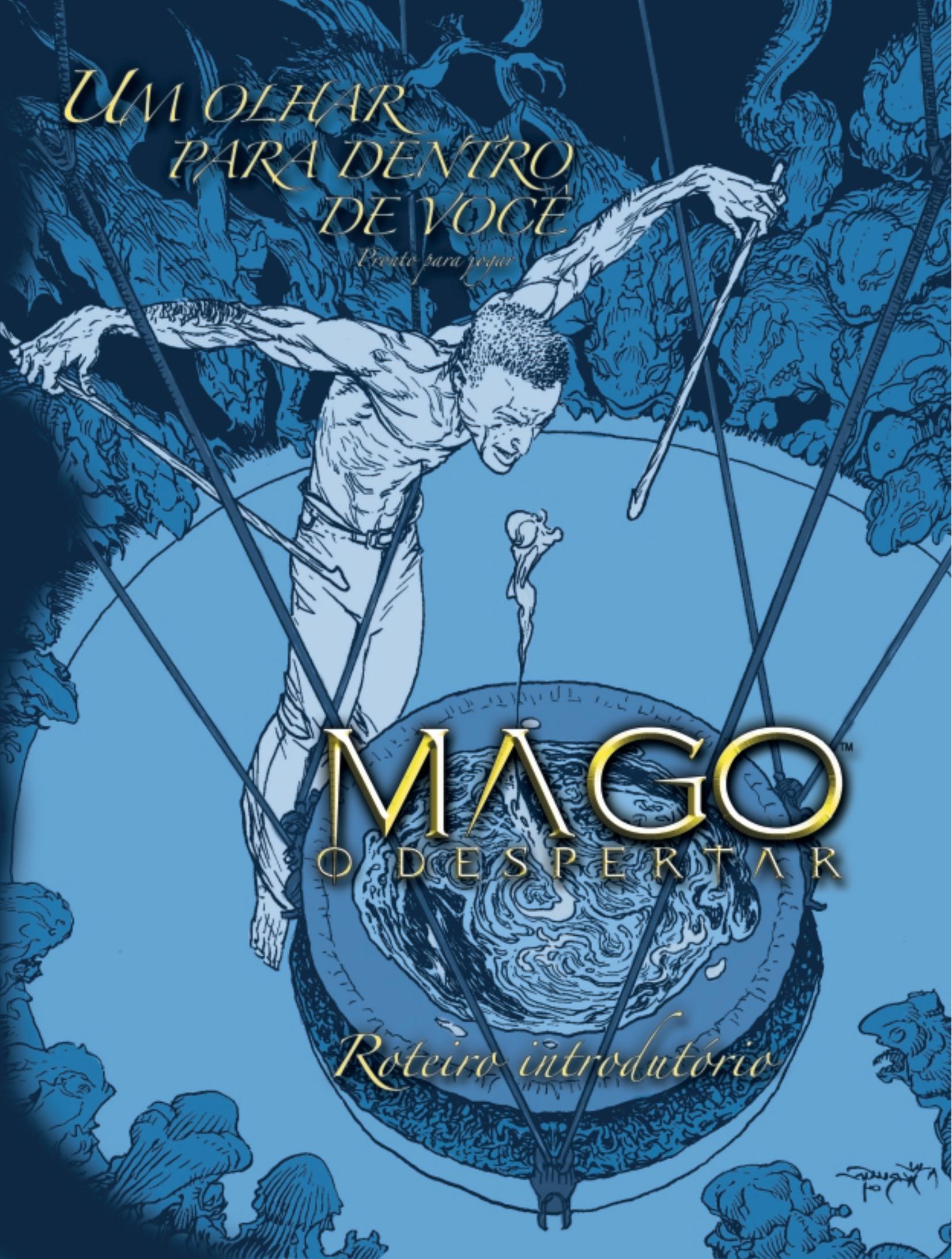


UM OLHAR
PARA DENTRO
DE VOCÊ

Pronto para jogar

MÄNGO™
O DESPERTAR

Roteiro introdutório



MAGO

O DESPERTAR

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

Autor: Matthew McFarland.

Arte da capa: Mike Kaluta.

Jogadores da fase de testes: Matt Karafa, Jeffrey Kreider, Matthew McFarland Keith McMillin, Fred Martin-Shultz, Dawn Wiatrowski.

EDIÇÃO BRASILEIRA

Editora: Maria do Carmo Zanini.

Tradução e revisão: MC Zanini.

Preparação: Patrícia Narvaes.

Editoração eletrônica: Tino Chagas.



WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE C
STONE MOUNTAIN, GA 30087

©2005 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Ficam expressamente proibidas a reprodução e republicação sem a permissão por escrito da editora, exceto para capturar uma cópia para uso pessoal. White Wolf e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Mage the Awakening, Storytelling System, Gloria Mundi e Gazing into you são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou a referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas nem do *copyright* pertinente.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Título original: Gazing into you.

DEVVWMODQ01

ISBN: 978-85-7532-365-6 — E-Book

1ª edição: fevereiro/2009 — E-Book

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

McFarland, Matthew

Um olhar para dentro de você / Matthew McFarland; [ilustração Mike Kaluta; tradução Maria do Carmo Zanini]. — São Paulo: Devir, 2009.

Título original: Gazing into you.
ISBN 978-85-7532-365-6

I. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Kaluta, Mike.
II. Título.

08-11888

CDD-793.9
-793.93

Índices para catálogo sistemático:

- | | |
|-----------------------------------|--------|
| 1. Jogos de aventura: Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia: Recreação | 793.93 |
| 3. "Roleplaying games": Recreação | 793.93 |

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/2/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

 **DEVIR LIVRARIA**

Brasil Portugal

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci, São Paulo - SP

01539-000

Fone: (11) 2127 8787

Fax: (11) 2127 8759

E-mail: duvidas@devir.com.br

Polo Industrial

Brejos de Carreiros

Armazém 4, Escritório 2

Olhos de Água

2950-554 - Palmela

Fone: 212 139 440

Fax: 212 139 449

E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

E DESPERTAR DE UM SONHO...

As águas do tempo se turvam quando nos aproximamos do passado distante. Ruínas, artefatos, pinturas nas paredes das cavernas: indícios que nos contam uma história incompleta. Muitas pessoas nunca irão perceber que não sabem toda a verdade, mas algumas conseguem ver que ainda há mais coisas a aprender. Aquelas que enxergam e sabem onde procurar acabam descobrindo a lenda de uma civilização arruinada e de uma guerra em nome do trono da realidade. São muitos os nomes dados a essa civilização, e a maioria se perdeu no cômputo dos anos, mas até mesmo os relatos fragmentados do passado fazem menção a um deles: Atlântida.

A humanidade encontrou esse lugar mítico eras atrás, conduzida por sonhos mais reais que as coisas que via quando acordada. Ali aprendeu a enxergar os Reinos Supernos, que ficam além deste mundo, e o que se descobriu nesses lugares ateou fogo às almas humanas. Com o poder de seus pensamentos, aprenderam a tornar real neste mundo aquilo que era real nos Reinos Supernos: a possibilitar o impossível. Aquilo que antes só se podia fazer em sonho era agora plausível no mundo desperto. Na verdade, era como se apenas as almas mais iluminadas estivessem realmente Despertadas, ao passo que todas as outras pessoas Dormiam e partilhavam o mesmo sonho.

Os Despertados ergueram uma civilização gloriosa em sua ilha sagrada, dividindo-se em ordens administrativas especializadas e cooperando para desvelar os Mistérios dos reinos superiores. Mas o poder que com isso descobriram não demorou a superar a sabedoria

daqueles que o detinham e, movidos pelo húbri, eles cometeram um crime terrível. Tentando abandonar completamente o mundo dos sonhos, eles construíram uma enorme escada celestial para levá-los aos Reinos Supernos, onde conquistaram os tronos dos deuses e usurparam-lhes o lugar. Tentaram controlar toda a realidade somente com seus pensamentos, mas a Criação estremecia a cada um de seus caprichos insensatos. Não havia outra escolha a não ser derrubá-los, para que a realidade inteira não fosse corrompida e fragmentada. Os Despertados que ainda restavam em nosso mundo subiram a escada celestial e guerrearam com seus antigos irmãos, abalando toda a Criação. No fim, a própria escada se desfz e nosso mundo caiu, separando-se dos Reinos Supernos e deixando atrás de si um precipício intransponível de irrealidade, conhecido como o Abismo.

No entanto, apesar do Mundo Decaído ter sido amaldiçoado a Dormir cada vez mais profundamente, ainda existem aqueles que Despertam. Nos confins dos Reinos Supernos encontram-se gigantescas torres de vigia que, mesmo nos dias de hoje, convocam as almas corajosas e iluminadas a atravessar o Abismo traiçoeiro. Se a alma sobreviver a essa jornada e entalhar seu nome numa dessas torres, o Adormecido Despertará e herdará o legado esquecido da humanidade: a magia. Ao fazê-lo, caberá a ele encontrar outros que, assim como ele, também se libertaram do sonho comum da humanidade e agora tentam redescobrir a verdade que se esconde atrás dos Mistérios da Criação. E, se revelarem os fragmentos remanescentes

MAGO

O DESPERTAR

da cultura perdida da fabulosa Atlântida, os magos terão de decidir se irão recriar a civilização iluminada fundada pelos primeiros sonhadores ou se construirão algo melhor, com base nos ideais mais elevados deste Mundo Decaído.

Você já teve a impressão — pelo menos uma vez na vida — de que havia algo errado com o mundo e nem tudo era o que parecia ser. Você sempre soube que verdades sinistras se escondiam atrás de uma fachada de normalidade, encobertas parcialmente pelas racionais e constantes “leis naturais” que denominamos ciência. E, ao cair da noite, quando as sombras se alongam e o vento silva por entre a folhagem, você estremece e recorda a sabedoria de seus ancestrais, pois eles tinham razões para temer as trevas. Nesses momentos, você percebe como sempre esteve sozinho, como era ignorante. Você se sente assim porque acabou de entrar no Mundo das Trevas, onde as sombras escondem segredos inimagináveis.

Em **Mago: o Despertar**, o terceiro jogo do Sistema Storytelling e do Mundo das Trevas, você e seus amigos contam histórias ambientadas nesse mundo, revelam esses segredos e desenredam os Mistérios da Criação. Aqueles que conseguirem fazer isso Despertarão para o maior mistério de todos: as regras da realidade não são tão rígidas quanto todo mundo pensa. Ao estabelecer caminhos místicos para os reinos que ficam além do mundo material, os Despertos (conhecidos como magos e feiticeiros) conseguem impor as leis dos reinos superiores a este mundo. Ao fazê-lo, são capazes de iluminar aquilo que se esconde no Mundo das Trevas e operar grandes maravilhas, moderadas somente por sua sabedoria.

No entanto, apesar de todo o seu poder e discernimento, os Despertos ainda são humanos e estão sujeitos às mesmas imperfeições e à falta de visão que afligem a humanidade. Eles *precisam* moderar seus prodígios com sabedoria, para que o atrito entre leis opostas de realidades díspares não provoque um Paradoxo incontrolável. Tampouco podem expor arrogantemente os segredos que seus Despertares lhes revelam. Alguns segredos são resguardados da humanidade Adormecida por bons motivos, e somente o mago orgulhoso e tolo ilumina as coisas que seria melhor exilar nas sombras. E mais, o mago faz bem em controlar seu orgulho, pois o orgulho leva à ruína. Sempre há um outro mago que possui um pouco mais de poder ou sabe um pouco mais sobre aquilo que se esconde nas trevas...

