incapacitar ou matar o personagem.

+1 o personagem já está ferido.

-1 o personagem esta de armadura.

Espeho, espelho (•••)

Às vezes um changeling tem que saber o até onde um inimigo vai. Este Contrato permite o changeling a assistir as ações de um adversário por um espelho por

um curto período de tempo. Infelizmente para o personagem, da próxima vez que o adversário investiga em um espelho, ela poderá ver o changeling.

Custo: 1 glamour + 1 Força de vontade

Teste: perseverança + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling têm que quebrar o espelho (rachando sua superfície) antes de usar este poder. Dado a relação tumultuosa entre o Perdido e destino, surpreendentemente poucos changelings estão dispostos a arriscar uma tal captura.

Resultados do teste

Falha crítica: O poder parece falhar, mas da próxima vez que o alvo tenta olhar por um espelho, ele vê o changeling e pode o observar durante vários minutos iguais ao Wyrd do changeling.

Fracasso: Nada acontece.

Sucesso: A superfície do espelho parece enevoar sobre sua superfície por um momento; quando a névoa clarear, o changeling poderá ver (e só ver) o alvo do Contrato. A perspectiva sempre é de um canto do quarto (normalmente um canto superior onde duas paredes juntam em um teto) o alvo está dentro. Se o alvo estiver fora, a imagem normalmente pendura sobre ele através de dois a três pés. De qualquer modo, a imagem se move com o alvo, mas é caso contrário fixa no alvo. O changeling não tem nenhum controle sobre isso. A imagem permanece no espelho, até mesmo se o espelho é posto de lado ou partido pelo changeling, durante várias horas iguais aos sucessos do changeling no teste de ativação. O alvo não tem modo de saber que ele está sendo assistido, qualquer espelho em que ele olhar não reflete o próprio semblante dele, mas que do changeling, incluindo tudo que ela está fazendo naquele momento. Note que com a finalidade deste Contrato, um espelho deve ter sido construído expressamente com a finalidade de ser um espelho. Nenhuma outra superfície refletora, inclusive artigos que foram projetados para ser espelhados para propósitos estéticos (como certas obras de arte, janelas de carro ou óculos de sol), contam.

Sucesso excepcional: Como em sucesso, a não ser que o comprimento do efeito se torna o número de sucessos que o changeling obteve multiplicado pela Wyrd dele em horas e pode ser terminado à vontade.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+3 Changeling tem algo pessoal do alvo (cabelo, unha cortando, roupa íntima, etc.); se o personagem tem tal artigo, as penalidades não aplicam

-1 a -5 Familiaridade com o alvo, sendo de amigo íntimo ou amante (-1) para um conhecido casual (-3) para alguém visto uma vez ou duas vezes de longe (-5)

-10 O alvo é um estranho completo, mas o personagem tem alguma imagem dele disponível para referência. Se o personagem não souber que alvo observar como, ele não pode tentar usar este Contrato?

Oleo real (**)**

Este Contrato vicioso foi proscrito em muitos domínios. Produz um líquido sobrenatural viscoso que agarra um personagem, o fazendo mais suscetível para as devastações de chamas. O efeito obtém o nome de sua desvantagem, uma coroa de fogo fantasma que toca a cabeça do personagem, o marcando como um usuário deste Contrato.

Um personagem tem que tocar um alvo antes de usar este efeito.

Custo: 2 glamour

Teste: Destreza + Wyrd

Ação: Instantânea

Captura: O personagem bebe uma colher de sopa de óleo de ríci antes de usar o poder. O olho causa distração mental, causando uma penalidade de -1 dado em todos os testes para o resto da cena.

Resultados do teste

Falha crítica: O óleo escoar adiante da pele do personagem... e permanece lá. Ela fica suscetível a ataques de fogo, e qualquer tal ataque inflige dano agravado. A coroa de fogo não surge.

Fracasso: Nada acontece.

Sucesso: Óleo vaza adiante da pele do personagem e desliza sobre a pele do alvo e roupas, se esparramando por ela. Ela assume um brilho amarelado leve, e outros treinados para reconhecer o efeito sabem que ela foi lubrificada (exceto ofuscação sobrenatural por parte do alvo). O personagem lubificado fica particularmente fraco contra fogo, sofrendo dano agravado de tais ataques. Se o personagem já sofre dano agravado de fogo (se ele é um vampiro, por exemplo), então tal ataque contra ele causara três dados adicionais de dano. Enquanto isso, uma coroa de chamas flamejante aparece sobre a cabeça do changeling, enquanto o marca como o usuário do Contrato todos que sabem o que significa. Esta coroa reduz todos os testes de furtividade a um dado de chance e provê +1 dado ao personagem que fazem ataques a longa distancia no changeling. Este poder tem efeito em ambos no changeling e o alvo dele, duros por varios turnos iguais ao número de sucessos obtidos para ativar o Contrato.

Sucesso excepcional: Sucessos adicionais é a própria recompensa deles.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

-2 o alvo é um morto vivo (vampiro, zumbi, promethean, etc.)

-3 o clima esta chuvoso ou a pele do alvo é particularmente molhada

-5 o alvo é uma entidade normalmente efêmera, como um fantasma ou espírito; esta penalidade se aplica até mes mo quando tal esta manifestada

Boa e má sorte (**)**

O personagem pode fazer uma única suposição afortunada, ao preço de um turno de azar. A suposição pode determinar que apartamento em um conjunto de edifícios é melhor para montar um snipe, ou descobre o numero da loteria ou uma senha de computador. Porém, a chance de determinar a suposição correta deve ser de uma entre 10,000 ou melhor, o suficiente para adivinhar quatro dígitos em uma senha ou ganhar aproximadamente \$500 na loteria ou algum jogo. O azar é semelhantemente impressionante, atacando apenas em momentos em que tudo parece estar muito mal já, Tornando a situação pior ainda.

Custo: 2 glamour

Teste: raciocínio + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O personagem está usando o Contrato contra o seu melhor ou único rival declarado ou inimigo.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling paga o preço estimado pelo Contrato porem não ganha nenhum benefício.

Fracasso: O changeling não encontra sorte nem boa nem ruim.

Sucesso: O personagem faz uma única suposição afortunada com desde que não seja maior entre uma em 10,000. Porém, o próximo teste dele em um momento de tensão significativa estará condenado a falhar, inclusive na tensão de um combate, a tensão emocional da reunião social importante, expectativas ou momentos de tensão, automaticamente se tornam uma falha crítica. Por causa do poder inerente deste Contrato, apenas um teste importante se torna uma falha crítica. Porém, este azar quase nunca esperas mais que um mês para golpear o personagem.

Sucesso excepcional: O adivinhador pode fazer um acerto em 100,000 em sua suposição, ganhando até \$5,000 potencialmente em apostas.

Modificadores sugeridos **Situação de modificador**

+1 o personagem tem dois ou três minutos pelo menos para considerar a suposição dele.

-1 o personagem tem apenas alguns momentos para fazer a suposição dele.

Chamado para a caça (**)**

Este Contrato terrível é seu próprio preço. O changeling convoca um Fae que caça os alvos. O personagem só pode usar este Contrato dentro da visão clara de uma entrada para a sebe (Cerca viva), e o Caçador Selvagem emerge daquele ponto na sebe. Este Contrato envia o que parece ser um chamado de ajuda para um Fae poderoso e importante; quando o caçador descobre quem chamou caso contrário, ele vai certamente olhar para quem o chamou.

Custo: 1 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O personagem está de fato na sebe.

Resultados do teste

Falha crítica: O caçador ouve o chamado mas está atento ao que foi feito pelo changeling. Ele pode vir de qualquer maneira, especificamente para caçar o changeling que o chamou.

Fracasso: O Contrato falha, e o caçador não é chamado.

Sucesso: O personagem chama O caçador Selvagem, que chega dentro de 10 minutos no Máximo.

Sucesso excepcional: O caçador chega logo no turno seguinte depois que o personagem executa este Contrato.

Modificadores sugeridos **Situação de modificador**

+1 o changeling grita para que o caçador venha.

-2 o changeling executa este Contrato enquanto esta deliberadamente escondido.

Perdido e Achado (***)**

Este Contrato permite o personagem a escapar de quase qualquer situação, mas o local atual dele é conhecido para outro inimigo.

Custo: 2 glamour + 1 Força de vontade

Teste: Presença + Wyrd

Ação: instantânea

Captura: O changeling está escapando de um familiar para ele que ele conhece pessoalmente a mais de um ano.

Resultados do teste

Falha crítica: O changeling paga o preço pelo Contrato estima sem obter benefício.

Fracasso: O Contrato falha, e o personagem não realiza a fuga.

Sucesso: Por alguma coincidência, o personagem pode escapar de uma perseguição ou cativo. Uma distração pode atrair a atenção dos perseguidores. O personagem pode achar as amarras dele não são tão apertadas quanto ele pensou, que alguém deixou a porta da cela aberta ou as chaves dentro de seu alcance e os guardas dele estão adormecidos ou ocupados. Contanto que alguma possível coincidência o permita a escapar da captura ou perseguição, ele escapa automaticamente. Porém, assim que o personagem escapar, outro dos inimigos do personagem, ou no mínimo um observador com algum propósito malévolo, como um gentil, caçador ou um agente dos Fae, coincidentemente descobre o local atual do personagem.

Sucesso excepcional: Além da fuga, os captores ou perseguidores do personagem não podem achar nenhum rastro de como ele escapou ou para onde ele foi. Estes rastros ainda são visíveis para que um novo inimigo encontre a localização.

Modificadores sugeridos

Situação de modificador

+3 o changeling está escapando de uma perseguição ao invés de uma captura.

+1 a +2 O changeling é fracamente vigiado em uma prisão relativamente fraca.

-1 a -2 O changeling é bem vigiado ou esta em uma cela de segurança máxima.

-4 o changeling esta preso de forma impossível de escapar.



Conflito sobrenatural

Quando entidades sobrenaturais como changelings usam os poderes deles em um outro, a força da mesma natureza dele pode lhes ajudar a resistir às outras habilidades. Contratos com testes competidos permitem o defensor a adicionar Wyrd dele para a parada de dados para resistir ao Contrato. Essencialmente, o poder da natureza sobrenatural interna do changeling dá ele alguma resistência adicional contra poderes mágicos ou sobrenaturais. Assim, o teste para resistir a um Contrato competido é o Atributo de Resistência apropriado + Wyrd. Isto assegura e retifica que até mesmo quando entidades sobrenaturais diferente dos changelings podem resistir. Se um vampiro fosse tentar subjugar um changeling com seus poderes profanos de dominação mental, o changeling pode testar perseverança + Wyrd para resistir. O mesmo é verdade ao contrário; se o

changeling fosse retaliar com o Contrato de seus inimigos (o qual requer um teste de autocontrole + Wyrd para resistir), o vampiro substituiria sua característica de Potência de Sangue no lugar da Wyrd e o teste seria autocontrole + Potência de Sangue para resistir, por exemplo. Changelings sagazes deveriam ser então cautelosos com essas outras criaturas sobrenaturais das que espiam pelo o Mundo das trevas. Embora o Perdido possa ser protegido em algum grau pela Wyrd deles, eles não são os únicos que podem puxar em reservas de força sobrenatural interna.



REGRAS E SISTEMAS

Forma e a Máscara

A verdadeira face de um changeling é algo escondido da maior parte do mundo mortal. O corpo físico de um changeling mudou, mas humanos comuns e até mesmo a maioria dos seres sobrenaturais são incapazes de ver os Perdidos pelo que eles se tornaram. Eles vêm ao invés disso a Máscara, uma ilusão feita de Glamour que paira em volta de cada changeling e providencia um disfarce humano. A ilusão é bem completa, capaz de enganar até mesmo filme e mídias digitais com apenas um desfoque ocasional ou um efeito.

A Máscara não é uma escolha. Ela protege e disfarça o Perdido até mesmo quando eles não querem, até mesmo após a morte. A Máscara parece ser outra expressão dos antigos pactos feitos pelas Fadas para protegê-las e seus criados dos olhos de homens e mulheres comuns. Os changelings já não são “dos Gents” em muitas maneiras, mas aparentemente os changelings ainda estão pertos o suficiente para manter essa barganha. Então eles parecem ser quem eles eram, ao invés de parecerem o que se tornaram – na maior parte. Sempre existe apenas uma dica do changeling na Máscara, seja na pele que lembra um pouco a madeira forte do carvalho ou os olhos que algumas vezes parecem refletir a luz como os olhos de um gato, nem que seja por um instante. A Máscara pode parecer alguns centímetros mais altos ou menores do que a forma verdadeira do changeling, ou adicionar ou subtrair uns 5 quilos. No entanto, a Máscara permanece perto do tamanho real da forma verdadeira; um Ogro com a Vantagem grande é claramente maior, até mesmo para olhos mortais.

Roupas e equipamento não são geralmente protegidos pela Máscara, a não ser que sejam de origem feérica. Um Darkling de pele prateada que usa um vestido de noiva surrado e sujo parece ser uma garota Gótica pálida usando um vestido de noiva surrado e sujo, e um Elemental usando uma rapier parece ser um humano comum usando uma rapier. As exceções mais comuns são fichas feéricas, que sempre parecem ser versões mais mundana do objeto em questão – um machado de batalha parece mais com um machado de bombeiros, uma capa magnífica parece ser apenas uma capa de

algodão. Os Perdidos aprenderam a arte de produzir roupas finas com material da Sebe também, e um traje de Hedgespun fino é uma marca de status.

Qualquer um que é protegido pela Máscara também pode ver através dela. Um changeling pode ver a forma verdadeira de outra fada, e ele sempre pode ver a forma dele também. As Fadas também podem ver através da Máscara, lamentavelmente, e algumas delas aprenderam meios de ocultarem suas formas verdadeiras dos olhos de um changeling. Até mesmo quando um changeling se olha no espelho, ele se vê da maneira que Faerie o remodelou. Qualquer changeling pode gastar um ponto de Glamour para ver a Máscara de uma pessoa ou coisa ao invés de sua forma verdadeira; essa olhadela da ilusão dura mais ou menos meio minuto.

Afetando a Máscara

A Máscara pode ser temporariamente fortificada contra os olhos de outras fadas. Gastando-se um ponto de Glamour como uma ação reflexiva, um changeling pode fortificar a Máscara para que outras fadas não vejam sua forma verdadeira sem o uso de algum poder sobrenatural. Até mesmo esse disfarce é imperfeito, no entanto. Quando um changeling fortalece a Máscara, outras fadas que vêm sua sombra vêm a sombra feita pela sua forma verdadeira.

Um changeling também pode temporariamente derrubar a Máscara em uma explosão de Glamour, mas com um custo perigoso. Ao gastar todo o seu estoque atual de Glamour, seja um de Glamour ou 100, o changeling pode queimar a Máscara como uma ação padrão. (Essa habilidade é uma exceção dos limites normais impostos pela Wyrld sobre o gasto de Glamour por turno). Observadores podem ver uma estranha explosão de luz ou escuridão que escorre sinistramente da pele da pessoa antes de rasgar ela e revelar essa coisa não tão humana assim que está diante dele. No restante da cena, o changeling não mais possui a Máscara, e irá aparecer para qualquer um como ele realmente é. Para erguer a Máscara uma vez mais, o changeling deve ganhar pelo menos dois pontos de Glamour, e gastar um deles como se fosse fortalecer a

Máscara. Derrubar a máscara é uma ação deliberada; a Máscara não cai do personagem quando ele chega a 0 de Glamour

por qualquer outro meio, e um personagem sem Glamour para gastar no esforço também não pode afastar a Máscara dele. Como essa habilidade deixa o changelings temporariamente indefeso, e pode ser um gatilho para perda de Claridade, os Perdidos hesitam muito ao usar essa habilidade fora de uma posição de confiança absoluta.

Forma Verdadeira

As mudanças físicas feitas aos Perdidos são impressionantes, mas não radicais. Um Bestial pode ter garras e presas, mas elas não são poderosas o suficiente para infligir dano letal. Um Elemental do fogo não queima objetos colocados acima de sua cabeça ou dispara detectores de fumaça. No entanto, pequenas alterações feitas no corpo de um changeling não são inteiramente cosméticas. Cada changeling ganha uma Especialidade livre em testes de atletismo, Briga ou Dissimulação (escolhidas na criação do personagem) para representar essas pequenas mudanças físicas. Esses aspectos físicos podem afetar o mundo mortal, é claro, até mesmo se os humanos não vêem a verdadeira causa. As unhas alongadas de um Hunterheart podem dar causar adicional quando ele bate com suas garras, mas sua vítima humana acha que ele foi atacado por um lunático com unhas afiadas e não por um homem-fera com garras de verdade. A pele de um Snowskin é fria como o gelo, mas sua amante assume que ele simplesmente tem uma circulação ruim ou uma pressão arterial baixa. Até mesmo o filho de um Stonebone pode passar os dedos nos chifres de seu pai e pensar que está apenas acariciando as sobrancelhas dele – uma cegueira que pode magoar muito o seu pai.

Associação em uma Corte ou um título pode mudar ainda mais a forma verdadeira de um personagem, adicionando modificações sobrenaturais que refletem os laços místicos com sua associação. Essas modificações são criações apenas pela Wyrd, e não têm uma manifestação física – na maioria das vezes.

Conforme a Wyrd do changeling aumenta, no entanto, os elementos de sua forma verdadeira começam a vazar pela Máscara. Um changeling poderoso da Corte do Inverno que carrega uma aura de frio em volta dele deixa arrepiados os humanos próximos e pode abaixar a temperatura de sua área imediata em alguns graus.

Isso não aumenta as qualidades do aspecto ou kith do changeling para níveis sobrenaturais, mas torna um pouco mais difícil andar entre humanos sem atrair a atenção.

Dano e Cura

O Corpo de um changeling é refinado. As fadas são naturalmente pré-dispostas ao engano e a trapaça como meio de resolver problemas. Em alguns casos isso é pelo fato de seus corpos serem frágeis em comparação, como um sonho meio-lebrado anuviando a mente de alguém que está acordando.

Suas belezas podem esconder a crueldade, no entanto, e os mais brutos entre eles não têm medo de violência. Os Perdidos não são leigos ao sangue e a violência, e entender como o dano os afeta é uma parte importante do jogo.

Tipos de dano

Changelings sofrem dano de contusão, letal e agravado da mesma forma que mortais normais. Por exemplo, socar a mandíbula de um changeling pode causar dano contusivo, atirar no estômago dele causaria dano letal (dói pra caramba) e algumas fontes sobrenaturais (assim como as duras Garras Selvagens de um vampiro) causaria dano agravado

Changelings não possuem maldições e anatemas inerentes. Então, nada causa a eles dano agravado inerentemente com por exposição, assim como a luz do sol e o fogo afetam os vampiros. Changelings possuem apenas uma aversão inata à ferro frio, mas esse é um caso único.

Fontes de Dano

De forma similar, as mesmas coisas que causam danos aos mortais causam dano aos changelings. Changelings sofrem com fome e sede, doença (veja “Longevidade e Decrepitude”, abaixo), drogas, eletrocussão, violência física, queda, fadiga, fogo, venenos e temperaturas extremas assim como a maioria das outras pessoas, conforme descrito nas páginas 176-181 do **Livro de Regras do Mundo das Trevas**.

Recuperação

Recuperação de ferimentos leva o mesmo tempo para changelings e para mortais. Pelo fato de o corpo dos changelings não ser muito diferente dos mortais, o tecido danificado se repara e ossos quebrados se curam no mesmo tempo para changelings, assim como para aqueles não tocados pela “outra” natureza de Faerie. No entanto, changelings geralmente fazem uso de certos curativos colhidos da Sebe, chamados de frutas goblin, para tratarem seus ferimentos. Changelings recuperam um ponto de dano contundente a cada 15 minutos, um ponto de dano letal a cada dois dias e um ponto de dano agravado a cada semana. Para mais informações em cura, veja a página 175 do **Livro de Regras do Mundo das Trevas**.

Cicatrizes e Ferimentos

De acordo com a vontade do jogador, um personagem pode ter uma cicatriz de “assinatura” em volta de um local curado de um ferimento especialmente importante. Isso não será o caso todas às vezes, mas o personagem pode querer usar como uma medalha de honra a cicatriz abaixo do seu olho de quando ele lutou contra o duque traidor, ou o rasgo no seu peito onde o corvo goblin tentou arrancar seu coração.

Cicatrizes dessa natureza tendem a refletir no aspecto do personagem. A cicatriz de um stonebone pode ser um quelóide duro e pedroso, enquanto o ferimento de um iluminado pode emanar uma luz que é levemente visível debaixo de sua blusa.

Não existe um custo para isso. É apenas uma maneira de os jogadores personalizarem a aparência de seus personagens para lembrá-los de eventos significativos de suas vidas.

Ferro Frio

Aqueles que sabem os segredos das Fadas contam uma estória curiosa sobre a fraqueza do Povo Bom ao ferro frio. A muito tempo atrás, um Outro poderoso fez um Contrato com o ferro, mas a criatura falhou em honrar os termos do Contrato. Depois disso, o ferro se jurou como inimigo do povo pródigo, frio e não desistente em sua raiva contra eles. Essa animosidade Elemental passou para os changelings também.

Em efeito, um item feito de ferro relativamente puro (não aço) ignora a defesa conseguida pelas fadas e pelas suas magias. Um Contrato de proteção não irá oferecer qualquer segurança de uma arma de ferro, por exemplo. Um changeling usando uma armadura feérica vai descobrir que ela não oferece proteção de uma estaca feita de uma cerca de ferro. Ferro puro o suficiente para ser chamado de “ferro frio” é usado raramente no mundo moderno, e a maioria dos Perdidos que procura uma arma para usar contra seus iguais geralmente precisa caçar por lojas de antiguidade para achar itens com o grão distinto ou forjá-la ele mesmo.