O JOGO

Mago: o Despertar é um jogo narrativo (ou RPG) no qual um grupo de jogadores coopera para contar uma história. Cada participante, com a exceção do Narrador, assume o papel de um único mago. O Narrador, essencialmente, assume todos os outros papéis, descreve o mundo para os demais jogadores, interpreta os outros personagens e determina os desafios que serão enfrentados pelos personagens dos jogadores. Os jogadores lançam dados para determinar se seus personagens conseguirão ou não vencer os desafios diante deles. Numa situação típica de jogo, o Narrador descreve a cena na qual se encontram os personagens dos jogadores (“Você vê cinco seres se formando diante de seus olhos, materializando-se a partir do nada. Você leva um segundo para perceber que eles são idênticos a você e seus companheiros. O que você faz?”). Os jogadores, então, descrevem as ações de seus personagens, geralmente em primeira pessoa. Em seguida, o Narrador descreve os resultados de cada ação, e o processo se repete até a conclusão da cena. Os dados são empregados quando os jogadores desejam que seus personagens tentem ações cujo êxito não é garantido. Saltar para o teto de um carro em movimento sem se ferir exigiria um teste com os dados; isso não seria necessário para o personagem sair de um automóvel estacionado.

Este roteiro contém tudo de que você e cinco amigos precisarão para jogar **Mago: o Despertar** pela primeira vez, exceto lápis, papel (para anotações) e alguns dados de dez faces (esses dados especiais podem ser encontrados nas lojas do ramo e às vezes são chamados “d10”). Os jogadores devem ler os históricos dos personagens que se encontram no fim desta brochura e escolher aqueles que desejam interpretar. O Narrador deve ler o resto do material antes do jogo para se preparar.

AS REGRAS

Mago: o Despertar utiliza um conjunto de regras chamado Sistema Storytelling. Várias dessas regras são apresentadas no roteiro propriamente dito ou nas fichas dos personagens (poderes especiais etc.), mas vejamos primeiro os fundamentos:

- **Testes com os dados:** Ao lançar os dados, de acordo com o Sistema Storytelling, você não vai somar os resultados. Em vez disso, todo dado que tiver como resultado um valor igual ou superior a 8 será considerado um sucesso. Em geral, você só precisa de um sucesso para realizar uma tarefa, mas é sempre melhor obter vários deles (porque isso provoca maior dano em combate, por exemplo). Todo dado que tiver como resultado um "0" (que é considerado um 10) contará como um sucesso e poderá ser relançado (o que pode resultar em mais um sucesso). Se obtiver cinco sucessos ou mais, você terá um *êxito excepcional*. Se você não obtiver sucessos, seu personagem terá falhado.

- **Paradas de dados:** O número de dados que você joga ao tentar fazer alguma coisa é sua parada de dados, geralmente composta pela soma de duas características de sua ficha de personagem (um Atributo e uma Habilidade), além dos modificadores impostos por qualquer tipo de equipamento especial que seu personagem venha a utilizar ou por condições adversas.

- **Modificadores:** O Narrador determina quais modificadores se aplicam a uma determinada parada de dados. Os modificadores aumentam ou reduzem a parada (o número de dados a serem lançados) e geralmente advêm das ferramentas empregadas (o bônus aparece na descrição das mesmas), das Vantagens que o personagem possui (discriminadas na descrição do personagem) ou das circunstâncias. O Narrador deverá conferir um bônus ou impor uma penalidade (que geralmente varia de +2 a -2) se as circunstâncias forem particularmente favoráveis ou prejudiciais. Por exemplo, a tentativa de escalar um muro escorregadio, molhado de chuva e cheio de limo estaria sujeita a uma penalidade de -2, mas a mesma ação no caso de uma superfície repleta de apoios para as mãos e saliências receberia um bônus de +2.

- **Dado de sorte:** Se os modificadores reduzirem sua parada de dados a zero (não é possível ter uma parada negativa), você ainda lançará um único dado (chamado *dado de sorte*). Somente a obtenção de um 10 no dado de sorte leva ao êxito, mas qualquer outro resultado é considerado uma falha. E, sim, se conseguir um 10, você poderá relançar o dado e tentar obter mais um sucesso. Enquanto continuar a tirar 10s, você continuará gerando sucessos. No entanto, se o resultado for qualquer outro número, não será um sucesso. Na verdade, a obtenção de 1 no dado de sorte (somente no primeiro teste, e não nos lances

que se seguirem ao primeiro 10) indicará uma *falha dramática*. O Narrador deve descrever os resultados particularmente incômodos de uma falha dramática, como o revólver que emperra ou o estouro de um pneu durante uma perseguição automobilística.

- **Ações:** Quase tudo que o personagem faz é considerado uma *ação instantânea*. Você determina a parada, lança os dados e verifica se teve êxito ou falhou. Em combate, você consegue realizar uma ação instantânea por turno. Às vezes, você precisará realizar uma *ação prolongada*, que representa uma atividade qualquer durante um certo período de tempo, como vasculhar uma sala ou lançar um feitiço particularmente complexo. Nesse caso, cada teste representa uma quantidade pré-estabelecida de tempo (geralmente dez minutos, mas isso varia no caso de ações mais complicadas). Você acumula sucessos de um teste para outro até conseguir um certo número deles (discriminado no texto), quando então algo acontece ou seu tempo se esgota. Algumas ações também podem ser *disputadas*, o que significa que duas pessoas agem uma contra a outra, como numa queda de braço ou quando um personagem tenta passar despercebido por um guarda atento. Numa ação disputada, cada jogador (ou o jogador e o Narrador) lança a parada de dados do respectivo personagem; vencerá a pessoa com o maior número de sucessos. Por último, algumas ações são *reflexas*, o que significa que elas acontecem automaticamente e não despendem tempo: você pode realizá-las simultaneamente a uma ação instantânea num mesmo turno.

- **Turnos e cenas:** O *turno* é um intervalo de três segundos empregado em combate. Uma *cena* é um intervalo maior (geralmente uma hora ou o tempo necessário para que todos façam o que pretendem num determinado local). Alguns poderes mágicos funcionam durante um turno apenas, mas outros duram uma cena inteira.

A FICHA DE PERSONAGEM

As últimas páginas deste roteiro contêm as fichas de cinco personagens que podem ser utilizadas pelos jogadores em *Gloria Mundi*. Essas fichas contêm todos os parâmetros de jogo que definem as capacidades de um personagem, organizados em vários tipos de características. A maioria dessas características varia de um (•) a cinco círculos (•••••), bem parecido com o sistema de classificação por estrelas dos

MAGO

DESPERTAR

hotéis. As diversas características representam coisas diferentes:

- Os **Atributos** representam capacidades inatas, como Força, Inteligência ou Presença.

- As **Habilidades** representam competências adquiridas, como o uso de Armas de Fogo ou a Medicina. Uma palavra ou expressão entre parênteses ao lado da Habilidade indica uma Especialização, uma área da dita Habilidade na qual seu personagem é particularmente talentoso. Se for necessário lançar uma parada de dados para a qual seu personagem não possui a Habilidade correta, você estará sujeito a uma penalidade de -1 (no caso da falta de uma Habilidade Física ou Social) ou -3 (no caso da ausência de uma Habilidade Mental). Se, por outro lado, você possuir uma Especialização relevante na Habilidade que compõe sua parada de dados, você obterá um modificador igual a +1.

- A **Vitalidade** determina em que grau seu personagem está ferido e se apresenta tanto em círculos quanto em pontos. Os círculos da ficha de seu personagem já estão preenchidos e representam o número total disponível quando ele não se encontra ferido. Os pontos de Vitalidade são registrados nas caixas (quadrados) correspondentes, denotando o estado de saúde atual do personagem (veja a seção “Vitalidade e dano” para saber como marcar os pontos de Vitalidade perdidos e conhecer os efeitos das penalidades devidas a ferimentos).

- A **Força de Vontade** representa as reservas de seu personagem. Você pode usar um ponto (e apenas um) de Força de Vontade em qualquer teste para acrescentar três dados a sua parada. Como alternativa, você pode usar um ponto para elevar em dois níveis sua característica Defesa contra um único ataque. A Força de Vontade é valiosa, e você só poderá recuperá-la agindo de acordo com a Virtude ou o Vício de seu personagem (dê uma olhada nas descrições de cada um deles). A Força de Vontade varia de um a dez, ao contrário da maioria das outras características.

- A **Gnose** representa a compreensão superior e inerente que o mago tem da realidade.

- O **Mana** é a quantidade de poder mágico puro que impregna o corpo do mago num determinado momento. Você usa o Mana para lançar ou modificar certos feitiços.

- Os **Arcanos** são graus especiais de compreensão dos Mistérios da realidade. A última página deste roteiro explica as forças fundamentais afetadas por cada Arcano.

- Os **clássicos** são feitiços especializados que os magos podem lançar, dependendo de seu grau de domínio sobre os Arcanos.

- As **Vantagens** são bônus naturais e especiais apresentados pelos personagens, como Contatos, Recursos ou uma Aparência Surpreendente. Os efeitos de cada Vantagem são explicados nas descrições dos personagens.

- A **Defesa** e o **Modificador de Iniciativa** são características empregadas em combate, explicadas na seção de mesmo nome.

- O **Deslocamento** é o número de metros que o personagem é capaz de percorrer num turno de combate e ainda assim realizar uma ação. O personagem conseguirá correr até duas vezes seu índice de Deslocamento num único turno se ele abrir mão de sua ação. O Deslocamento muito provavelmente será importante numa perseguição.

- A **Sabedoria** é uma medida da moralidade do personagem, de como ele modera com a razão seu poder cada vez maior sobre a realidade. O personagem pode perder Sabedoria no decorrer do jogo. A Sabedoria varia de um a dez, ao contrário da maioria das outras características.

COMBATE

Cercados por criaturas sobrenaturais que prefeririam permanecer escondidas, e também por círios guardadores de segredos, os magos às vezes atraem a violência. Quando irrompe uma luta, pode ser importante controlar quem está fazendo o que e com que gravidade os combatentes estão ferindo uns aos outros. Quando isso acontecer, siga estes passos:

Primeiro, diga aos jogadores que os personagens estão entrando em combate. Até o combate terminar, todos agirão turno a turno, sendo que cada personagem terá uma oportunidade de agir a cada turno.

A seguir, peça a cada jogador um teste de Iniciativa, que é o resultado do lançamento de um único dado somado ao modificador de Iniciativa do personagem, listado na respectiva ficha (esse é um dos raros casos em que você soma o resultado do dado ao valor de uma característica em vez de lançar uma parada de dados e contar os sucessos).

Começando com o personagem que obteve o maior resultado de Iniciativa e continuando em ordem decrescente até o valor mais baixo, cada personagem terá

direito a uma única ação (geralmente um ataque). O jogador pode optar por adiar a ação de seu personagem até um momento posterior da ordem de Iniciativa ou até o turno seguinte, se assim desejar. Resolva a ação de cada personagem antes de perguntar ao jogador seguinte o que o personagem dele vai fazer.

Se um personagem atacar outro, o agressor lançará a parada de dados apropriada:

- **Combate próximo desarmado:** Força + Briga – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate próximo à mão armada:** Força + Armamento – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate a distância (armas de fogo e arcos):** Destreza + Armas de Fogo – a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate a distância (armas de arremesso):** Destreza + Esportes – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso).