Armas de ferro forjadas a mão têm ainda mais poder. Facas produzidas em massa, cortadas com máquinas não são de “ferro frio”, nem é metal que foi conjurado, transmutado ou até mesmo moldado por magia. O ferro mais danificador foi martelado na sua forma com nada além de músculo, um martelo e paciência. Ferro forjado a mão confere um benefício adicional, mas apenas contra os Gentis – Fadas Verdadeiras sofrem dano agravado de armas de ferro forjadas a mão. Até mesmo o contato com ferro forjado a mão causa desconforto para os Outros. Contra changelings, ferro forjado a mão funciona da mesma maneira que ferro puro.

Afortunadamente, para changelings, ferro puro, especialmente forjado a mão, é de certa forma raro na maioria dos ambientes modernos. Objetos construídos de metal pela durabilidade tipicamente são feitos de aço ou outras ligas. Ferro é menos comum, menos prático e até mesmo tido como um pouco “primitivo” em certos contextos – considere a aparência crua de uma cerca de ferro produzida a mão comparada com uma cerca de correntes produzida em massa. Especialmente entre armamentos (onde o ferro é mais provável de aparecer), o ferro é a exceção ao invés da regra. Implementos de ferro podem ser obtidos relativamente facilmente, mas eles provavelmente terão que ser especialmente encomendados ou criados de maneira personalizada.

Longevidade e Decrepitude

Tempo passa de maneira estranha em Faerie. Um viajante azarado que esbarrou na Sebe em uma festa de equinócio e ficou algumas horas pode descobrir que semanas ou mesmo anos se passaram quando ele voltou. Um changeling roubado no seu segundo aniversário pode retornar através dos Espinhos 19 anos

depois para descobrir que seu mandado tem apenas sete anos de idade.

Então, também, o tempo ocasionalmente passa de maneira estranha para aqueles changelings que voltaram para nosso mundo. Particularmente quando a Wyrd de um changeling aumenta, as forças do destino e do tempo têm menos poder sobre ele.

A Wyrd por si só flutua para cada changeling também, no entanto, fazendo seus efeitos difíceis de apontar em uma olhada por um observador casual. O velho com olhos reumáticos e barba bem branca pode ter 70 anos de idade, ou ele pode ter mais de 100.

Além disso, conforme a Wyrd de um changeling aumenta, a influência do destino se abate de certa forma sobre ele. Doenças, mal-estares e enfermidades todas afetam o personagem menos do que abateriam normalmente.

A seguinte tabela mostra a longevidade aumentada em anos que um personagem pode experimentar conforme sua Wyrd aumenta. A tabela também inclui o bônus da parada de dados que o personagem recebe para afastar os efeitos da doença ou outra decrepitude física. Note que esses bônus se aplicam para doenças e efeitos de envelhecimento ou deterioração física apenas. Os bônus não se aplicam para resistir a venenos, diminuir danos ou agüentar feitiços e outros efeitos mágicos direcionados para o personagem. Eles podem, no entanto, afetar o resultado de tais efeitos. Por exemplo, se um mago causou um efeito de Bolsão Temporal ou Pradaria Feérica no personagem, o personagem não receberia qualquer dado de bônus para resistir o efeito dessas rotas, mas qualquer efeito concomitante que pode visitar o personagem depois como resultado de sua idade avançada receberia o bônus de dado.

Wyrd Longevidade Bônus de Enfermidade

1 +10 anos +1

2 +20 anos +1

3 +30 anos +1

4 +40 anos +2

5 +50 anos +2

6 +60 anos +2

7 +75 anos +3

8 +90 anos +3

9 +105 anos +3

10 +130 anos +4

Se a Wyrd de um personagem venerável ou doente decrescer, isso pode significar o seu fim, pois o corpo changeling não é mais capaz de afastar os efeitos do destino e do tempo com sua habilidade mais fraca de moldá-los.

Sobre a arte de ser um sonhador

Dando Formas a Sonhos

Sonhos são certamente difíceis, confusos e nem tudo neles acontece na humanidade. Pois sonhos fugazes têm dois portões: um é feito de chifre e o outro de marfim. Aqueles que passam através do portão de marfim serrado são enganadores, trazendo ondas que vêm para nada, mas aqueles que surgem da torre de chifre polido trazem resultados verdadeiros quando um mortal os vê.

– Homero, *A Odisséia*

O mundo dos sonhos é bem real para as criaturas da Wyrd. Existe alguma conexão estranha entre as coisas Arcadianas da Sebe e os sonhos dos mortais. Princípios de manipulação são transportados, ensinando o changeling a manipular o outro: aprender a sobreviver na pervertida Sebe ensina aos changelings como manipular os sonhos, e entender as lógicas labirínticas do cenário dos sonhos geralmente ajuda os changelings a atravessar a Sebe vivos.

Changelings carregam uma influência tremenda sobre seus próprios sonhos, capazes de moldar e dar forma a eles com grande autoconfiança. Cada changeling, por virtude do pequeno nó de essência Arcadiana que ele traz consigo mesmo onde sua alma deveria estar, é um sonhador lúcido de incrível proficiência. Changelings são capazes de transformar seus próprios sonhos no preenchimento de cada capricho e desejo que eles querem experimentar. Essa prática é referida como *oneiromancia* por changelings. A palavra originalmente se refere ao ato de divinação através de

sonhos, mas os changelings usam essa palavra para se referir ao ato de moldar sonhos e técnicas similares.

Os changelings se diferem dos sonhadores lúcidos normais na habilidade de entrar nos sonhos de outros. Um changeling pode aplicar esse conhecimento de oneiromancia para sonhos de fora também; tal é o poder da Wyrd. Um changeling ou outra criatura que entra no sonho de outro é chamado de oneiromante. Oneiromantes habilidosos são capazes de descobrir a aproximação de fadas através de sinais que os oneiromantes encontram nos sonhos dos mortais. Oneiromantes também são capazes de ajudar aqueles cujos sonhos esses changelings protegem para encontrar mais significado e satisfação nos seus sonhos.

O Mundo dos Sonhos

Sonhos dividem uma conexão com a Sebe e com Faerie, no mesmo nível. Oneiromantes experientes entendem que a coisa que forma a Sebe e que forma os sonhos são similares, dividindo uma conexão através da Wyrd. Em ambos os ambientes, a Wyrd é fortemente manifestada, incorporando passado e futuro, destino e sorte em uma mesmo inteiro estranho e interconectado. De muitas formas, os sonhos agem como um microcosmo do macrocosmo que é a Sebe. Os sonhos das criaturas pensantes podem ser manipulados porque eles dividem, de certa forma, a natureza da Sebe e de Arcádia. Pactos antigos que permitem que as Fadas atravessem a Sebe também permitem que aqueles que dividem sua natureza feérica também toquem os sonhos dos mortais.

A única coisa que dita as regras do cenário dos sonhos é a mente do próprio sonhador. Tudo é possível dentro de suas fronteiras, e apenas outra mente – guiada pelos seus laços com a Wyrd – é capaz de alterar esse cenário dos sonhos. Mentos tocadas pela Wyrd são sempre capazes de oneiromancia, a arte de manipular os próprios sonhos (algumas vezes chamado de sonhos lúcido por entusiastas modernos). Mais do que isso, eles são capazes de alterar os cenários dos sonhos de outros, se eles forem convidados para esses sonhos através do uso de uma jura que inclui a posição da tarefa do sonhar.

Sonhos e Força de Vontade

Depois de uma noite de repouso, todos os personagens no Mundo das Trevas re-ganham um ponto de Força de Vontade. Como opção para o Narrador, esses personagens que são negados um período de descanso sem uma fase completa de REM – o padrão de sono que coincide com o estado do sonho – podem não re-ganharem esse ponto de Força de Vontade. Personagens que estão sob drogas pesadas ou prevenidos magicamente de sonharem podem continuar a carregar o stress de suas vidas diárias com eles, dependendo de outras maneiras para recuperarem a sensação de serem.

Intensidade do Sonho

Nem todos os sonhos são os mesmos. Alguns são experiências poderosas e intensas que agarram o sonhador e oneiromantes inocentes e os levam para uma viagem, os forçando a experimentar a completude do curso intencionado do sonho até que esteja completo. Outros sonhos são traços de imagens e simbolismos vagos, pobremente lembrados quando acordados, e geralmente apenas meio-notados quando dormindo. Tais sonhos são facilmente manipulados por oneiromantes habilidosos.

O nível de poder de um dado sonho é referido como sua Intensidade. No começo do sonho, a Intensidade é determinada por um teste do Raciocínio + perseverança do personagem. O número de sucessos ganhos nesse teste determina a Intensidade do sonho.

Sonhar e Personagens

Pelo fato de que o sonhar vai se tornar invariavelmente relevante em um jogo de **Changeling: Os Perdidos**, um Narrador deve tomar algum tempo para considerar os tipos de sonhos que os personagens do Narrador terão. Assim como os gostos, desgostos, ambições e medos são relevantes quando criando um personagem interessante para os personagens interagirem, os changelings podem dizer muito sobre alguém ao interagir com seus sonhos. Assim, o Narrador é aconselhado a traçar algumas poucas idéias rápidas sobre a natureza dos sonhos de um personagem.

Da mesma forma, os jogadores devem pensar sobre os tipos de sonhos que seus personagens experimentam –

muitas mixórdias têm pactos de sonhos como parte de suas juras, e assim os changelings freqüentemente se tornam familiares com os sonhos de seus companheiros de mixórdia. Os tipos de sonhos que um personagem tem pode dizer muito sobre o personagem, e as verdades tidas no mundo dos sonhos tendem a ficar conhecidas em uma mixórdia. Medos, esperanças e até mesmo fantasias sexuais são de conhecimento freqüentemente comum dentro de uma mixórdia, apesar de que muitos changelings são cuidadosos ao manterem tais informações apenas dentro do grupo.

Sonhos Recorrentes: Que tipos de sonhos recorrentes o personagem pode ter? Os tipos de sonhos recorrentes que o personagem tem podem dizer algo sobre a personalidade ou psique do personagem. Por alguma razão, alguns conceitos – retratados simbolicamente em sonhos, é claro – têm seus ganchos na mente adormecida, que monta esse conceito. Algumas vezes, isso é simplesmente um reflexo dos próprios interesses, neuroses ou situações cotidianas estressantes do personagem, mas algumas vezes existem outros fatores trabalhando.

Apesar da Intensidade de um sonho recorrente ser determinada normalmente toda vez que ele é sonhado, o teste de Raciocínio + perseverança para determinar essa Intensidade se beneficia da regra da explosão do 9.

Sonhos de Memória: Muitas pessoas experimentam uma variedade de sonhos de memória, lembranças subconscientes do que aconteceu durante suas horas despertas. As memórias que o subconsciente expõe na fase REM do sono podem também falar algo sobre o sonhador. Geralmente tais sonhos não são lembranças fiéis, mas são coloridas pelas associações que o sonhador tem com seu sonho, quais emoções eles experimentam ao lembrarem o sonho e outros “tons de cores” similares da personalidade. Algumas vezes o sonhador não está ciente do porque ele continua a se lembrar de um certo evento de sua infância, ou porque um corredor específico de seus anos de colegial recorre até mesmo em sonhos que não são sobre antigos assuntos inacabados. Muitos oneiromantes podem descobrir as razões por trás destes sonhos recorrentes através de cuidadosa exploração do sonho em si.