Acrescente dados extras de acordo com a arma empregada ou o efeito produzido, depois subtraia as penalidades circunstanciais (o uso de uma arma improvisada, como a tampa de uma lata de lixo ou a perna quebrada de uma mesa, por exemplo, impõe uma penalidade de –1 ao teste de ataque). O jogador lançará os dados remanescentes. Cada sucesso equivale a um ponto de Vitalidade perdido e o tipo de dano será determinado pela natureza do ataque. O Narrador, então, descreverá o ataque e o ferimento em termos narrativos.

Tão logo todos tenham agido, um novo turno terá início, e o jogador com o resultado mais alto de Iniciativa poderá agir novamente. Os jogadores *não* fazem novos testes de Iniciativa a cada turno.

COMPLICAÇÕES

- **Como evitar dano em combate próximo:** A característica Defesa do personagem representa a capacidade instintiva de se esquivar e dificultar os ataques em combate próximo e, portanto, é uma penalidade a ser imposta aos ataques recebidos. Se o personagem ainda não tiver agido no turno em questão e estiver disposto a abrir mão de sua ação, ele poderá se esquivar, o que duplicará sua Defesa pelo resto do turno. Se o personagem, porém, for atacado mais de uma vez no mesmo turno, será mais difícil para ele evitar um ferimento. Para cada ataque que o tomar como alvo depois do primeiro, reduza

em uma unidade a Defesa do personagem (mínimo 0). Se o personagem estiver se esquivando, a Defesa duplicada ainda diminuirá em uma unidade para cada ataque adicional.

- **Como evitar dano em combate a distância:** A não ser que o agressor se encontre perto o bastante para desferir facilmente um ataque em combate próximo (alguns centímetros), ou então que arremesse uma arma, a Defesa não se aplica. Para evitar o dano num tiroteio, você pode procurar abrigo (esconder-se atrás de algo sólido) ou prostrar-se (deitar-se rente ao chão). Prostrar-se toma uma ação do personagem, mas impõe uma penalidade de –2 aos ataques a distância. No entanto, quem estiver perto o suficiente do alvo para atingi-lo em combate próximo (alguns centímetros) terá um bônus de +2 para acertar o personagem prostrado.

- **Abrigo e encobrimento:** Se o personagem estiver parcialmente escondido atrás de um objeto, será mais difícil atingi-lo com ataques a distância. A penalidade varia de –1 (agachar-se atrás de uma cadeira de escritório) a –3 (enfiar-se numa trincheira). Se você estiver *completamente* escondido, o agressor não estará sujeito a uma penalidade na parada de dados, mas terá de conseguir sucessos suficientes para atravessar o objeto interveniente (chamado de abrigo) com os disparos. Perfurar um objeto reduz o número de sucessos obtidos de acordo com a Durabilidade do abrigo: 1 (no caso de madeira ou vidro espesso) a 3 (no caso de aço). Se essa penalidade reduzir o número de sucessos a zero, o ataque não conseguirá atravessar o abrigo e você não receberá dano.

- **Alcance:** Toda arma de projétil apresenta três alcances relacionados em metros no formato curto/médio/longo. O agressor não fica sujeito a penalidades quando seu personagem se encontra a curta distância. Se o alvo estiver a média distância, o atirador estará sujeito a uma penalidade de –2. A longa distância, a penalidade sobe para –4.

VITALIDADE E DANO

- **Tipos de dano:** Existem três tipos de dano, cada um mais grave que o outro: contundente, letal e agravado. O *dano contundente* geralmente é provocado por ataques atordoantes ou desferidos com armas sem corte. O *dano letal* costuma ser provocado por cortes, balas e outros ataques mais graves (como a mordida de um animal). O *dano agravado* costuma ser provocado por ataques sobrenaturais particularmente terríveis.

MAGO

DESPERTAR

• **Como anotar o dano:** Quando o personagem recebe dano, o jogador marca o número de pontos de Vitalidade perdidos, a começar pela caixa abaixo do círculo mais à esquerda da característica Vitalidade, prosseguindo então da esquerda para a direita. O símbolo utilizado depende do tipo de dano.

O dano contundente é anotado com uma barra (/) na primeira caixa vazia disponível. Portanto, supondo-se que Ogma (um dos personagens deste roteiro, que tem sete círculos de Vitalidade) acabou de receber um ponto de dano contundente, seu painel de Vitalidade ficará assim:

☐☐☐☐☐☐☐

O dano letal é indicado por um X e empurra todo o dano contundente já sofrido para a direita (de maneira a aparecer sempre à esquerda do dano contundente). Se Ogma receber em seguida um ponto de dano letal, o painel ficará assim:

☒☐☐☐☐☐☐

O dano agravado é anotado com um grande asterisco (*), resultado do acréscimo de um traço vertical e outro horizontal a um X. Também empurra todo o dano letal e contundente anterior para a direita (de maneira a aparecer sempre à esquerda do dano letal ou contundente). Se Ogma receber em seguida um ponto de dano agravado, seu painel ficará:

☒☒☐☐☐☐☐

• **Penalidades devidas a ferimentos:** Se o personagem for reduzido a três pontos de Vitalidade ou menos (não importa o tipo de dano), o jogador estará sujeito a penalidades em todos os testes. Quando a antepenúltima caixa for marcada com um ferimento, a penalidade será de -1; quando a penúltima for marcada, o modificador será de -2; quando a última for marcada, a penalidade será de -3 (esses modificadores aparecem na ficha de personagem para facilitar a consulta). Essas penalidades se aplicam a todos os testes, exceto aqueles relacionados à perda de Sabedoria (a seguir).

• **Vitalidade esgotada:** Marcar a última caixa de Vitalidade geralmente significa que o personagem está incapacitado. Se o ferimento mais à direita for contundente (e o personagem for humano), ele perderá a consciência. Se esse ferimento mais à direita for letal ou agravado, o personagem mortal sangrará até morrer. Observe que isso significa que o personagem não apresenta mais dano contundente, pois se trata da caixa da extrema direita.

• **Dano adicional:** A pessoa inconsciente ainda pode receber dano de novos ataques. Como não há mais caixas de Vitalidade a serem preenchidas, você representará esse dano ao atualizar os ferimentos pré-existentes. Todo novo ferimento letal ou contuso promove um ferimento contuso pré-existente a letal (transforme a barra mais à esquerda num X). O dano agravado adicional converte um ponto de dano letal ou contundente em agravado (transforme o X ou a barra mais à esquerda num asterisco).

• **Recuperação:** Os mortais se recuperam com descanso e cuidados médicos. Os magos podem usar seu Mana para se recuperarem mais rápido, e alguns magos conseguem lançar feitiços para se curarem ainda *mais* rápido. Se decidirem não fazer isso, porém, eles vão reparar um ponto de dano contundente a cada quinze minutos, um ponto de dano letal a cada dois dias e um ponto de dano agravado por semana. Recupera-se a Vitalidade perdida da direita para a esquerda na ficha do personagem.

A CONDIÇÃO DE MAGO

Este roteiro não lida explicitamente com o Despertar dos personagens e a descoberta de seus poderes supernos; portanto, é bom listar num único lugar alguns dos efeitos de jogo relacionados àquilo que os magos sabem e são capazes de fazer.

• **Geografia metafísica:** Com o passar dos séculos, os magos aprimoraram um conceito elevado não só de como o universo e toda a realidade estão estruturados, mas também do lugar ocupado por nosso mundo. A realidade se divide no Mundo Decaído e no Mundo Supremo, separados por um Abismo imenso. O Mundo Decaído se subdivide em nosso mundo físico (que é a única coisa que a maioria das pessoas verá um dia) e o Reino das Sombras (também conhecido como o mundo espiritual). Uma membrana invisível e intangível, chamada Dromo, coloca-se entre o mundo físico e o Reino das Sombras. O Mundo Supremo se divide em cinco reinos distintos, cada um com as próprias e exclusivas leis naturais. Despertar é viajar em espírito para um desses Reinos Supernos e deixar ali sua marca. Operar magia é impor as leis naturais exclusivas de um Reino Supremo ao Mundo Decaído, suplantando as leis naturais de nosso mundo físico.

• **Ressonância:** Tudo tem um lado impalpável, definido por sua natureza mágica, espiritual ou esoté-

rica tanto quanto por seu aspecto físico. No caso de lugares, esse elemento etéreo é chamado de ressonância. A ressonância é marcada por certos *timbres*, muitas vezes caracterizados por emoções (ódio, raiva, alegria, tristeza) ou, mais raramente, por conceitos (lógica, caos, fascismo, democracia). Os espíritos do Reino das Sombras se deixam atrair, no mundo físico, pela ressonância dotada de timbres semelhantes a suas próprias naturezas. A magia não consegue afetar diretamente a ressonância de um lugar (pelo menos não durante muito tempo) e, portanto, os feiticeiros precisam se esforçar para alterá-la indiretamente com o passar do tempo, para chegar aos timbres que desejam.

- **Sacrários e oratórios:** Nos pontos em que a energia bruta da magia, o Mana, desce do Mundo Superno (ou onde essa energia é aprisionada e reciclada com regularidade), ela satura a área próxima e a transforma num “Sacrário”. Esses lugares são inestimáveis para quem sabe utilizá-los. Os Sacrários muitas vezes exercem um grande fascínio nos Despertos e Adormecidos, apesar destes últimos não entenderem realmente o motivo. Os Sacrários variam bastante, mas todos têm em comum uma mesma tendência: não dão a impressão de ser espaços normais. Fértil ou fétido, divino ou infernal, não há como confundir um Sacrário com um lugar comum. Qualquer mago no interior de um Sacrário é capaz de detectar o Mana ambiente com um teste bem-sucedido de Raciocínio + Ocultismo.

O oratório é a fortaleza de um mago, o lugar onde ele pode praticar sua Arte longe dos Adormecidos e de espíões. Essas fortalezas costumam ser erguidas em Sacrários, isso quando os magos conseguem encontrar esses lugares e se apoderar rapidamente deles. As lendas falam de torres de magos, choupanas de bruxas e cavernas de feiticeiros, mas a realidade costuma ser bem mais prosaica: um apartamento de cobertura, uma velha mansão ou até mesmo uma casa em condomínio fechado, idêntica a todas as outras. Em **Gloria Mundi**, todos os personagens dividem um oratório numa casa de praia que fica num Sacrário litorâneo. Normalmente, ter um Sacrário e um Oratório é uma questão de investir círculos de Vantagem, mas, para simplificar as coisas, esses círculos foram computados na criação dos personagens, apesar de não aparecerem nas fichas.

- **A sociedade dos magos:** Certos fatores recorrentes fazem dos magos o que eles são, e o reconhecimento desses fatores influenciou a formação da sociedade

mágica da maneira como ela é hoje. Todo mago que Desperta viaja em espírito para um dos cinco Reinos Supernos, seguindo uma determinada *Senda*, e esse caminho indica o estilo e o tipo de magia que ele é capaz de operar. Dois magos que trilham a mesma Senda nunca são idênticos, mas são mais semelhantes do que magos de Sendas diferentes. No entanto, nenhum mago é uma ilha, e nenhum mago é capaz de resolver sozinho todos os mistérios da Criação; por isso os magos cooperam e se reúnem em grupos chamados *cabalas*. As cabalas podem ser formadas por magos de Sendas diferentes, pois os objetivos do grupo costumam ser pessoais e seculares, e não motivados por uma ideologia metafísica. No entanto, os magos se reúnem em grupos maiores e menos coesos, esses sim baseados em ideologias, chamados *ordens*. Como muitas remontam aos ideais da Atlântida perdida, as ordens têm alcance global, mas são motivadas por pautas locais. As ordens aceitam magos de todas as Sendas e, da mesma maneira, muitas cabalas compreendem membros de ordens diferentes. O corpo governante local mais influente e bem-informado dos Despertos é conhecido como Consilium. Da mesma maneira que um senado de âmbito local, o Consilium é formado por todos os representantes das ordens e cabalas atuantes numa determinada área e faz de tudo pelo bem dos Despertos que ali vivem.