Similar aos sonhos recorrentes, o teste de Raciocínio + perseverança para determinar a Intensidade de um sonho de memória se beneficia da regra da explosão do 9. Caso o sonho seja um sonho recorrente de memória, ele se beneficia da regra da explosão do 8.

Realização de Desejo: O subconsciente humano é, de muitas maneiras, a fonte de experiências humanas como esperanças e desejos, sejam eles sublimados ou abertos. Por isso, não é de se surpreender que muitos sonhos apresentam alguma forma de realização de desejo, permitindo que o sonhador experimente os seus desejos mais queridos. Fazer amor com alguém que ele goste, a oportunidade de se vingar de alguém que o machucou, a chance de se reunir com um amado que morreu enquanto estavam brigados – a maioria das pessoas experimenta algum tipo de sonho de realização de desejo ocasionalmente. Os significados de tais sonhos são geralmente óbvios, mas algumas vezes a realização de desejo é expressa em termos simbólicos: sonhos de voar podem representar a liberdade de uma situação constritora ou que prende o personagem, enquanto sonhos de gravidez podem representar um chamado criativo não realizado.

Sonhos Proféticos: A Wyrd toca todas as coisas, correndo pela trama dos sonhos da mesma forma que corre através dos pontos mais distantes de Arcádia. Na Wyrd, o passado e o futuro se unem, e o destino se tece. Por isso, não é de se surpreender que os sonhos algumas vezes contêm vislumbres do futuro. Alguns oneiromantes acreditam que muitos sonhos são proféticos, refletindo o futuro da mesma forma que muitos métodos de divinação fazem: como algo que absolutamente vai ocorrer caso os eventos continuem baseados no exato momento em que o processo divinatório é usado. É claro, o livre arbítrio é a maior fonte de mudanças nesses eventos, e então eles são apenas dicas na melhor das hipóteses. Ainda sim, sonhos proféticos são bem comuns entre aqueles tocados pela Wyrd, e muitos changelings os experimentam.

Enquanto num sonho, o changeling que suspeita que seu ambiente é profético deve fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo + Wyrd com um bônus igual à Intensidade do sonho. Sucesso indica se o sonho é ou não profético, mas não dá nenhuma outra informação sobre ele. Um sucesso excepcional não indica apenas se um sonho é profético, mas também dá alguma indicação para o changeling de como o sonho pode ser evitado e que ocorra. Se o changeling fizer qualquer tipo de mudança no sonho através do uso da oneiromancia, o sonho cessa de funcionar como um sonho profético. Muitos changelings consideram uma terrível falta de sorte alterar sonhos genuinamente proféticos.

Um sonhador que experimenta um sonho profético e depois vê que sua predição se tornou verdadeira pode re-ganhar um ponto de Força de Vontade. Tais momentos dão ao sonhador uma sensação de confiança nas suas experiências oníricas, mesmo que eles geralmente dêem um frio na espinha daqueles que não acreditam em tais coisas. Changelings que experimentam um sonho profético e depois vêem ele se realizar podem re-ganhar um ponto de Glamour, pois ficam abismados com o contato súbito com o poder da Wyrd.

Pesadelos: O que os sonhos de realização de desejo representam para as esperanças e desejos, os pesadelos representam para inseguranças e medos. A maioria dos sonhadores experimenta um pesadelo ocasional – um sonho que contém imagens, experiências ou memórias que provocam uma resposta de medo. Tais sonhos são bem aterrorizantes e, no caso de pesadelos, podem realmente contribuir para uma saúde fraca e estresse psicológico. Pesadelos são intensamente pessoais. O que causa um grande medo para uma pessoa pode simplesmente ser um sonho incomum para outra. Por isso, os tipos de pesadelo que um personagem experimenta diz muito sobre o que ele teme, odeia ou com que geralmente tem associações negativas. Similar a muitos sonhos, no entanto, pesadelos podem ser altamente simbólicos: o que parece ser simples mente um sonho estranho sobre palhaços e parquinhos pode na verdade ser uma associação simbólica com abuso infantil do sonhador.

Quando determinando a Intensidade de um sonho, um pesadelo de Intensidade igual ou maior à Força de Vontade do sonhador resulta em um pesadelo tão

severo que o sonhador provavelmente acorda chorando ou gritando. O sonhador não recupera qualquer ponto de Força de Vontade do repouso depois de uma noite que inclui tais terrores noturnos.

Além disso, os loucos geralmente têm sonhos mais horríveis. Reduza o número de sucessos necessários para prevenir a recuperação de Força de Vontade por um por perturbação que a vítima possua. Sendo assim, um sonhador com duas perturbações e uma Força de Vontade 5 precisam apenas experimentarem um pesadelo de Intensidade 3 para que a recuperação de Força de Vontade seja feita. Tais sonhos sempre irão apresentar características associadas com a perturbação em questão, no entanto: um pesadelo de alguém com fobia geralmente é assombrado pela coisa que ele tem medo, e o esquizofrênico pode se ver cara-a-cara com a suposta fonte de suas alucinações bem freqüentemente nos seus sonhos.

Nova Desvantagem Mental: Pesadelos

As psiques de algumas pessoas são naturalmente predispostas a pesadelos. Em tais sonhadores, enquanto mais intenso o sonho é, o mais provável é que ela experimente pesadelos – a intensidade do sonho inerva o sonhador, e o que começou como um simples sonho de outro tipo faz uma mudança dramática para o pesadelo. Em termos de jogo, qualquer sonho com uma Intensidade maior que a perseverança do sonhador se torna um pesadelo. Esses pesadelos retêm a Intensidade do começo do sonho, no entanto, o que



significa que tais sonhos devem deixar o sonhador mal descansado na próxima manhã.

Oneiromancia

As artes de manipulação de sonhos são praticadas por muitos changelings. Todos têm a habilidade de dar forma aos sonhos, mas nem todos afinam essas habilidades. Verdadeiros oneiromantes procuram entender as nuances da condição humana, como expressadas através de sonhos. A Habilidade associada com a oneiromancia é Empatia – pois changelings um dia foram mortais, e suas manipulações dos sonhos são, por necessidade, meio psicologia. Eles não têm a potência de Wyrd para re-moldar inteiramente os sonhos da forma que as Fadas Verdadeiras o fazem, mas se os changelings entenderem o que os sonhos significam e como eles funcionam, eles podem obter o mesmo resultado de um cenário de sonhos mortal.

Entrando nos Sonhos

Um changeling sempre pode entrar nos seus próprios sonhos, sem qualquer dificuldade. Mais do que isso, ele sempre pode entrar nos sonhos de seu mandado simplesmente gastando um ponto de Força de Vontade quando o changeling começa a dormir. Muitos Perdidos atormentam seus mandados, procurando aterrorizá-los e incomodar seus descansos alguns dias antes de atacá-los. É claro, a dificuldade é que isso pode se virar contra o changeling: um mandado cujos sonhos são invadidos muito frequentemente pode descobrir as técnicas para invadir os sonhos do changeling, e alguns mandados têm sonhos perigosos e assassinos.

Toda vez que um changeling invade os sonhos de seu mandado, o Narrador deve fazer um teste da presença + Wyrd do changeling. Esse é um teste estendido, feito uma vez para cada vez que o changeling invadir os sonhos de seu mandado. O número alvo desse teste é igual à Força de Vontade do mandado; assim que for igualado ou excedido, o mandado percebe a conexão onírica entre ele e o changeling, e pode aprender a gastar um ponto de Força de Vontade para assombrar os sonhos de seu atormentador changeling. Um mandado que aprende essa técnica se torna um oneiromante capaz rapidamente, capaz como qualquer changeling enquanto nos próprios sonhos, ou daqueles que o mandado substituiu.

Changelings podem entrar nos sonhos de outros através do uso de uma jura, usando a tarefa do sonhar. Mixórdias entram comumente nos sonhos dos outros para manter um olho preocupado na vida dos sonhos de seus companheiros, e changelings geralmente colocam tarefas do sonhar em juras que eles usam para enfeitiçar mortais. Changelings geralmente procuram ligar outros mortais em juras de sonhar, também – fazer isso permite que um changeling mantenha registro de certos elementos da população, úteis para prever a chegada de Hospedeiros de Faerie no canto da Sebe do changeling.

Entrar nos sonhos de alguém ligado por uma tarefa de sonhar através do uso de juras é um exercício de Wyrd, ao invés de poder inato; sendo assim, um changeling precisa gastar um ponto de Glamour para entrar nos sonhos daqueles que os changelings são jurados a proteger, ao invés do ponto de Força de Vontade que os changelings usam para assombrar seus mandados.

Para entrar nos sonhos de outros, um changeling precisa entrar em um sono profundo e meditativo. Pelo fato de isso requerer uma conexão com o material onírico da Sebe, onde a Wyrd está bem espessa, o changeling precisa estar ou em um Vazio ou na Sebe – mas, não surpreendentemente, deitar e dormir enquanto caminhando na Sebe é considerado pouco mais que idiotice.

Então, o changeling faz um teste normal de meditação, exceto que o número alvo depende do sonho destino, através da tabela abaixo. O changeling pode adicionar sua Wyrd ao teste.

Número Alvo Sonho Destino

8 sucessos Sonhos Pessoais

12 sucessos Sonhos do Mandado

16 sucessos Sonhos de tarefas de Sonhar

O changeling passa pelo seu próprio cenário de sonhos conforme ele segue as linhas da Wyrd para o sonho dos outros, mas ele não precisa usar essa técnica para simplesmente entrar nos seus próprios sonhos e controlá-los conforme dorme. O oneiromante é um completo mestre dos seus próprios sonhos e não precisa de nenhuma técnica especial de sono meditativo ou a presença da Sebe para manipular seu próprio cenário de sonho.

Vale a pena notar que um changeling que parte para uma viagem onírica não deixa o seu corpo de nenhuma maneira. Ele está em um sono profundo, seguindo os caminhos da Wyrđ para os sonhos de outros, com seus próprios sonhos servindo de portal. Se um barulho alto ocorrer perto, ou se algo incomodar o seu corpo, um teste reflexivo de perseverança + autocontrole é requerido para que ele fique dentro do seu estado onírico. Se o teste falhar, ele imediatamente acorda, retirado de seu sono profundo.

Da mesma forma, um oneiromante pode escolher sair de um sonho a qualquer momento com um teste bem sucedido de perseverança + autocontrole e uma ação instantânea. No entanto, aquele cujo cenário de sonho serve como cenário para a visita onírica não tem tanta sorte. Sonhadores não lúcidos não têm controle sobre quando eles podem terminar o sonho. Um sonhador lúcido ou oneiromante pode fazer um teste de perseverança + autocontrole para acordar, conforme citado, mas esse teste pode ser reflexivamente disputado por um teste de Raciocínio + Empatia + Wyrđ do oneiromante presente; de fato, múltiplos oneiromantes podem testar reflexivamente como se realizassem uma tarefa em grupo para ajudar outro em manter o sonhador dormindo até que eles tenham terminado seus objetivos ali.