- **Nomes umbráticos:** Os nomes têm poder e ninguém sabe disso melhor que os Despertos. Ao Despertar, a alma de um mago inscreve seu nome verdadeiro, para todo o sempre, nas paredes da torre de sua escolha nos Reinos Supernos, e isso imbui seu nome com uma poderosa ressonância simpática. Se descobrir esse nome, um outro mago poderá usar magia contra o colega com mais facilidade. Portanto, a maioria dos magos que fazem parte da sociedade dos Despertos adota “nomes umbráticos” para se proteger.

- **Húbris:** Quando o húbris de um mago supera sua moralidade, ele corre o risco de perder Sabedoria. Quanto mais hediondos forem os pecados cometidos por ele em nome do ego, mais rápido sua Sabedoria cairá. Com Sabedoria 7 (índice com o qual quase todos os personagens começam), amaldiçoar alguém, furtar mercadorias numa loja ou qualquer crime pior pode provocar uma degeneração moral (uma perda de Sabedoria). Quando o personagem comete um desses atos, o jogador lança um número de dados inversamente proporcional à gravidade do pecado.

MAGO

DESPERTAR

Quanto pior for o pecado, *menos* dados serão lançados (furto qualificado exige três dados; usar magia para matar alguém, dois). Se falhar no teste, o personagem perderá um ponto de Sabedoria (não é possível usar Força de Vontade nesse teste).

Os personagens que têm sua Sabedoria reduzida tentam justificar seu comportamento em vez de se arrependem e ficam ainda mais cegos de húbri. Agora será necessário um pecado mais grave para provocar outro teste de degeneração. Com Sabedoria 6, confinar um ser humano à força e à revelia num determinado lugar ou obrigá-lo a realizar uma tarefa pode motivar um desses testes. Com Sabedoria 4, o personagem pode obrigar uma pessoa a fazer qualquer coisa que ele queira, desde que não use magia para machucá-la. Com Sabedoria 2, ele pode ferir a vítima quanto quiser, desde que não a deixe morrer. Com Sabedoria 1, pode-se chegar ao ponto de matar a vítima, desde que o personagem não lhe roube a alma.

Os personagens que perdem Sabedoria correm o risco natural de sofrer desequilíbrios mentais. Se falhar no teste de degeneração, o jogador deverá lançar imediatamente uma parada de dados formada por seu índice reduzido de Sabedoria. Se falhar nesse teste, o personagem vai adquirir uma perturbação. Essa perturbação pode ser qualquer transtorno mental leve, mas constante, como a depressão ou uma fobia. O jogador deve interpretar essa nova peculiaridade do personagem, mas isso não afetará as regras.

• **Mana:** O Mana é a energia superna informe que se insinua no Mundo Decaído. Parte dela é a energia residual que foi aprisionada quando o Abismo se abriu, reciclada com o passar dos milênios em milhares de formas, mas outra parte é recente e foi trazida por uma forma misteriosa de bênção das alturas. Os personagens magos de **Gloria Mundi** conseguem reter até dez pontos de Mana por vez em seus corpos. Os jogadores usam os pontos de Mana para que os magos possam realizar diversas façanhas mágicas. O lançamento de um feitiço improvisado exige o investimento de um ponto de Mana, a menos que o Arcano principal utilizado seja um dos Arcanos Regentes do mago (indicados nas descrições dos personagens). Enfeitiçar um alvo que se encontra fora do alcance sensorial, bem como infligir dano agravado com um feitiço, exige o investimento de um ponto de Mana. Além disso, certos feitiços que alteram as leis da natureza ou da física de maneira significativa podem exigir o uso de Mana.

Para recuperar o Mana usado, o mago pode fazer uma dentre várias coisas. Ele pode realizar uma *oblação* (uma cerimônia ritualística, associada a sua Senda) num Sacrário. Isso exige uma hora de cerimônia sem interrupções e um teste de Gnose + Autocontrole. Cada sucesso proporcionará um ponto de Mana. No entanto, os magos não conseguem ganhar, por dia, um número de pontos de Mana maior que o índice do Sacrário (o Sacrário de **Gloria Mundi** tem índice 3 e, portanto, não importa quantos magos ofereçam oblações no mesmo dia, somente três pontos de Mana estarão disponíveis de um nascer do sol a outro). Os magos também podem *purgar* seus corpos para liberar Mana. O mago opta por rebaixar em um círculo um de seus Atributos Físicos em troca de três pontos de Mana. O círculo de Atributo perdido será recuperado 24 horas depois. A purga leva um turno inteiro. O mago pode optar por purgar sua Vitalidade. Ele sofre um ferimento letal e recebe três pontos de Mana. A magia nada pode fazer contra esse dano, que tampouco pode ser reparado por meio de uma restauração do Padrão nem por qualquer feitiço conhecido pelos Despertos. Ele terá de ser reparado naturalmente, à velocidade normal. Ao contrário da purga de Atributos, não há limite para o número de purgas de Vitalidade que o mago pode realizar num mesmo dia.

Por último, resta uma prática repugnante que também é capaz de produzir Mana: o sacrifício de uma criatura viva. Os animais do tamanho de um gato produzem um ponto de Mana por cabeça, mas somente um sacrifício por dia fornecerá Mana. Um ser humano renderá um ponto de Mana a cada ponto de Vitalidade. A vítima terá de morrer: não é possível sangrá-la até as portas da morte. Somente o mago que desferir o golpe fatal receberá o Mana funesto. Essa prática certamente provocará um teste de degeneração da Sabedoria.

• **Sentidos de Mago:** Os magos têm uma série de meios de abrir os olhos para o sobrenatural e ver (ou até mesmo ouvir, cheirar, tocar e saborear) as correntes impalpáveis de poderes sobrenaturais atuantes no mundo. Todos os magos têm um sexto sentido inato para detectar a presença de poderes *ativos*, mas isso não lhes permite identificar nem analisar esses poderes. Para tanto, é preciso encantar os sentidos. Esses feitiços assumem várias formas, mas são chamados coletivamente de Sentidos de Mago. Além de revelar a magia e outros poderes sobrenaturais, esses feitiços tornam a ressonância óbvia para os sentidos.

Depois de ativados os Sentidos de Mago, o jogador deve lançar a parada de Inteligência + Ocultismo para analisar a ressonância. Trata-se de uma ação prolongada, sendo que cada teste representa um único turno de análise; são necessários cinco sucessos para determinar a natureza essencial da ressonância. Um número maior de sucessos pode proporcionar mais informações, a critério do Narrador.

Por último, alguns Arcanos podem ser usados para detectar ou analisar certos poderes com mais eficiência do que outros, apesar de ser possível usar todos eles para detectar o poder sobrenatural. No entanto, se o dito poder estiver disfarçado por meios místicos, os sucessos obtidos pelo mago terão de igualar ou exceder a Potência da magia usada para ocultar a fonte. Observe que os Sentidos de Mago não permitem ao feiticeiro enxergar nem interagir com entidades que se encontram na condição efêmera conhecida como Crepúsculo (veja a seção “Travessia”, pág. 12). Isso exige outros feitiços (em geral, os de Morte, no caso de fantasmas, e os de Espírito, no caso de espíritos).

- **Restauração do Padrão:** Os magos conseguem impregnar seus corpos com Mana para cicatrizar ferimentos (a isso dá-se o nome de restaurar ou reparar o Padrão metafísico do mago). O custo é de três pontos de Mana para cada ferimento contuso ou letal. Trata-se de uma ação instantânea. Os magos incapazes de usar mais de três pontos de Mana por turno (isto é, todos os personagens fornecidos em **Gloria Mundi**) podem levar tantos turnos *consecutivos* quantos forem necessários para realizar somente essa ação, até terem usado todos os três pontos. O número de vezes que o mago pode usar Mana para restaurar seu Padrão no mesmo período de 24 horas depende de sua Gnose. Com Gnose 1–4, ele só conseguirá fazê-lo uma vez ao dia. Com Gnose 5 ou 6, ele é capaz de realizar duas restaurações de Padrão por dia.

MAGIA

O que diferencia os Despertos dos Adormecidos não é só a compreensão mais profunda que têm dos Mistérios da realidade, mas também sua capacidade de impor as leis da realidade superna ao Mundo Decaído. A única palavra que os Adormecidos conhecem para descrever esses efeitos (isso quando conseguem compreendê-los) é magia. Os magos Despertos tornam-se capazes de fazer qualquer coisa imaginável à medida que amadurecem e seu poder aumenta, e o sistema de

magia de **Mago: o Despertar** dá conta de tantas quantas forem as possibilidades humanamente plausíveis. Este roteiro traz uma versão um tanto quanto reduzida desse sistema de magia, oferecendo um vislumbre dos prodígios possíveis. Para seu personagem lançar um feitiço, siga estes passos:

PRIMEIRO PASSO:

DECLARE O FEITIÇO

A maneira mais simples de fazer operações mágicas é escolher um dos feitiços clássicos fornecidos nas descrições dos personagens. Essas descrições informam que tipo de ação o feitiço usará (seja instantânea ou prolongada), bem como quanto tempo o efeito vai durar se o teste de feitiçaria tiver êxito. As ações instantâneas tomam apenas um turno, mas as prolongadas são mais demoradas. Para um personagem de Gnose 1 (ou seja, todos os personagens fornecidos), cada teste de uma ação prolongada exige uma hora inteira de feitiçaria em tempo de jogo (*não* em tempo real).

As descrições também informam o *aspecto* de cada feitiço. O aspecto define com que eficiência o mago é capaz de disfarçar o prodígio superno em meio aos acontecimentos do Mundo Decaído. Se tentar fazer algo discreto (como deixar um edifício às escuras enquanto estiver lá dentro), o mago poderá lançar um feitiço sutil de escuridão que apagará todas as luzes do edifício. Se presenciarem esse efeito, os Adormecidos talvez só pensem que um transformador estourou ou que houve uma queda de energia na subestação da cidade. Esse tipo de feitiço é considerado *velado* e se insinua na realidade do Mundo Decaído sem deixar marcas. Mas alguns feitiços são ligeiramente mais chamativos. Por exemplo, o mago pode optar por apagar as luzes de uma única sala num edifício comercial, depois outra, e mais uma, e assim por diante (só para fazer as pessoas das quais ele está se escondendo imaginar em qual dessas salas ele *de fato* estaria, enquanto ele foge sorrateiramente pelas escadas). Essas interrupções aleatórias no fornecimento de energia são tecnicamente possíveis na realidade cotidiana do Mundo Decaído, mas não muito prováveis; portanto, o feitiço deixa dúvidas nas mentes incrédulas dos Adormecidos. Um feitiço como esse seria considerado *improvável*. Por último, existem alguns feitiços que simplesmente não são possíveis segundo as leis essenciais de nossa realidade e não

MAGO

O DESPERTAR

podem ser explicados racionalmente como sorte ou coincidência. Se o mago está de pé sobre o capô de um carro em alta velocidade, fritando o motorista com os raios que saem de seus dedos, e se depois ele salta, dá um giro de volta e meia no ar e desliza em segurança até parar, sem deixar o tênis All-Star sair do pé, enquanto o carro dá uma guinada, atropela uma banca de jornais e explode... Bem, isso não é possível. Um feitiço como esse é considerado *vulgar*. Os feitiços vulgares e improváveis têm consequências em termos de custos e efeitos colaterais, que serão explicadas no terceiro passo.

A magia, porém, é uma coisa dinâmica e complicada, e os magos não se restringem a lançar feitiços clássicos. Seus Arcanos representam não só as façanhas específicas e os níveis dos clássicos aprendidos, como também uma compreensão maior das leis mais gerais da natureza. Quanto maior for seu índice nos diversos Arcanos, melhor ele entenderá e, consequentemente, conseguirá mudar o mundo que o cerca. Mudar o mundo com esse uso da magia recebe o nome de feitiçaria *improvisada*, que funciona de uma maneira um tanto diferente da simples feitiçaria clássica. É um pouco mais difícil (o que fica representado por uma parada de dados menor) e os custos envolvidos são diferentes. Ao final deste roteiro há uma página, intitulada “Capacidades dos Arcanos”, que esmiúça os tipos de efeitos e alterações possíveis a cada nível de compreensão dos personagens fornecidos. Além disso, em vários pontos da história que se seguirá, são oferecidas certas “Sugestões mágicas”, que mostram como é possível usar a magia improvisada da maneira mais eficaz.

SEGUNDO PASSO:

A PARADA DE FEITIÇARIA

Para lançar um feitiço clássico, simplesmente some Atributo + Habilidade + Arcano especificados para determinar a parada-base de feitiçaria do autor. Essas paradas foram listadas nas descrições dos personagens. No caso de um feitiço improvisado, a parada-base de feitiçaria será determinada por Gnose + Arcano. Diversos fatores atenuantes que afetam a parada de feitiçaria foram enumerados na seção “Fatores atenuantes”, pág. 11.

TERCEIRO PASSO:

PARADOXO

O Paradoxo é o atrito que existe entre o Mundo Decaído e os Reinos Supernos quando o mago lança um feitiço para impor uma série conflitante de leis naturais às já existentes. Quanto maior a frequência com que o mago operar magia, e quanto mais abertamente ele o fizer, mais provável será que ele acabe invocando o poder de um Paradoxo. Se o feitiço for vulgar ou improvável, o Narrador fará um teste de Paradoxo, lançando uma parada de dados baseada na Gnose do autor e modificada por várias condições. Todos os personagens de **Gloria Mundi** têm Gnose 1, o que significa que o Narrador lançará uma parada-base formada por um dado.

O número de sucessos obtidos pelo Narrador nesse teste determina a natureza do Paradoxo que ocorrerá quando o mago lançar o feitiço. Com apenas um sucesso, o mago perderá o controle sobre o feitiço, que afetará um alvo diferente do mesmo tipo, em algum outro lugar ao alcance de seus sentidos. Com dois sucessos, o mago vai adquirir uma perturbação adequada às circunstâncias durante uma cena. Com três sucessos, uma anomalia de irrealidade ocorrerá durante uma cena (uma chuva de granizo num dia de céu claro, ou então as ruas começam a se desfazer e os pedaços de asfalto a chover para cima). Com quatro sucessos, o mago ficará marcado como uma coisa ligeira e discretamente inumana durante uma cena (a marca de uma bruxa ou uma aura indescritível de estranheza). Com cinco sucessos, um espírito deturpado, proveniente do Abismo, entrará no Mundo Decaído.

Outros efeitos do Paradoxo são relacionados na subseção “Aspecto” de “Fatores atenuantes”.

Por último, não se esqueça de que o Narrador faz o teste de Paradoxo *antes* do jogador lançar a parada de feitiçaria do mago. Além disso, não importa quantos sucessos o Narrador obtiver, o jogador não poderá cancelar o efeito mágico só porque as próprias leis da realidade se voltaram contra o personagem dele.

FATORES ATENUANTES

Certos fatores ambientais ou intrínsecos afetam a maneira como o feitiço desejado funcionará. Esses fatores podem afetar o custo ou a parada de dados

do feitiço, ou então a probabilidade de ocorrência de um Paradoxo.

Alcance: Se não consegue ver, ouvir ou detectar de algum outro modo o alvo de seu feitiço com seus sentidos normais, o mago não poderá afetá-lo com um feitiço normal, a menos que tenha e acrescente ao feitiço dois círculos do Arcano do Espaço (dentre os personagens fornecidos, somente Ogma tem esse grau de domínio sobre o Arcano do Espaço). Portanto, o feitiço lançado fora do alcance sensorial (conhecido como feitiço *simpático*) fica sujeito a uma penalidade baseada na imprecisão do elo do mago com o alvo. Se o alvo for um amigo íntimo ou se o autor do feitiço tiver uma amostra do sangue ou dos cabelos do alvo, a penalidade será de apenas -2. Se o alvo for alguém que o personagem só conhece de vista (por exemplo, alguém que passou por ele na rua), a penalidade será de -8. Se não souber nada a respeito do alvo que está fora de seu alcance sensorial, o personagem não conseguirá afetá-lo com um feitiço simpático. Se ele não souber o nome verdadeiro de uma pessoa tomada como alvo de um feitiço simpático, o teste será penalizado em mais quatro dados (é por isso que a maioria dos magos adota nomes umbráticos em sua sociedade, porque o nome umbrático não alivia essa penalidade).

Aspecto: Quando um mago tenta um feitiço vulgar ou improvável, o Narrador faz um teste de Paradoxo. Os sucessos obtidos nesse teste são subtraídos do número de sucessos conseguidos pelo jogador em seu teste de feitiçaria (e é por isso que se faz o teste de Paradoxo primeiro). Além disso, quanto mais improvável ou vulgar forem os feitiços tentados pelo mago numa mesma cena, maior ficará a parada de Paradoxo. Para cada feitiço vulgar ou improvável a mais que o mago lançar numa determinada cena, o Narrador começará a acrescentar dados de Paradoxo a sua parada.

Se um ou mais Adormecidos virem o mago lançar um efeito vulgar, acrescente mais *dois* dados ao teste de Paradoxo do Narrador. Portanto, se o mago lançar somente um feitiço vulgar ou improvável numa cena, mas for flagrado por testemunhas Adormecidas, o Narrador jogará três dados de Paradoxo.

Resistência à magia: Alguns feitiços clássicos permitem que o alvo resista à magia, seja com um teste disputado ou com um Atributo de Resistência, que será subtraído da parada de feitiçaria. Os casos em que isso ocorre foram listados nas descrições dos personagens.

Custo em Mana: No caso da feitiçaria improvisada, o mago será obrigado a usar um ponto de Mana se o Arcano de índice mais alto exigido pelo feitiço não for um de seus Arcanos Regentes (os Arcanos Regentes dos personagens são fornecidos em suas respectivas descrições). Se afetar um alvo por meios simpáticos, o feitiço custará um ponto de Mana. Infligir dano agravado com um feitiço também custa um ponto de Mana. Outros custos em Mana podem ser associados a certos feitiços e são listados nas descrições dos mesmos.

Não se esqueça de que os personagens só podem usar uma certa quantidade de Mana por turno. Se o feitiço exigir apenas uma ação instantânea, o personagem terá de ser capaz de investir todo o Mana necessário *nesse mesmo turno*, do contrário o feitiço não funcionará.

Redução de Paradoxo: Se não quiser que o mago interpretado por ele corra o risco de sofrer um Paradoxo grave, o jogador poderá fazer o personagem atenuar o Paradoxo com o investimento de Mana. Para cada ponto de Mana usado (sem esquecer o investimento máximo que lhe cabe por turno), ele removerá um dos dados do teste de Paradoxo do Narrador.

O mago também pode reduzir a força do Paradoxo submetendo-se a um Choque de Retorno. Em vez de penalizar sua parada de feitiçaria com os sucessos obtidos no teste de Paradoxo ou permitir a ocorrência de um Paradoxo, o mago receberá um número de ferimentos contusos igual ao de sucessos obtidos no teste de Paradoxo. Esse dano só poderá ser reparado por meios normais: a restauração de Padrão e as curas mágicas não funcionarão nesse caso.

ESPÍRITOS

Alguns magos lidam um bocado com espíritos, entidades que têm características ligeiramente diferentes em relação aos seres materiais.

• **Atributos:** Em vez de ter nove Atributos, como os personagens, os espíritos e fantasmas têm apenas três. O Poder é usado em lugar de Inteligência, Força e Presença. O Refinamento é usado em lugar de Raciocínio, Destreza e Manipulação; a Resistência, em lugar de Perseverança, Vigor e Autocontrole. Se o espírito quiser atacar, faça um teste de Poder + Refinamento (a Defesa do alvo é aplicada normalmente), sendo que cada sucesso provocará um ponto de dano letal.

MAGO

O DESPERTAR

- O **Corpus** é o equivalente espiritual da Vitalidade. Se perder todo o seu Corpus, o espírito irá se desincorporar e desaparecer. Voltará a se formar no mundo espiritual daí a dois dias, com um círculo de Corpus, e depois poderá recuperar um círculo de Corpus a cada dois dias. Os ataques físicos só conseguem reduzir o Corpus de um espírito que, de algum modo, tenha se materializado, ou então se o agressor tiver algum tipo de poder espiritual. Se perder toda a sua Essência e todo o seu Corpus, o espírito será destruído permanentemente.

- A **Influência** representa a capacidade do espírito de controlar ou manipular o próprio conceito que o criou. Quanto maior for seu índice de Influência, mais poder ele deterá sobre esse conceito.

- Os **Nunes** são os diversos poderes sobrenaturais dos espíritos. Muitos só podem ser usados no mundo físico depois da manifestação do espírito (a seguir).

- A **Essência** é a força vital do espírito, uma energia espiritual sem a qual ele não consegue existir.

Os espíritos usam Essência para várias atividades, mas todo espírito usa um ponto a cada nascer da lua simplesmente para sobreviver. Os espíritos que se insinuam no mundo físico são obrigados a usar um ponto de Essência por hora até conseguirem se apossar de um hospedeiro ou unir-se a um objeto inanimado por meio de seus Nunes.

- **Travessia:** A menos que tenham um Nume especial, os espíritos só conseguem entrar no mundo físico através de um Sacrário ou de algum outro lugar onde a fronteira entre os mundos seja frágil e fina (eles também podem ser conjurados por certos feitiços). Feita a travessia, o espírito continuará efêmero, invisível e intangível — numa condição chamada “Crepuscular” — até decidir se manifestar. Isso exigirá um teste bem-sucedido de Poder + Refinamento, o que permitirá ao espírito tornar-se visível a seu bel-prazer e até mesmo falar ou enviar mensagens, dependendo de sua natureza. Mesmo nessa condição, ele continuará imaterial e, em grande parte, imune a ataques físicos.

UM OLHAR PARA DENTRO DE VOCÊ

Esta é a primeira história de uma crônica em oito partes chamada **Gloria Mundi**, uma publicação eletrônica da White Wolf/Devir Livraria que você encontrará no *website* www.devir.com.br/mundodastrevas.com. A crônica insere os personagens no Mundo das Trevas, revela alguns dos segredos dos Despertos e, por fim, o destino dos personagens. Mas antes dessas preocupações grandiosas, os personagens precisam confrontar uma ameaça mais imediata a suas mentes e almas, combater seus próprios demônios interiores e também os de um mago poderoso e descuidado. O orgulho leva à ruína, e os personagens estão prestes a ver um exemplo claro desse truísmo.