Cavalgando os Sonhos

Cavalar os sonhos é talvez a mais simples e menos intensiva forma de oneiromancia. Um changeling que cavalga os sonhos entra no sonho de outro e faz mudanças simples a eventos e no ambiente em volta dele. Ele pode iniciar mudanças bem dramáticas, alterando a aparência do cenário dos sonhos, como os habitantes oníricos agem e todos os tipos de outras mudanças. O sonho integral em si permanece relativamente o mesmo, no entanto.

Fazer mudanças no sonho é feito através de um teste de Raciocínio + Empatia + Wyrđ, com uma penalidade igual à Intensidade do sonho sendo alterado. O changeling vê o sonho acontecendo em volta do sonhador de um ponto de vantagem desencarnado acima da cabeça do sonhador; é um tipo de mudança aparecer no contexto do sonho, e outro tipo de mudança se fazer parecer com alguém ou algo dentro do sonho.

O oneiromante deve ter cuidado para não ter uma mão muito pesada, no entanto, pois ele pode perturbar o

sonho. Caso o oneiromante obtenha um número de sucessos em um teste de cavalgar os sonhos maior do que a Intensidade do sonho, suas mudanças foram muitas para o sonho se manter coeso, e ele se desfaz. O oneiromante pode gastar um ponto de Força de Vontade para prevenir que isso aconteça. O oneiromante também tem a opção de voluntariamente dar penalidades para o teste, mas assim que determinada a parada de dados, todos os sucessos desse teste contam. Pode ser um ato de malabarismo delicado manter um sonho fraco intacto.

Na maior parte do tempo, os changelings simplesmente cavalam os sonhos apenas para observar o que está acontecendo, não fazendo muitas mudanças no conteúdo do cenário dos sonhos. Sonhos naturais têm um valor próprio em si mesmo, e um oneiromante sábio entende isso. De dentro do sonho, um changeling pode cavalgar os sonhos para fazer uma série de ações simples.

Analisar o Sonho: Ao fazer mudanças fracas e imediatas para ver como o cenário dos sonhos reage a elas, o oneiromante pode determinar se o sonho em questão é um pesadelo completo, sonho recorrente, sonho de memória ou realização de desejo. Isso requer um teste instantâneo de Raciocínio + Empatia, com uma penalidade igual à Intensidade do sonho. O oneiromante faz pequenas mudanças e procura sinais que indicam o tipo de sonho – sonhos de memória imediatamente reforçam aspectos do sonho que são lembrados ao invés de imaginados, pesadelos pervertem ligeiramente os aspectos para manifestações mais sombrias, sonhos recorrentes são mais difíceis de influir com eventos aleatórios, pois seu padrão já está estabelecido, enquanto que sonhos de realização de desejo ou normais são relativamente fáceis de mudar.

Além disso, com um teste de Raciocínio + Ocultismo + Wyrđ, com um bônus igual à Intensidade do sonho, o oneiromante pode determinar se um sonho é profético ou não. Se o oneiromante fizer qualquer mudança em um sonho profético, no entanto, até mesmo as mudanças usadas para determinar o tipo de sonho, suas habilidades proféticas são anuladas – ele deixa de ser uma verdadeira mensagem da Wyrđ, e simplesmente se torna outro sonho assim que o oneiromante mexeu com ele. Assim sendo, a primeira coisa que oneiromantes sábios fazem é analisar um sonho para ver se ele é profético, antes de fazer qualquer mudança nele. Até mesmo uma mudança simples como aparecer diante do contexto do sonho pode arruinar sua qualidade presciente.



Convencer o Sonhador: Com um teste de Raciocínio + Empatia + Wyrd que requer uma noite inteira de trabalho, o oneiromante pode alterar os sonhos sutilmente, injetando sugestões subliminares no cenário dos sonhos para uso mais tarde. Para cada sucesso no teste de cavalgar os sonhos, o changeling pode “guardar” um dado a mais na psique do sonhador. Quando interagindo socialmente com o sonhador em uma data futura, o changeling pode invocar essas pistas subliminares, alterando sua voz para um certo tom, usando uma certa frase ou usando um certo perfume, usando o número de dados que ele quiser em qualquer teste baseado em Manipulação ao lidar com o sonhador.

Essas pistas permanecem na psique do sonhador por uma semana, desaparecendo no fim desse período. Apenas uma única “bateria” de pistas subliminares pode ficar na psique de um sonhador por vês – estabelecer um novo conjunto de sugestões apaga as sugestões anteriores.

Aprender sobre o Sonhador: Ao observar várias noites de sonhos, um oneiromante pode aprender um pouco sobre o sonhador. Isso requer um teste [extended] de Raciocínio + Empatia + Wyrd, com um teste permitido por noite. Durante essas noites, o oneiromante não pode alterar o conteúdo do cenário dos sonhos de qualquer maneira. Cada cinco sucessos nesse teste revela um dos seguintes detalhes sobre o sonhador: Sua Virtude, seu Vício, uma de suas perturbações, sua Força de Vontade, uma de suas Vantagens (apenas Mentais ou Sociais) ou uma de suas Desvantagens (apenas Mentais ou Sociais). Isso também pode revelar o uso de poderes sobrenaturais que alteraram a mente ou as emoções do sonhador no mês passado.

Psicoterapia: Um oneiromante com o conhecimento para isso pode de fato usar os sonhos de um alvo para tratamento psicológico ou problemas mentais. Esse é um teste instantâneo de Raciocínio + Empatia + Wyrd, com uma penalidade igual à Intensidade do sonho em que o trabalho é feito. Cada noite de trabalho pelo oneiromante é o equivalente a uma semana de psicoterapia normal.

Diminuir a Intensidade: Isso é raramente usado, mas o oneiromante pode de fato diminuir a Intensidade do sonho, reduzindo o poder de seu comando da psique do sonhador. A maior parte dos oneiromantes usa isso para diminuir o poder de pesadelos, permitindo que o sonhador experimente o pesadelo (e assim ganhando o

tipo de catarse que algumas pessoas ganham de sonhos ruins) sem se encontrarem exaustos no dia seguinte. Isso requer um teste de Raciocínio + Empatia + Wyrd, com uma penalidade igual à Intensidade do sonho; cada sucesso reduz a Intensidade do sonho por 1. Se a Intensidade do sonho for diminuída para menos de 1, o sonho acaba abruptamente, e o sonhador acorda. Isso pode ser feito apenas uma vez por sonho.

Isso também pode ser usado para diminuir a Intensidade de veneno onírico, reduzindo o poder das Fadas Verdadeiras sobre o mortal que elas controlam através de sonhos contagiosos. Esse é um teste de Raciocínio + Empatia + Wyrd, sem penalidade. Esse teste é disputado por um teste da Intensidade do veneno onírico. Se o oneiromante vencer esse teste disputado, cada um de seus sucessos sobre os do veneno onírico reduz a Intensidade do veneno onírico por 1. Se o sonho contagioso vencer, no entanto, o oneiromante leva um ponto de dano de Força de Vontade por sucesso (veja “Oneiromaquia”, abaixo para detalhes em dano de Força de Vontade).

Procura por Veneno Onírico: Procurar pelos sinais sutis de veneno onírico é dispendioso e geralmente difícil. É um teste prolongado de Raciocínio + Empatia + Wyrd, com uma penalidade igual à Intensidade do sonho dominante da noite. Cada teste leva uma única noite de trabalho, e requer um número total de sucessos igual à Intensidade do sonho contagioso. A maior parte dos oneiromantes regularmente procura os sonhos daqueles que eles observam pela infecção das Fadas Verdadeiras.

Nova Vantagem Mental: Sonho Lúcido (●●)

Pré-requisitos: Não changeling, Perseverança ●●● ou maior

Efeito: Seu personagem tem a habilidade de controlar seus próprios sonhos, sutilmente os moldando de acordo com seus desejos. Para todos os propósitos, considera-se que seu personagem tem a habilidade de cavalgar os sonhos (como acima), mas apenas em seus próprios sonhos. Ele também é capaz de entrar em oneiromaquia, ou combate onírico, com oneiromantes que entram em seu sonho.

Sonhadores lúcidos não podem usar nenhuma das ações especiais associadas com cavalgar os sonhos (assim como Diminuir a Intensidade, Analisar o Sonho e etc.); suas mudanças são limitadas à simples mudanças de ambiente. No entanto, as mudanças que um sonhador lúcido faz nos seus sonhos não têm

chance de interromper o sonho, garantindo ao sonhador um controle sem precedentes sobre seus próprios sonhos, mesmo que ele não consiga fazer os mesmos feitos que os verdadeiros oneiromantes conseguem.

Arquitetura dos Sonhos

Arquitetura de sonhos é bem mais envolvente do que simplesmente cavalgar um sonho. Um cavaleiro dos sonhos simplesmente experimenta o sonho como ele existe, fazendo pequenas mudanças aqui e ali. Um oneiromante arquiteto dos sonhos, no entanto, está literalmente criando o sonho em sua plenitude, usando seu Glamour bruto e o poder de sua Wyrð para moldar um cenário de sonhos das coisas latentes do cenário do sonho do sonhador. Não existe limite para essa habilidade, no entanto – pelo fato de depender da confluência do próprio cenário do sonho do sonhador e as habilidades criativas do oneiromante, um oneiromante não pode arquitetar os seus próprios sonhos. Assim, muitas mixórdias se ajudam com a criação de cenários de sonhos para sustentar e manter uns aos outros.

Para fazer isso, o sonhador não pode estar ativamente no meio de um sonho. Assim sendo, um oneiromante que entra no cenário dos sonhos de um sonhador antes de ele entrar em REM pode usar a oportunidade para moldar sua vontade no cenário dos sonhos raso e não atendido ainda, montando o palco para seus próprios psico-dramas. No entanto, a mente de um sonhador luta contra tais intrusões não-naturais. A psique de um sonhador tem sua própria agenda de compromissos incompreensível, e luta contra qualquer mudança na apresentação simbólica e subconsciente que a psique tem na estante para quem está dormindo.

Para arquitetar o sonho de uma psique desocupada, o oneiromante gasta um ponto de Glamour e faz um teste de Raciocínio + Empatia + Wyrð, disputada pelo teste de Raciocínio + Perseverança de quem está dormindo. Essa disputa imediatamente engatilha a fase REM – se o teste do changeling vencer, ele molda o cenário dos sonhos para um ambiente de sua escolha, com uma Intensidade igual ao seu saldo de sucessos. Se a psique do sonhador vencer, ele começa o sonho com uma Intensidade igual ao saldo de sucessos do teste de Raciocínio + Perseverança.

Uma forma mais fácil de certa maneira de arquitetar os sonhos é diminuir a Intensidade de um sonho em progresso, cavalgando os sonhos. Quando a

Intensidade do sonho chegar a 0, o oneiromante pode imediatamente moldar seu próprio sonho, resultando em uma transição súbita e estranha de um sonho para o outro. Apesar de ser mais fácil de conseguir, é mais exigente em termos de Glamour: o changeling precisa pagar dois pontos de Glamour para tramar um cenário de sonhos de um sonho natural diminuído, ao invés de um ponto normal.