Este roteiro é para uso exclusivo do Narrador. Se você está planejando assumir o papel de um dos personagens de “Um olhar para dentro de você”, por favor, interrompa a leitura imediatamente. Os jogos narrativos são muito mais divertidos quando você experimenta as reviravoltas e as surpresas da trama junto com seu personagem e, portanto, não seja um estraga-prazeres.

PREPARAÇÃO

Primeiro, leia todas as regras que se encontram no início desta publicação só para ter uma ideia de como funciona a dinâmica do jogo. Depois, dê uma olhada nas fichas de personagem, a partir da pág. 38, e examine as diferentes capacidades e vantagens dos personagens. Não esperamos que você nem os jogadores memorizem tudo de imediato, mas, se você der aos personagens e às regras uma rápida vista d’olhos, os números farão mais sentido durante o jogo.

Deixe os jogadores examinarem os históricos, as dicas de interpretação e as características dos personagens, depois responda as perguntas que eles por acaso fizerem. Ajude-os a entender o funcionamento das

regras no que diz respeito aos círculos e aos números nas fichas dos personagens.

Além disso, leia todo o roteiro de “Um olhar para dentro de você” pelo menos uma vez antes de tentar bancar o Narrador. Procuramos facilitar as coisas ao máximo, mas você precisa ter uma ideia do que está por vir. Outra coisa: os jogadores sempre tomarão decisões que você não previu — e nem nós. Essa é a melhor parte do RPG, mas exige raciocínio rápido do Narrador, particularmente porque todos os personagens desta história têm uma pequena lista de feitiços clássicos (efeitos mágicos que eles podem realizar com facilidade e perícia), mas também são capazes de usar a magia de uma maneira mais ampla e dinâmica. Sabendo como a trama se desenvolve, você será capaz de considerar as ações dos personagens e permitir que as decisões dos jogadores levem a história a sua conclusão, em vez de dizer: “Não, vocês não podem fazer isso porque assim vamos nos desviar muito do roteiro”.

Ao longo deste roteiro, você encontrará seções de texto em *itálico* que podem ser lidas em voz alta para os jogadores. Você também encontrará um ou outro quadro lateral intitulado “Sugestões mágicas”. Pegar o jeito do sistema de magia de **Mago** pode ser complicado, pois a maioria dos outros RPGs que incorporam magia exige que o personagem escolha os feitiços a partir de uma lista, em vez de usar uma esfera de influência. Esses quadros laterais permitem que você sugira efeitos que os personagens são capazes de produzir, mas que talvez não ocorram aos jogadores. Com o andamento da crônica, você verá um número cada vez menor desses quadros, pois você e os jogadores provavelmente vão começar a entender o funcionamento do sistema e os parâmetros usados pelos diversos Arcanos.

MAGO

O DESPERTAR

TÉCNICA NARRATIVA:

GRUPOS JÁ ESTABELECIDOS

A maioria dos roteiros prontos, como é o caso de “Um olhar para dentro de você”, gira em torno de personagens que se reúnem pela primeira vez e formam um grupo coeso. Às vezes, a questão é atacada com elegância, os personagens têm vários motivos para se unir; outras vezes, a coisa se dá por meio de clichês do RPG, como a briga de bar na qual todos os personagens se encontram do mesmo lado (por alguma razão). Em alguns jogos, um personagem poderoso simplesmente diz aos personagens o que fazer.

Mas os clichês são clichês por um bom motivo. São fáceis e rápidos de entender e permitem ao Narrador reunir os personagens e prosseguir com a história, o que é muito bom. **Gloria Mundi**, no entanto, faz as coisas de um jeito um pouco diferente, estabelecendo a cabala antes da crônica começar. Foram retirados alguns círculos de Vantagem de todos os personagens para dar conta do Oratório e do Sacrário da cabala (pág. 16) e as descrições dos personagens trazem algumas notas sobre como cada um deles se juntou à cabala. Esse método de reunir os personagens dá um pouco de poder aos jogadores: eles já têm aliados uns nos outros e podem encontrar forças na história pregressa que compartilham.

Naturalmente, como vocês não encenaram esse histórico comum, é uma boa ideia dedicar alguns minutos, antes da história começar de fato, para discuti-lo. Apresentamos nesta seção três métodos para dar vida aos relacionamentos estabelecidos entre os personagens.

Na fogueira: Ponha um jogador por vez “na fogueira” enquanto você e os outros lançam uma pergunta atrás da outra para ele ou ela responder. Essas perguntas devem ser a respeito do personagem, sem se dirigir ao jogador. Ou seja, se Sarah vai interpretar Niamh na crônica, vocês poderiam perguntar: “O que Niamh sente por Ogma?”, e não “O que *you* sente por Ogma?”. Isso dá mais liberdade ao jogador para responder perguntas delicadas a respeito do personagem. Não tenha medo de perguntar coisas aparentemente inócuas (comida preferida, passatempos etc.), nem de abordar tópicos importantes, como experiências da

infância e o Despertar. Lembre-se também de que nem todo mundo pensa rápido e, portanto, é perfeitamente aceitável que o jogador responda: “Não sei, deixe-me pensar a respeito”.

Perguntas e respostas: Semelhante ao anterior, este método requer que cada jogador redija duas perguntas e entregue-as a você. Em seguida, você faz todas as dez perguntas, além de quaisquer outras que você achar necessárias, a cada jogador, um por vez. Talvez você queira anotar as respostas ou deixar os jogadores cuidarem disso, pois essas informações podem ditar a maneira como você apresentará as facetas da crônica mais tarde. As perguntas adequadas, nesse caso, são praticamente as mesmas do método anterior, mas, como todos os jogadores responderão às mesmas perguntas, eles podem se aprofundar um pouco mais. As perguntas podem abordar fatos concretos (“Seu personagem tem parentes vivos?”) ou mais abstratos (“Que canção ou obra de arte representa melhor seu personagem?”).

Anedotas: As pessoas que convivem durante algum tempo acabam desenvolvendo piadas internas e anedotas umas sobre as outras. Faça cada jogador escolher um colega e inventar uma anedota rápida a respeito do personagem interpretado por ele ou ela. O colega em questão, naturalmente, terá o poder de veto se alguém tentar retratar seu personagem de uma maneira inapropriada. Lembre-se, porém, de que ninguém se comporta de maneira consistente o tempo todo. Mesmo se, por exemplo, o jogador que interpreta Morrigan tivesse decidido que ela é abstêmia, e o jogador que interpreta Ogma contasse uma história a respeito daquela vez em que viu Morrigan caindo de bêbada na praia, a anedota não seria imediatamente inválida. Talvez Morrigan *seja* geralmente abstêmia, mas aquele caso específico foi uma exceção (da qual ela se arrepende). Talvez ela não estivesse bêbada, e sim tonta devido aos efeitos de um Paradoxo. Talvez simplesmente não fosse Morrigan.

Use qualquer uma dessas técnicas ou todas elas para desenvolver a ideia de que a cabala tem um passado. Se entenderem seus personagens como uma unidade, um grupo de colegas (se não amigos), os jogadores estarão mais propensos a cooperar e a encarar os desafios como uma força coesa, uma vantagem da qual eles podem muito bem precisar.

O CENÁRIO

“Um olhar para dentro de você” (e boa parte da crônica) se passa na cidade de Quincy, Massachusetts, Estados Unidos, que fica a cerca de quinze quilômetros ao sul de Boston. A cidade tem pouco menos de 90 mil habitantes e remonta ao século XVII. São vários quilômetros de litoral e, por isso, a cidade abriga uma série de casas de veraneio e chalés de aluguel, sendo que poucos são habitados o ano todo. Uma dessas casas de praia, no entanto, serve de oratório para uma cabala de magos: os personagens interpretados pelos jogadores em **Gloria Mundi**

Pesquisa

Quincy (que os moradores pronunciam “qūin-zi”) é uma cidade real. Os Narradores e jogadores interessados em pesquisar a área um pouco mais podem começar pelo *website* oficial da cidade: <http://ci.quincy.ma.us>.

Apesar da ambientação de **Mago: o Despertar** e do Mundo das Trevas ser nosso mundo contemporâneo, a presença do sobrenatural mudou muitos detalhes (e tomamos uma certa licença dramática com todos os locais reais retratados em nossos livros). **Gloria Mundi** não tem a menor intenção de ser um guia turístico de Quincy.

A cabala ainda não tem um nome. Quatro dos cinco membros são de origem irlandesa e seus nomes umbráticos foram retirados da mitologia gaélica, o que se presta a um nome e a um brasão mais ou menos nessa linha para a cabala. No entanto, o quinto integrante, Anthony “Tirreno” Licavoli, é italo-americano e com muito orgulho. Sendo assim, a discussão sobre que nome dar a cabala (se é que ela precisa de um) chegou a um impasse (um desafio que a trupe talvez queira assumir).

É a única cabala de Quincy, até onde os personagens sabem. O único membro com alguma influência no Consilium de Boston é Tirreno, e sua “influência” se limita ao fato de que é reconhecido pelo Consilium. Contudo, existem realmente outros magos na cidade e, na noite em que esta história tem início, os personagens estarão prestes a conhecer um deles.

FACÇÕES, CONSILII, CABALAS E EREMITAS

O Mundo das Trevas é um lugar perigoso, mesmo (ou especialmente) para os magos. Sendo assim, os magos se unem em grupos. Um pequeno grupo de magos, geralmente reunido em torno de um tema simbólico, é chamado de *cabala*. O *Consilium* é o corpo político de mais alta hierarquia entre os Despertos de uma região. Os Conselheiros representam várias cabalas locais e tomam as decisões coletivas que dizem respeito aos Despertos como um todo. A maioria dos magos também pertence a *ordens*, grupos abrangentes de feiticeiros que se perpetuam de geração a geração desde a queda de Atlântida (com a exceção do Consílio Livre, que apareceu há pouco tempo).

A base de poder dos Despertos na área de Quincy não está muito bem estabelecida. O mago mais poderoso da cidade provavelmente é Paul Kresham (conhecido entre os Despertos como Adão), mas ele não pertence a nenhuma cabala ou ordem e não se envolve nos assuntos do Consilium há anos. Os magos sem cabala são chamados de *eremitas* e são incomuns. Muitos desses magos são suficientemente poderosos para cuidar de si mesmos, ou então deixaram suas antigas cabalas por motivos pessoais.

Outros magos (e coisas ainda mais estranhas) têm Quincy como lar, e a cabala os encontrará em capítulos futuros de **Gloria Mundi**. Por ora, precisamos nos preocupar apenas com estes poucos personagens.

A CABALA DOS PERSONAGENS

Os personagens mantêm um oratório coletivo em Quincy, perto do litoral. Todos eles contribuem com dinheiro e dedicam parte de seu tempo à manutenção da casa, apesar de Niamh ser a verdadeira proprietária. A casa tem espaço suficiente para todos os cinco personagens, e o terreno é grande o bastante para abarcar todo o Sacrário (a seguir), mas, tirando isso, não vamos fornecer muitos detalhes a respeito do oratório. Você e os jogadores deverão cuidar disso. No entanto, o lugar tem algumas medidas de segurança. Quem quiser invadir a casa estará sujeito a uma penalidade de -2 em qualquer tentativa desse

MAGO

DESPERTAR

gênero, e os membros da cabala receberão um bônus de +2 enquanto estiverem dentro da casa.

O terreno também comporta um Sacrário. Os Sacrários impregnam as áreas adjacentes com energia mágica e permitem aos magos que se encontram dentro dessas áreas extrair o Mana ali produzido. O Sacrário que fica na propriedade da cabala localiza-se perto do mar, numa pequena elevação. A área compreendida por um círculo ao redor da colina (com cerca de nove metros de diâmetro) está saturada de magia. Qualquer feitiço lançado no interior dessa área exigirá um ponto de Mana a menos do que exigiria normalmente. Ou seja, perto do Sacrário, qualquer membro da cabala pode lançar feitiços improvisados usando Arcanos que não pertencem a sua Senda, sem precisar investir Mana. Além disso, o Sacrário produz três pontos de Mana por dia, algo que qualquer um dos personagens é capaz de absorver. A cabala muito provavelmente estabeleceu uma espécie de cronograma para determinar quem pode “dar uma volta na praia” em quais dias. Mais uma vez, trata-se de algo que caberá aos jogadores decidir enquanto dão os últimos retoques à dinâmica da cabala.

SÍSIFO

Jack pode contatar seu servo, Sísifo, a qualquer momento durante esta história e pedir ajuda ou informações. Sísifo é só um pouco mais velho que Jack, mas Despertou cedo e é poderoso e inteligente. Mas não é lá muito ajuizado (o que ficou patente quando ele apostou sua pedra da alma numa partida de pôquer) e confia um pouco demais na própria sorte. Seus parâmetros de jogo não são definidos nesta história porque é provável que ele desempenhe apenas um papel coadjuvante, e olhe lá (ele terá uma participação mais substancial em capítulos futuros de **Gloria Mundi**). Seus Arcanos não foram fornecidos, mas, sendo um mago Acanthus, ele tem uma certa competência no uso de Sorte e Tempo, equivalente ou superior à perícia de Jack.

O texto indica, onde for apropriado, as informações e a ajuda que Sísifo pode fornecer. Se o jogador que

interpreta Jack quiser que o servo venha correndo para dar uma mãozinha, Sísifo será obrigado a fazê-lo, mas, desse jeito, Jack acabará usando os três favores em pouquíssimo tempo. Sinta-se à vontade para lembrar o jogador que interpreta Jack de que talvez seja melhor esgotar outras opções antes de recorrer a essa Vantagem.

TEMA E TOM

O tema de “Um olhar para dentro de você” é a *autorreflexão*. O título da história vem de *Além do bem e do mal*, de Friedrich Nietzsche. A citação completa é: “Quem combate monstros deve tomar cuidado para não se tornar um monstro. E se você olhar demoradamente para o abismo, o abismo também olhará para dentro de você”. O Abismo tem um significado especial em **Mago**. É o precipício que separa o mágico do ordinário, o Mundo Decaído dos Reinos Supernos. Adão tentou remover o Abismo de sua alma — que ele entendia como os desejos torpes de seu corpo mortal — e, com isso, soltou uma coisa perigosa no mundo. No decorrer da história e, de fato, da crônica como um todo, os personagens serão obrigados a examinar os aspectos mais tenebrosos, vergonhosos e, ainda assim, fundamentais de suas mentes e personalidades. Pode ser que decidam mudar essas facetas, ou talvez decidam que essas fraquezas são parte daquilo que os torna humanos. A resposta a essa questão varia, mas os personagens precisam *formular* a pergunta antes de encontrar a resposta.

O tom desta história é o *desconforto*. Os espíritos libertados pelo feitiço de Adão enxergam os segredos mais sombrios dos personagens e não se importam em deixá-los saber disso. Todos os personagens desta crônica cometeram atos de húbri em maior ou menor grau, e agora esses atos vão voltar para assombrá-los, pois os espíritos farão com que eles revivam seus momentos de fraqueza. No decorrer desta história, você pode reforçar o tom fazendo com que desconhecidos invadam os espaços pessoais dos personagens, encarem-nos um pouco mais que o necessário ou abaxem as vozes quando eles se aproximarem.

PRIMEIRO ATO:

DEMÔNIOS BATEM À PORTA

Neste ato, os personagens veem-se alvo de espíritos hostis que, de uma maneira extraordinária e perturbadora, sabem que eles são magos, conhecem suas personalidades e até mesmo seus nomes verdadeiros. Eles conseguirão rechaçar os ataques dos espíritos, mas essas entidades representam claramente um sério perigo. Portanto, os magos terão de seguir os espíritos até a fonte.

O QUE ESTÁ ACONTECENDO

Tentando remover todos os impulsos e tentações vis de sua própria alma, um mago poderoso chamado Adão abriu um portal para os mundos espirituais, permitindo que uma força espiritual entrasse no Mundo Decaído. Incapaz de encontrar os desejos de que precisava em Adão, essa presença se apossou do criado Adormecido do mago, Allan. A presença dividiu-se em sete partes diferentes e cada uma delas assumiu uma faceta dos desejos do criado (essas forças são aproximadamente análogas aos sete pecados capitais da teologia cristã, mas a distinção só serve como uma referência fácil; as criaturas não são demônios, nem Adão um mago particularmente consciencioso). Os espíritos, em seguida, despedaçaram o corpo do pobre criado, à procura de uma maneira de se estabelecer no Mundo Decaído.

Adão tentou impedir que os espíritos escapassem, mas eles resistiram e o deixaram aleijado de corpo e alma antes de fugir do oratório. Eles precisam de hospedeiros humanos que possam ancorá-los em nosso mundo e aprenderam, depois da experiência com o criado de Adam, que as mentes Adormecidas não possuem a energia (Mana) de que eles necessitam. Sendo assim, eles se dispersaram em busca de mentes Despertadas capazes de repercutir seus desejos específicos. Em termos de jogo, cada espírito precisa encontrar um mago que tenha o Vício apropriado.

Um dos espíritos (Preguiça) encontrou um substituto — apossou-se de um Sacrário —, ao passo que o espírito da Ira já encontrou e possuiu uma maga (os personagens encontrarão essa pobre alma na próxima história).

CENA UM: INVASÃO DE DOMICÍLIO

A história começa numa noite de segunda-feira de fins de abril. Os personagens estão todos em casa. Os jogadores podem decidir o que exatamente seus personagens estão fazendo. Talvez estejam praticando magia, passeando pela praia ou entretidos com passatempos mais comuns, como navegar pela internet ou jogar cartas (se bem que jogar cartas com Jack pode ser frustrante, dada sua capacidade de manipular as probabilidades). Pergunte a cada jogador o que o personagem dele ou dela está fazendo nessa noite. Além disso, pergunte se têm feitiços ativos no momento, coisas como Égide Invisível ou Sentidos de Mago. Muitos magos ativam feitiços de resguardo e os fazem durar o dia todo e, portanto, é justo que os jogadores decidam ter lançado previamente um desses feitiços. Lembre-se de que os feitiços de resguardo, como Égide Invisível ou Proteção da Fortuna, só vão durar o dia inteiro se o jogador usar um ponto de Mana em nome do personagem, mas, se esses feitiços forem lançados dentro de um Sacrário, o mago não precisará pagar esse custo. Sendo assim, se os personagens quiserem fazer um feitiço de resguardo durar o dia inteiro, a única coisa que precisam decidir é quando o feitiço foi lançado. Vinte e quatro horas depois disso, o feitiço chegará ao fim e o personagem terá de reativá-lo.

Se os personagens estiverem juntos por seja lá qual for a razão, deixe-os interagir durante alguns minutos. Quando você e os jogadores estiverem prontos, prossiga a partir daqui.

MAGO

O DESPERTAR

Leia em voz alta para os jogadores:

Depois de um fim de semana de calor, a temperatura caiu drasticamente. A brisa marinha é gélida e sacode as janelas da casa de quando em quando. Vez ou outra, vocês escutam o que imaginam ser uma voz que canta, uma única nota melódica que ecoa desde a colina perto do mar. Vocês se acostumaram a esse som, apesar de não se sentirem totalmente à vontade com isso. Vocês sabem que é um efeito do Sacrário que fica perto da casa, mas não deixa de ser assustador.

Pare de ler em voz alta.

Peça a cada jogador um teste de Raciocínio + Autocontrole. Os personagens interpretados pelos jogadores que falharem no teste não vão perceber nada de especial.

Leia em voz alta para os jogadores que tiverem êxito no teste:

A canção do mar é interrompida abruptamente. Vocês sentem uma onda de energia passar. Alguma coisa mágica está por perto e aproxima-se do Sacrário.

Pare de ler em voz alta.

Os personagens terão tempo para realizar uma ação antes de serem encontrados pelos espíritos. Nesse intervalo, os jogadores talvez queiram que seus personagens lancem feitiços como Sentidos de Mago, Proteção da Fortuna ou Mapa Espacial para ajudar na batalha que virá. Pode ser que queiram correr até o Sacrário ou reunir-se no principal cômodo da casa. Seja o que for, deixe cada jogador declarar o que o personagem interpretado por ele ou ela fará, peça os testes necessários e resolva as ações — como o lançamento de feitiços, por exemplo —, depois prossiga a partir deste ponto.

Sugestões mágicas: detecção de espíritos

Todos os personagens conhecem um feitiço clássico que lhes confere os Sentidos de Mago. Todos os dez Arcanos são capazes de ativar os Sentidos de Mago, mas cada um deles o faz de uma maneira diferente. Os personagens poderão ativar os Sentidos de Mago tão logo saibam que alguma coisa está acontecendo, e isso pode lhes fornecer informações a respeito dos espíritos. Se um personagem ativar os Sentidos de Mago (ou já tiver esse feitiço ativado), peça ao jogador

um teste de Inteligência + Ocultismo. O êxito indicará que o mago é capaz de detectar a ressonância dos espíritos (inveja, no caso de um espírito da Inveja; luxúria, e assim por diante). Um êxito excepcional (cinco sucessos ou mais no teste) implicará que o personagem sabe que esses espíritos fazem parte de uma presença espiritual maior que, por algum motivo, se fragmentou.

Complicações: Se usar sua Visão Superior nesses espíritos, Tirreno saberá que foram atacados por magia recentemente, mas não reconhecerá a "assinatura" mágica do responsável. Se Morrigan ou Niamh usar o Arcano do Espírito para ativar os Sentidos de Mago (Niamh conhece esse clássico e Morrigan é capaz de fazer a mesma coisa com um feitiço improvisado), o jogador em questão receberá um bônus de +1 no teste de Inteligência + Ocultismo. Por último, se usar Terceiro Olho nesses espíritos, Ogma saberá que as entidades estão adaptando rapidamente suas ressonâncias às dos personagens. De qualquer maneira, os personagens estão prestes a descobrir isso.

Leia em voz alta para os jogadores:

Vocês sentem uma presença por perto, mas não conseguem vê-la. Vocês não ouvem nenhum (rangido no assoalho/frufu na areia) [dependendo de onde estiverem os personagens, dentro ou fora da casa]. O tempo que passaram Despertos aguçou seu sexto sentido e vocês sentem um arrepio na nuca quando a presença se aproxima. Um espírito? Um fantasma? Vocês mal têm tempo de formular a pergunta, pois surgem pensamentos involuntários em suas consciências. Vocês se veem repassando lembranças.

Leia para o jogador que interpreta Jack:

Você, na calçada, vendo as pessoas rodando por aí em seus carros quentes e secos, e odiando-as por isso.

Leia para o jogador que interpreta Morrigan:

A sensação de triunfo ao ressuscitar e controlar um cadáver, morto havia uma semana, pela primeira vez.

Leia para o jogador que interpreta Tirreno:

Você recebendo de seu tio um maço de notas por ter dito à polícia que ele não tinha saído de casa naquela noite.

Leia para o jogador que interpreta Ogma:

Você desafiando o cinto das calças, depois de uma refeição de sete pratos.