Existem vários benefícios em criar sonhos de uma roupagem nova. A mente sonhadora tem um propósito, que é aliviar o estresse da psique, engatilhando uma variedade de funções psicológicas que geralmente estão dormentes, provendo acesso incrível ao subconsciente e geralmente provendo uma espécie de ciclo de “desligamento” para a máquina que é o corpo humano. Cenários de sonhos podem ser moldados para fazerem qualquer um desses. Além disso, é dito que alguns títulos ensinam forma únicas de arquitetar os sonhos que ninguém mais sabe ou tem o poder de usar. Qualquer sonhador pode se beneficiar apenas de um cenário de sonhos moldados com Glamour por noite – assim, um oneiromante pode moldar um sonho curador e depois um que alivia o estresse, mas o sonhador apenas ganharia os benefícios mecânicos do primeiro sonho.

Sono de Cura: Ao criar um sonho que interage com os processos psicológicos, o oneiromante pode acelerar a cura do sonhador. Com um sono curador de qualquer Intensidade, o tempo que o sonhador gasta dormindo equivale a um dia completo de descanso. Assim, se o sonhador experimentar um dia completo de descanso e então uma noite de sono de cura, considera-se que ele ganhou dois dias de descanso para o propósito de curar ferimentos. Se o teste de Intensidade for um êxito excepcional, o sono de cura conta como dois dias de descanso por si só.

Alívio de Estresse: Ao escutar as afirmações subconscientes do eu interior de alguns sonhos, o oneiromante que conhece o Vício e a Virtude do sonhador pode moldar seus sonhos para auxiliar na recuperação de estresse – em termos de jogo, ele pode moldar sonhos que permitem que o sonhador recupere Força de Vontade. Um sonho de alívio de estresse permite que um sonhador recupere um ponto de Força de Vontade como se ele tivesse satisfeito um Vício, além do que é normalmente ganho com o sonhar. Se o teste de Intensidade por um êxito excepcional, o sonho de alívio de estresse permite ao sonhador recuperar toda sua Força de Vontade, como se ela tivesse satisfeito uma Virtude.

Ensino Desacordado: Muito do que é o ensinar envolve muito mais do que simplesmente o fluxo de informação – a maioria dos estudantes aprende de maneiras diferentes. Essas técnicas são o que permite que os estudantes realmente processem a informação em um nível subconsciente. Um oneiromante pode tomar vantagem do acesso fácil ao subconsciente de um sonhador para aumentar o processo de aprendizado, moldando um sonho que serve para ensinar o sonhador. Referido comicamente como “sonhos montados” por alguns changelings, um simples sono de ensino desacordado age como um dia inteiro de aprendizado de um dado tópico. Se o teste de Intensidade for um êxito excepcional, o ensino desacordado na verdade garante ao sonhador um ponto de experiência que pode apenas ser gasto para aumentar a Habilidade, Vantagem ou Contrato sendo ensinado. Um sonhador não pode ganhar tais pontos de experiência adicionais para essa Habilidade ou Vantagem novamente, até que o primeiro ponto de experiência seja gasto aumentando a característica em questão.

Pesadelos: A maioria dos oneiromantes raramente usa arquitetura dos sonhos para criar pesadelos, mas muitos changelings gostam de atormentar seus mandados com visões horríveis de suas mortes inevitáveis. Pesadelos arquitetados são tratados como pesadelos normais, em termos de efeito de sua Intensidade no sonhador.

Tecelagem dos Sonhos

O último tipo de oneiromancia é tecelagem dos sonhos, a arte de criar sonhos fora da mente desacordada e guardá-los em um objeto apropriado para uso posterior. Um oneiromante que deseja usar a tecelagem dos sonhos deve primeiro encontrar um objeto apropriado para servir como um vaso para o sonho. A natureza do objeto deve ser apropriada para o tipo de sonho que ele deseja criar, e mais provavelmente irá aparecer no sonho de alguma forma. Um ursinho de pelúcia macio e aconchegante pode ser um excelente vaso para um sonho de cura, enquanto um boneco de um palhaço com um sorriso sinistro e um olho faltando pode ser perfeito para um pesadelo. Oneiromantes geralmente usam objetos que podem estar em contato com a pessoa que dorme: bonecos de pelúcia, cobertores, roupas de baixo e jóias são objetos populares, assim como pequenas coisas que podem ser enfiadas embaixo de travesseiros.

Assim que o vaso é escolhido, é investido com um ponto de Glamour. Então, dentro da hora de

investimento no vaso com Glamour, o oneiromante deve começar a criar o sonho que o vaso contém. Isso é similar à arquitetura dos sonhos, exceto pelo fato de que o oneiromante não sofre resistência de uma psique ativa – o oneiromante está literalmente esculpindo um sonho no vazio. O processo de fazer isso é bem mais intenso, no entanto, requerendo uma grande quantidade de tempo; afinal de contas, não existe um cenário de sonhos inato para se tirar a forma do sonho no vaso, então ele precisa ser criado muito mais cuidadosamente. Esse é um processo que pode levar dias.

Esse é um teste prolongado de Inteligência + Empatia + Wyrđ para criar o sonho, com cada teste durando um dia. Os sucessos nesse teste se acumulam para formar a Intensidade do sonho contido no vaso. Para soltar o sonho, a pessoa que dorme precisa apenas deitar para dormir com o objeto em contato com ela. Isso faz com que o sonho se desenrole na sua psique naturalmente, como se o sonho fosse naturalmente dele. Assim o sonhador não luta com o começo do sonho. Se o sonhador não estiver ciente do vaso como fonte de sonhos estranhos, no entanto, a Intensidade do sonho é disputada com um teste de Perseverança + Autocontrole quando o sonhador entra no sono.

Um dos verdadeiros benefícios da tecelagem dos sonhos é que qualquer sonhador pode experimentar o sonho – não apenas um que é ligado ao criador pela Wyrđ. Assim, um vaso que contém um sonho tecido pode ser usado por qualquer changeling, mandado ou humano ligado a uma tarefa de sonhar de uma jura. Isso permite que artesões oneiromantes de habilidade tremenda tenham sonhos em vasos e os venda como frutos de seu trabalho – muitos Mercados Goblin têm vários vendedores de vasos de tecelagem de sonhos. Vale a pena notar que um oneiromante pode tecer os sonhos para ele mesmo; estar fora de seus cenários de sonhos verdadeiros permite que ele crie um sonho idealizado para ele experimentar.

Um vaso pode conter qualquer tipo de sonho que pode ser criado com arquitetura dos sonhos. Além disso, no entanto, a prática de criar a rede de Glamour tecido no vaso permite a criação de um dos mais poderosos tipos de sonhos: o sonho da Wyrđ.

Sonho da Wyrđ: Um sonho da Wyrđ é um sonho que serve como maneira de transferir o uso de um Contrato para o sonhador. Apenas vasos com sonhos tecidos são capazes de conter tais poderosos sonhos – a complexidade está significativamente além da

habilidade da maioria dos oneiromantes de efetivamente tramarem enquanto num cenário de sonhos. É dito, no entanto, que algumas Fadas Verdadeiras conseguem tramar sonhos da Wyrd nos sonhos daqueles que elas envenenaram.

Criar um sonho de Wyrd começa com o investimento no vaso com um ponto de Glamour, e então a ativação do Contrato a ser capturado e colocado dentro dele. O teste normal do Contrato é feito; se a ativação do Contrato foi muito fraca para o gosto do oneiromante, ele deve deixar o Glamour do vaso desaparecer, pois está infectado pelo primeiro uso do Contrato. É claro, ativar o Contrato da segunda vez recebe a penalidade normal de um dado por tentar a mesma ação em turnos consecutivos, e o vaso precisa ser preparado novamente com outro ponto de Glamour. Apenas Contratos que podem ser usados em alvos sem ser o usuário do Contrato podem ser investidos em um sonho da Wyrd: sendo assim, Contratos que permitem mudar de forma e outros efeitos usados apenas pelo usuário não podem ser concedidos a outros.

O número alvo para a tecelagem de sonhos é pelo menos igual ao número de sucessos obtidos na ativação do Contrato. A maioria dos oneiromantes cria sonhos de Intensidade muito maiores, para compensar qualquer redução de Intensidade que pode ocorrer pelo teste inconsciente de Autocontrole + Perseverança. Quando o Contrato se ativa nos sonhos de quem está dormindo, é como se o oneiromante usasse o Contrato, com um número de êxitos igual aos êxitos originais obtidos para o Contrato, ou a Intensidade do sonho, o que for menor. Se a pessoa que estiver dormindo puder fazer algum tipo de teste de resistência, esses êxitos são subtraídos dos êxitos do Contrato como normal.

Esses sonhos sempre refletem a natureza do Contrato em questão. Um Contrato que dá algum tipo de bênção ou sorte pode ser representado por um sonho idílico no qual a sorte sorri para o sonhador, enquanto que uma maldição ou Contrato com efeitos negativos pode se manifestar como um pesadelo (mas sem as notas mecânicas referidas acima para pesadelos – o uso de um Contrato negativo em um sonhador já é ruim o suficiente).

Sonhos Personalizados: Se o oneiromante conhece um sonhador específico muito bem – tendo usado a técnica de cavalgar os sonhos “Aprender sobre o Sonhador” em várias ocasiões, ou conhece o sonhador há anos – a Intensidade final do sonho é aumentada pelos círculos de Empatia ou Wyrd do oneiromante, o

que for maior. Esse bônus se aplica apenas ao sonhador intencionado, no entanto; se o bônus é usado em um sonhador diferente, *reduza* a Intensidade final do sonho em uma quantidade similar. Muitos changelings criam tais vasos de “emergência” para aqueles que o changeling protege, colocando Contratos de cura ou protetores neles, ou providenciando vasos com sonhos acalentadores.

Analisando Vasos: Com um teste prolongado de Raciocínio + Autocontrole + Wyrd, um changeling pode ter certeza se um objeto é um vaso de sonhos tecidos. O número alvo é igual à Intensidade do sonho dentro dele, e cada teste requer 10 minutos de estudo.

Oneiromaquia

De acordo com alguns changelings mais velhos, as artes da oneiromaquia – ou “batalha onírica” – são uma antiga tradução entre as Fadas. Simplesmente alterar os sonhos e limpar a psique de um sonhador da presença das Fadas não é o suficiente quando as próprias Fadas Verdadeiras estão dentro dos sonhos, e changelings geralmente levam as batalhas para o sono de seus odiados mandados (e vice versa).

A habilidade do oneiromante de transformar a realidade do sonho é a base para a habilidade de começar a oneiromaquia. Normalmente, violência que acontece dentro do contexto de um sonho existe apenas para servir algum outro propósito, geralmente simbólico. Por isso, violência que não serve a psique do sonhador é um pouco traumática – a pessoa cujo cenário dos sonhos serve como campo de batalha automaticamente perde um ponto de Força de Vontade devido ao trauma psíquico do evento, seja apenas um simples golpe ou uma batalha vasta e terrível travada entre uma mixórdia e um dos Outros.

Guerra pode ser travada em uma de duas maneiras dentro do contexto de um sonho: pessoalmente e ambientalmente.

Ataques pessoais

Ataques pessoais envolvem a criação de uma forma onírica (assim como cavalgar os sonhos) e atacar como se faz na realidade. A arma que o sonhador visualiza para ele não importa – sua própria conexão com a Wyrd é tudo o que importa. Sendo assim, ataques oníricos são feitos usando a melhor Característica de

Poder do personagem (Inteligência, Força ou Presença) + sua habilidade de combate preferida, Armas de Fogo para pistolas e arcos e Armamento para armas de mão. Esse ataque recebe um “bônus de equipamento” igual à Wyrd do personagem atacante.

Nos sonhos, um oneiromante habilidoso realmente brilha, um reflexo do uso de suas Características mais altas em ambos os ataques acima, e suas defesas (veja “Defesas Oníricas”, abaixo). Um personagem com habilidades físicas boas geralmente depende do que alguns chamam de “memória corpórea”, uma dependência da memória subconsciente de como o corpo reage em uma situação qualquer. Um personagem habilidoso mentalmente é capaz de aplicar muita imaginação e pensamentos rápidos para situações em um cenário de sonhos, enquanto que um personagem com habilidades sociais avançadas exauri força pura de vontade e personalidade, suficiente para deixar de lado pequenos golpes para dar poderosos ataques próprios.

Ataques Ambientais

Outros oneiromantes preferem usar o ambiente do cenário dos sonhos contra seus oponentes. Esses ataques, similares aos ataques pessoais, recebem um bônus de equipamento igual à Wyrd do oneiromante, mas eles não necessariamente dependem de habilidades típicas de combate. A natureza fluida do cenário dos sonhos espera ser invocada e colocada em uso pelo habilidoso oneiromante, que pode usar qualquer uma das seguintes habilidades como armas.

Usando técnicas normais de cavalgar os sonhos, o oneiromante pode efetivamente fazer um ataque com Raciocínio + Empatia + Wyrd. Essas mudanças são rápidas e imediatas, dependendo da imaginação surpreendente do oneiromante. A aparição súbita de animais selvagens, tempestades, feitiçarias terríveis e antigas e maldições que caem sobre um inimigo – todas essas formas de ataque são o auspício do ataque ambiental.

O ambiente é usado como arma, e o oneiromante pode descrever devastações épicas e gigantescas como parte de seu ataque, mas tais ataques não fazem quase nada para ninguém a não ser o alvo mesmo. Independente do “efeito especial” envolvido, essas ainda são técnicas da oneiromaquia, atacando o eu onírico de um inimigo por vez.

Defesas Oníricas

Existem duas outras mudanças para as estatísticas de combate num cenário dos sonhos; pois os changelings apresentam uma Defesa e Armadura diferentes daquelas no mundo normal.

Defesa: A defesa é derivada inteiramente do maior valor das características de refinamento do personagem (Raciocínio, Destreza ou Manipulação).

Armadura: O personagem recebe uma quantidade de armadura, igual ao seu maior valor na Característica de resistência, perseverança, Vigor ou Autocontrole.

Dano Onírico

Dano infligido em um combate onírico não é real. Ao invés de tirar pontos de vitalidade como dano, o dano oneiromaquico é infligido à Força de Vontade como dano. Quando um ataque obtém um êxito excepcional, no entanto, o alvo leva um único ponto de dano, geralmente acordando machucado, ou sangrando da boca ou ouvido.

O golpe final a um inimigo em um combate oneiromaquico pode fazer mais do que drenar a psique – o golpe final pode ferir ativamente a psique por um curto tempo. Se um oponente chega a 0 de Força de Vontade exatamente, ele simplesmente acorda, lutando por fôlego. Se, no entanto, o dano derrubou a Força de Vontade do derrotado para um a quatro pontos abaixo de 0, o alvo acorda com uma perturbação leve por um único dia, ou tem uma perturbação existente aumentada para uma perturbação severa. Se o dano foi o suficiente para reduzi-lo a -5 pontos de Força de Vontade, a duração da perturbação ou do aumento da perturbação é estendida para uma semana inteira.

Acrobacias Cinematográficas

Criatividade e raciocínio rápido são as chaves para vencer na oneiromaquia. O combatente que toma a vantagem de suas conexões com a Wyrd, que usa o conhecimento do cenário dos sonhos para seu próprio benefício e que aplica uma criatividade perversa que ultrapasse a de seu adversário vai emergir vitorioso. Para refletir isso, os ataques de oneiromaquia podem ganhar de um a três dados de bônus por descrições fascinantes e interessantes.

Esses dados de bônus podem ser aplicados para ações ofensivas ou defensivas. Simplesmente adicione o bônus diretamente à Defesa do alvo no caso de uma acrobacia cinematográfica defensiva. Deve ser notado, no entanto, que qualquer acrobacia só ganha dados uma vez – se balançar em cipós em um pesadelo numa selva é ótimo da primeira vez que acontece, mas depois disso se toma um truque velho. Cada acrobacia deve ser interessante e inovadora.

Descrição Interessante (+1 dado): Um ataque que usa uma descrição interessante vale um dado extra. Um oneiromante é capaz de mudar as “leis” do cenário do sonho que ele está simplesmente por desejar isso. A habilidade de correr por uma parede, saltar alturas grandiosas e atacar com tal força que o golpe ressonante racha o concreto e quebra o vidro em um raio de [10 pés] são descrições apropriadas. Nenhuma dessas descrições garante um benefício mecânico além desse dado de bônus sem que seja feito um teste de cavalgar os sonhos para verdadeiramente manipular o cenário do sonho. Essas acrobacias são ações de heróis épicos, feitos impossíveis para pessoas normais – mas no mundo dos sonhos, o mais fraco dos sonhadores são os heróis épicos.

Usando Qualidades Temáticas (+2 dados): Indo um passo além de uma descrição interessante, usar qualidades temáticas envolve recorrer aos temas simbólicos já presentes na luta. Esses podem ser os temas de um sonho onde a batalha está ocorrendo, os temas que envolvem qualquer um dos combatentes ou os temas que sejam significativos para o sonhador em si.

Assim, o Quimérico da Corte do Inverno pode descrever que os ataques de seus punhos deixam uma marca de neve onde eles atingem, ou embeleza sua investida através do pátio da corte em direção ao seu

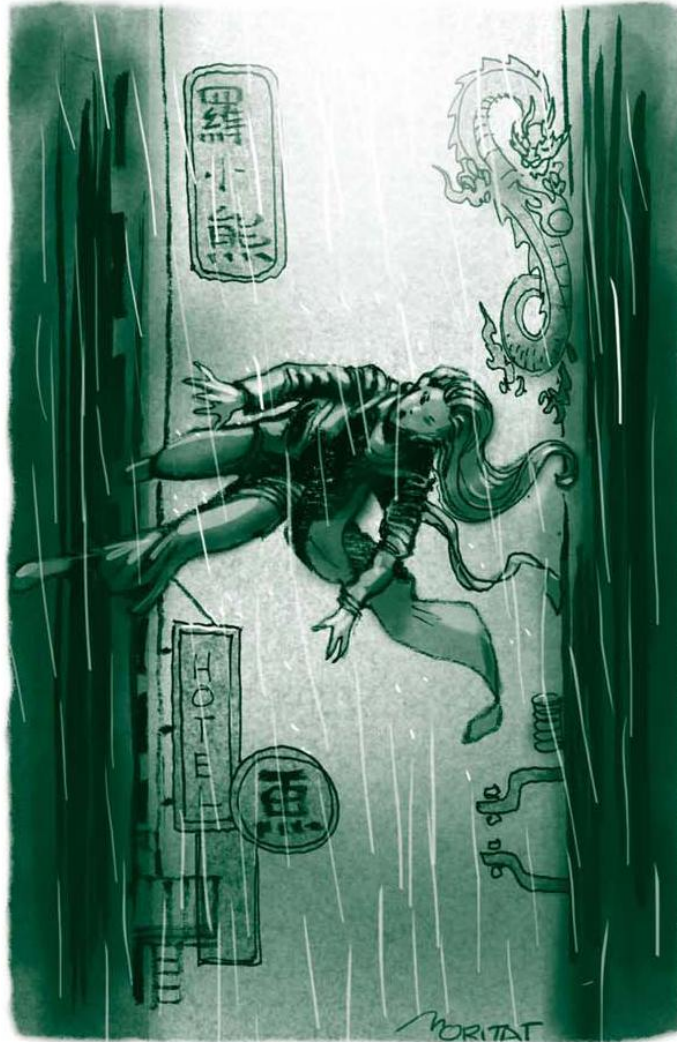
inimigo terminando ela com uma escorregada através de um pedaço de gelo, a beleza que emana de dentro de seu olhar de gelo que cega seu inimigo. Uma batalha ocorrendo na mente de um fã de musicais pode incorporar um candelabro em queda, no estilo do Fantasma, ou um de seus inimigos pode se armar com a lâmina impressionante do [headsmán] do Mikado. O combatente que toma vantagem da natureza [fiery] elemental de seu adversário ao jogá-lo em um lago de água congelante pode se beneficiar de dois dados adicionais.

Performance de Maestro (+3 dados): Finalmente, uma acrobacia cinematográfica de três dados é a mais rara de todas, porque não é suficiente que a acrobacia seja bem descrita. Ao invés disso, uma acrobacia de três

dados é qualquer acrobacia de dois dados que força um grupo de jogo a conceder que a acrobacia não é apenas apropriada e impressionante, mas também adiciona ativamente para a diversão do grupo. Por isso, é inteiramente subjetivo – o que pode ser uma acrobacia cinematográfica para um grupo pode garantir apenas um para de dados como bônus para outro. O Narrador é, no entanto, encorajado a ser generoso – o combate onírico deve ser interessante, divertido e algumas vezes exagerado.

Os Senhores Oníricos

Os mestres do Glamour e de Arcádia são, por extensão, mestres dos sonhos mortais. O [weft] mais fraco dos sonhos humanos são como um brinquedo para os



Gentis, que se divertem bastante em seus jogos. Ao contrário de changelings, os Outros não precisam se ligar com juras para entrar nos sonhos de mortais. Ao invés disso, as Fadas podem ganhar acesso aos sonhos de duas maneiras: através do uso de frascos oníricos ou pela sua presença física.

Ao invés de Empatia, as Fadas Verdadeiras usam Persuasão ou Intimidação para manipularem os sonhos dos mortais – as Fadas Verdadeiras não precisam depender de compreensão de sonhos, da forma que os changelings que foram humanos um dia precisam. Suas forças de personalidade são o suficiente para martelarem os sonhos para as formas que elas desejam, e os sonhos que elas tecem são construções de tirar o fôlego de terrível beleza (Persuasão) ou de terror impressionante (Intimidação).

Veneno Onírico

Para entrar nos sonhos de mortais ou outras criaturas, a Fada precisa envenenar seus sonhos, distorcendo e pervertendo eles até que eles sejam um ambiente convidativo e agradável para a influência do Outro. Para fazer isso, as Fadas precisam deixar um frasco onírico (veja “Tecelagem dos Sonhos”, abaixo) para o sono do mortal ou ela precisa tocar o mortal que está dormindo.

O veneno onírico – também referido como um sonho contagioso pelos sábios da Corte do Outono – é um sonho moldado através do uso de arquitetura dos sonhos ao tocar um mortal, ou através das artes da tecelagem dos sonhos. Quando um mortal experimenta o veneno onírico, seu jogador faz um teste de Autocontrole + Perseverança; cada êxito nesse teste reduz a Intensidade do veneno onírico. Se a Intensidade final do sonho contagioso for menor do que a Wyrda da Fada Verdadeira, o envenenamento é incompleto.

Em tais casos, a Fada deve tentar envenenar o sonho novamente. Se a tentativa de envenenamento for feita dentro de sete dias da tentativa original, a Intensidade final dos envenenamentos dos sonhos seguintes são cumulativas. O veneno onírico desaparece depois de uma semana, no entanto, então se mais de sete dias se passam desde o primeiro envenenamento, o Outro precisa recomçar o processo.

Uma vez que a Intensidade do sonho contagioso for o suficiente para acomodar a poderosa Wyrda da Fada Verdadeira (seja conseguida com uma única exposição

ou várias ao veneno onírico), o mundo dos sonhos do mortal é refeito para um ambiente apropriado para o invasor Feérico. O Outro pode, a qualquer momento e de qualquer distância da Sebe ou do mundo real, entrar nos sonhos do mortal. A Fada instintivamente sabe quando o mortal dorme em tais condições, e não existe limite para o número de mortais que os sonhos as Fadas podem envenenar.

No entanto, um cenário de sonhos mortal pode acomodar apenas uma Fada a qualquer momento. Tentativas de envenenar automaticamente falham. Nesse ponto, a única opção que a Fada tem é se aproximar do mortal e receber sua permissão de entrar nos seus sonhos, ligados pela Wyrda em um pacto. Desse ponto, a Fada pode entrar nos sonhos do mortal e diminuir a influência que o Outro da mesma maneira que um changeling erode a influência de venenos oníricos.

Distorção dos Sonhos

Changelings podem fazer maravilhas com sonhos, mas apenas as Fadas Verdadeiras podem fazer uma técnica conhecida como distorção dos sonhos. Enquanto dentro dos sonhos de um mortal cujos sonhos as Fadas Verdadeiras envenenaram (entrar nos sonhos de mortais através do uso de juras é insuficiente), os Gentis podem fazer qualquer um dos seguintes feitos de oneiromancia.

Portador de Contágio: As Fadas Verdadeiras podem re-moldar o cenário do sonho da psique do mortal, o transformando em um campo de procriação de sonhos contagiosos. Isso requer um teste normal de arquitetura dos sonhos (veja “Arquitetura dos Sonhos”, abaixo), com uma Intensidade igual ou maior que a Força de Vontade do mortal. Êxito indica que o cenário dos sonhos do mortal se tornou um local corrompido e infernal que literalmente expelle um novo sonho contagioso uma vez a cada semana.

Esses sonhos contagiosos têm uma Intensidade igual ao Raciocínio + Perseverança, então a Fada tende a preferir pessoas criativas e teimosas como portadores de contágio. As Fadas Verdadeiras podem visitar o cenário dos sonhos para colher esses sonhos contagiosos, os colocando dentro de frascos de sonhos para usá-los para envenenar o cenário de sonhos de outros mortais. Alternativamente, caso o veneno onírico não seja colhido em 24 horas, o mortal se sente compelido a procurar outros para infectar. Um portador

de contágio pode infectar outro simplesmente dormindo do lado dele, geralmente com contato de pele com pele.

Essa condição, compreensivelmente, tem um efeito deteriorante da psique do mortal. Para cada mês que o mortal serve como portador de contágio, ele precisa fazer um teste de Perseverança + Autocontrole ou ganhar uma perturbação. Esse teste recebe uma penalidade de um dado por mês que o teste obteve êxito. Assim que ele recebe uma nova perturbação, essas penalidades retornam a 0. Assim, os portadores de contágio eventualmente acabam horrivelmente insanos, sofrendo de uma variedade ampla de fobias, ansiedades e esquizofrenia, todas focadas nos elementos temáticos do Guardiã que atormentou ele. Assim, um homem cuja psique é usada pela Bruxa Spidermarrow descobre que as vozes que ele começa a ouvir são dela, e ele ganha uma fobia das aranhas que constantemente tecem sua teia de seda acinzentada.

A arquitetura dos sonhos feita em um mortal pode ser removida por qualquer arquitetura de sonhos de um oneiomante, mas depois de um ano servindo como portador de contágio, o cenário dos sonhos de um mortal é irrevogavelmente envenenado; ele vai criar para sempre sonhos que envenenam outros. A única maneira de lidar com tais casos é matando o desafortunado, pois eles providenciaram inadvertidamente um caminho para os sonhos para as Fadas.

Enfeitiçar: Em uma visão arquitetada de Intensidade pelo menos igual à Perseverança + Autocontrole do mortal, as Fadas Verdadeiras podem investir um ponto de Glamour no mortal, o enfeitiçando. Feitiços das Fadas funcionam da mesma maneira que o feitiço dos changelings, exceto pelo fato de que o feitiço das Fadas não precisa de uma jura para funcionar.

Além disso, a um mortal enfeitiçado verdadeiramente favorecido é garantido um único uso de um dos Contratos das Fadas. O Guardiã precisa tecer o uso do Contrato em um sonho, com técnicas normais de tecelagem dos sonhos. No entanto, ao invés do sonho se desdobrar no sono do mortal e afetá-lo, as Fadas Verdadeiras podem investir um ponto de Glamour no mortal, permitindo que ele “segure” aquele Glamour onírico, gastando esse ponto em uma data futura e soltando o poder. Quando isso é feito, o poder toma efeito no alvo de escolha do mortal, como se a Fada Verdadeira estivesse usando o poder nessa situação, permitindo que os Gentis povoem o mundo mortal com

agentes capazes de usar poderes terríveis e enormes, mas apenas uma vez.

Usar tais poderes contidos toma um pagamento da psique do mortal, no entanto. A soltura do Glamour enlouquecedor pode destruir a sanidade do mortal, o expondo assim como faz a Wyrld da Fada Verdadeira naquele momento. O mortal precisa fazer um simples teste de geração como se ele tivesse pecado contra a uma Moralidade de nível 7 - o pré-requisito de Wyrld do Contrato recém usado. Assim, usar um Contrato com um pré-requisito de Wyrld 4 é um pecado contra Moralidade 3.[]

Colher Sonhos: As Fadas podem colher Glamour de um sonho de um mortal assim como os changelings fazem, mas as Fadas são bem menos gentis. Uma Fada tende a fazer um teste de Presença ou Manipulação + Raciocínio + Wyrld para colher Glamour de um sonho, recebendo um ponto de Glamour por êxito. Os sonhos são excepcionalmente intensos, e geralmente deixam o sonhador abalado. Um mortal cujos sonhos foram distorcidos por uma Fada Verdadeira perde um ponto de Força de Vontade ao acordar (e, é claro, não recebe nenhum ponto de Força de Vontade por um sono bem dormido). Se o Outro conseguiu um êxito excepcional no teste de colher, a vítima precisa fazer um teste de Perseverança + Autocontrole ou ganhar uma perturbação. Aqueles desafortunados o suficiente para atrair a atenção das Fadas que gostam do “sabor” de seus sonhos estão condenados a acabarem como lunáticos.

Ler a Wyrld: A Fada Verdadeira pode usar a conexão entre os sonhos mortais e a Wyrld para induzir um sonho profético em um mortal. Isso requer um teste de cavalgar os sonhos pelo Outro, que despedaça o simbolismo básico e os significados pessoais de um sonho para revelar as linhas cruas da Wyrld que se esgueiram debaixo de todos os sonhos. Isso garante à Fada Verdadeira um vislumbre do futuro, mas tem efeitos bem destruidores num mortal. O mortal precisa fazer um teste de Perseverança + Autocontrole contra o teste de cavalgar os sonhos da Fada. Se o mortal tiver mais êxitos que a Fada Verdadeira, o mortal simplesmente experimenta um pesadelo de uma Intensidade igual aos êxitos da Fada Verdadeira.

Se a Fada Verdadeira obtêm um a quatro mais êxitos que o mortal, o mortal experimenta um pesadelo terrível e acorda com uma perturbação leve que permanece por um mês. Se a Fada Verdadeira obtêm êxitos o suficiente sobre o teste de resistência do mortal



para obter um êxito excepcional, o mortal acorda com uma perturbação severa que dura um mês, uma perturbação leve permanente ou têm uma de suas perturbações leves elevadas para uma perturbação severa permanentemente.

Sonambulismo: Quando dentro dos sonhos de um mortal, as Fadas Verdadeiras podem alterar os padrões do sonho de um mortal, o transformando em um sonâmbulo. Com um teste de cavalgar os sonhos veja “Cavalgando os Sonhos” a Fada Verdadeira introduz pequenas mudanças na percepção onírica do mortal. Para cada êxito obtido pelo teste de cavalgar os sonhos pela Fada Verdadeira, o mortal obedece a um comando simples. Tais comandos incluem coisas como: “Saia da cama”. “Ande pelo corredor”. “Abra a porta”. “Vá para o meio da rua”. “Puxe o gatilho”.

Sonhos Sobrenaturais

Os sonhos de criaturas sobrenaturais são, de alguma forma, protegidos pela natureza oculta dessas criaturas. Defesas mentais garantem benefícios contra toda e qualquer técnica de moldar os sonhos, e todos os testes de resistência sempre adicionam a potência sobrenatural da criatura (Potência de Sangue para vampiros, Chamado Primitivo para lobisomens e Gnose para magos).

Além disso, as Fadas Verdadeiras não podem usar envenenamento de sonhos contra criaturas sobrenaturais. A única maneira de entrar no sonho de uma criatura sobrenatural é fazendo uma jura que garanta a entrada – os recessos sombrios das psiques sobrenaturais são muito espertos e poderosos para a enganação dos Gentis.

Outros Perigos

As Fadas Verdadeiras não são os únicos perigos que podem vir da Sebe para um sonhador. Contos changelings são cheios de criaturas estranhas na Sebe ou Faerie que são capazes de caçar nos sonhos de mortais para sua sustentação, se alimentando do medo que a criatura causa e deixando mortais loucos ou sem mentes.

Outras criaturas são, ditas como capazes de atrair o eu sonhador de uma pessoa para deixar o corpo físico, entrando na Sebe como uma coisa não substancial e fantasmagórica, semi-real e vagarosamente se desfazendo, perdida e incapaz de retornar sem a ajuda de um oneiromante. Acredita-se que algumas criaturas prendem e vagarosamente comem esses eu sonhadores semi-reais, enquanto outros simplesmente deixam esses corpos oníricos para vagar enquanto entram no corpo vazio onde o corpo onírico costumava ficar, tomando o corpo mortal para seus próprios fins.