Leia para o jogador que interpreta Niamh:

Você acordando na praia, espremida entre dois corpos quentes, tentando por um momento lembrar os nomes deles, até desistir e ir embora.

Continue a ler, agora para todos:

As lembranças são reconfortantes, apesar de um pouco embaraçosas. Mas, juntamente com elas, vocês veem seus nomes — seus nomes verdadeiros — surgirem em suas mentes, como uma bolha dentro d'água. A presença que sentiram está à procura desses nomes, em busca de uma âncora nas mentes de vocês.

Pare de ler em voz alta.

Peça a cada jogador um teste de Perseverança + Autocontrole, ao passo que você lançará a parada de Poder + Refinamento (sete dados) dos espíritos. Os espíritos estão tentando possuir os magos. Se o jogador obtiver um número igual ou maior de sucessos que você, o espírito não conseguirá se apossar do mago e vai se materializar para atacar de uma maneira mais direta. Se você obtiver mais sucessos, o personagem será possuído, e o espírito tentará fugir, levando o corpo, para empregar o Nume Usurpação em paz. No entanto, os outros magos poderão ajudar o colega possuído.

Se os personagens estiverem, no momento, envolvidos em alguma atividade que alimente seus respectivos Vícios (Ogma poderia estar degustando uma garrafa de vinho, por exemplo), os jogadores em questão ficarão sujeitos a uma penalidade de -1 no teste de Perseverança + Autocontrole realizado para tentar evitar que o personagem seja possuído.

Os magos possuídos não conseguirão fazer nada além de tentar se livrar da possessão. Isso exige que o jogador use um ponto de Força de Vontade e faça um teste de Perseverança + Autocontrole. Você faz um teste de Poder + Refinamento em nome do espírito, exatamente como antes. Não é um método garantido de se livrar da possessão, mas o espírito só conseguirá fazer o corpo cambalear alguns centímetros nos turnos em que estiver lutando pelo controle.

Se ficar patente que não conseguirão fugir no corpo de um mago, os espíritos vão desistir da possessão e se materializar. Se um espírito conseguir de fato deixar a casa levando o corpo, o mago estará por conta própria e terá de lutar para sair dessa condição, como já foi descrito antes, ou torcer para seus colegas procurarem por ele. Naturalmente, isso não deve levar muito tempo, mas talvez você tenha de sugerir aos jogadores que procurem e resgatem os companheiros que por acaso tenham desaparecido.

Sugestão mágica: evitar e combater a possessão

Obviamente, o Arcano da Mente é de grande utilidade nesse caso. Se Ogma tiver resguardado sua mente antes da luta começar, o espírito da Gula ficará sujeito a uma penalidade de -2 no teste de Poder + Refinamento realizado com o intuito de possuí-lo. Se for possuído, o mago poderá tentar usar magia para repelir a possessão, obrigando sua mente a se concentrar em outra coisa além de seu Vício. Esse feitiço, no caso de Ogma, é improvisado, mas, se o mago tiver êxito, o espírito não conseguirá mais sugar força suficiente para dar continuidade à possessão e acabará se manifestando.

Os magos ainda livres poderão ajudar seus colegas possuídos de várias maneiras. Niamh pode usar a magia do Espírito para persuadir um espírito a sair do hospedeiro. Ogma pode usar a magia da Mente para alterar o estado mental e emocional do mago, de modo a não alimentar mais o espírito que o possui. Se tudo mais falhar, bastará infligir um ponto de dano contundente à vítima para causar trauma suficiente, o que dará um chacoalhão no espírito e o fará sair.

Depois de tentar e não conseguir possuir os magos, os espíritos adotarão uma abordagem mais direta. Eles vão se materializar e tentar extrair o Mana dos magos. Normalmente, o Nume Materialização exigiria que você fizesse um teste de Poder + Refinamento para cada espírito, mas, no caso desta cena, você pode supor que os espíritos se manifestarão automaticamente (mas você ainda terá de investir três pontos de Essência para cada espírito).

Leia em voz alta para os jogadores:

Suas mentes lhes pertencem mais uma vez, mas vocês não estão sozinhos. Um vulto humano e bruxuleante aparece diante de cada um de vocês. A princípio, trata-se apenas de uma sombra, uma miragem, mas, a cada segundo que passa, ela se torna mais concreta. É parecida... com você. Vocês fitam seus duplos durante alguns segundos, e suas mentes tentam se acostumar à estranha sensação de olhar para um espelho e ver o reflexo agir por vontade própria. E então esses doppelgangers estendem os braços e fazem menção de agarrar as gargantas de vocês.

Pare de ler em voz alta.

MAGO

DESPERTAR

Os espíritos atacam com o Nume Sorvedouro de Mana (as características de jogo encontram-se na seção “Dramatis personae”). Eles são perfeitamente sólidos e podem atacar e receber dano normalmente. Lance a parada de Poder + Refinamento dos espíritos – a Defesa do personagem para atacar. A princípio, eles não vão tentar ferir os personagens, e sim tocá-los simplesmente, para roubar-lhes o Mana. Se os personagens se mostrarem difíceis de agarrar, os espíritos tentarão deixá-los inconscientes para depois sorvê-los em paz.

Qualquer ataque desferido contra os espíritos pelos personagens, seja mágico ou não, arrancará pedaços dos “corpos” materializados das entidades. Os espíritos não sangram, mas perdem Corpus a cada ataque. Além disso, os espíritos deixam escapar pequenos sinais de suas verdadeiras naturezas quando atacados. Por exemplo, se perder Corpus, o espírito da Gula talvez desprenda um cheiro de comida, provavelmente o de uma sobremesa desnecessária ou o de um salgadinho, ao passo que um monte de moedas cairá no chão se o espírito da Avareza receber dano (o dinheiro desaparecerá quando o espírito fugir). O som de aplausos talvez tome o recinto quando um personagem ferir o espírito do Orgulho, ao passo que gritinhos agudos e gemidos acompanharão os ferimentos do espírito da Luxúria. O espírito da Inveja talvez diminua em tamanho ao ser atingido, ou então a área danificada pode assumir uma coloração verde e venenosa por um instante.

Durante a luta, os espíritos não vão se dirigir uns aos outros nem aos magos, a não ser àqueles que têm os mesmos Vícios que as entidades. A esses magos, porém, eles vão suplicar que se entreguem e os ajudem. Os espíritos vão implorar aos magos que não “os façam voltar” ou “não os mandem de volta”, e, pior ainda, chamarão os magos por seus nomes de batismo, e não por seus nomes umbráticos. O espírito da Inveja também irá assoviar ao atacar Jack, o que significa que você pode (e deve) tirar proveito dos dados de anátema decorrentes da Vantagem Destino do personagem.

Cada um dos espíritos vai se desincorporar e fugir depois de receber cinco pontos de dano. Todos eles fugirão depois de dois turnos de combate, de uma maneira ou de outra, *a menos que* nenhum espírito tenha recebido dano a essa altura; nesse caso, eles continuarão lutando até um deles receber cinco pontos de dano. Quando os personagens tiverem vencido a luta, prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta para os jogadores:

Os espíritos desaparecem em pleno ar. Vocês aguardam um momento, tensos, esperando que eles reapareçam ou ataquem suas mentes outra vez, mas o ataque não vem. Eles parecem ter batido em retirada. No entanto, todos vocês estão abalados. Aquelas criaturas, no mínimo, sabem seus nomes verdadeiros, e isso já basta para torná-las perigosas.

Pare de ler em voz alta.

Esta cena terminará quando os personagens se reagruparem e começarem a discutir as alternativas. Se ninguém tiver retirado Mana do Sacrário no dia de hoje, os personagens talvez queiram recorrer a essa opção. Lembre-se de que somente três pontos de Mana são disponibilizados a cada dia.

CENA DOIS: A PROCURA DE ADÃO

Nesta cena, os personagens se reagrupam e planejam o que fazer em seguida, o que os levará, por fim, a seguir os espíritos até Adão.

Deixe os jogadores discutirem o que acabou de acontecer. Eles provavelmente terão notado que cada um dos espíritos parecia refletir uma característica negativa presente no alvo atacado, e isso pode levar os jogadores à conclusão extremamente lógica de que esses espíritos foram enviados especificamente para encontrá-los e atacá-los. Contudo, a cabala não tem inimigos, até onde eles sabem. Se tiver reparado que os espíritos estavam se adaptando aos personagens, Ogma poderá inferir que as criaturas não estavam especificamente atrás da cabala e que só se fixaram no primeiro grupo de magos que encontraram.

Veremos a seguir alguns exemplos de táticas e direções que os personagens podem adotar, além das possíveis consequências. Mas, cuidado: os jogadores invariavelmente concebem alternativas que você não conseguirá prever (nem nós) e, portanto, prepare-se para improvisar um pouco.

- **Contatar o Consilium:** Pode ser que Tirreno decida contatar o Consilium de Boston e informá-lo sobre o que aconteceu. Contudo, a hierarquia de lá apenas o reconhece como membro e, portanto, ele não tem influência política suficiente para entrar em contato com alguém realmente importante. Seu contato no Consilium é uma Sonâmbula de nome

Frances [os Sonâmbulos são Adormecidos que sabem da existência da magia]. Ela é assistente de um mago do Consilium. Sua função é encaminhar a correspondência dos magos externos ao foro do Consilium (que, na verdade, fica em Salem, e não em Boston) para as pessoas certas. Tirreno é membro do Consilium, mas ele não tem como chegar aos figurões de uma hora para outra.

Se Tirreno contatar Fran e explicar o que aconteceu (e talvez pedir ajuda ou conselhos), peça ao jogador um teste de Presença + Persuasão + seu Status no Consilium (total de seis dados). Se ele falhar, Fran anotará as informações de Tirreno, mas não entenderá muito bem o que ele está tentando dizer e não se dará ao trabalho de contatar seu patrão antes do dia seguinte. Se ele tiver êxito, Fran dirá que vai contatar o patrão imediatamente e transmitir a mensagem. Se o jogador obtiver um êxito excepcional, ela transmitirá ao patrão que o assunto é de extrema importância, e o Consilium ajudará a cabala de longe, usando a magia do Espaço e da Sorte (em termos de jogo, cada jogador terá um bônus de +1 num teste à escolha do Narrador a qualquer momento no decorrer da história; esse bônus assumirá a forma de uma coincidência afortunada ou de uma reviravolta no destino).

Em todo caso, se Tirreno *realmente* contatar o Consilium ou sua ordem (a Escada de Prata), tome nota do fato. Mesmo que isso não traga resultados imediatos, essa ação trará benefícios na história seguinte.

- **Contatar as ordens:** Cada um dos personagens pertence a uma ordem mágica e tem como contatá-la em caso de emergência. Em geral, porém, os personagens não são suficientemente respeitados em suas respectivas ordens para merecer atenção imediata. Qualquer uma das ordens pode dizer aos personagens que desconhece a existência de outras cabalas em Quincy, mas a Escada de Prata, o Mysterium e a Seta Adamatina não terão mais informações. No entanto, se Ogma ou Jack entrar em contato com sua respectiva ordem, peça ao jogador em questão um teste de Presença + Persuasão + 1 (em função do Status). Aplique um modificador de -3 a Jack e de -4 a Ogma, pois trata-se de uma informação extremamente obscura (o que deixa Ogma limitado a um teste de sorte). Se o resultado for uma falha, a ordem não terá informações especiais a dar (não haverá nenhum efeito especial no caso de uma falha dramática). Contudo, se o teste for bem-sucedido, o representante mencionará que um mago chamado Adão costumava morar na

área, mas ele não entra em contato com a sociedade dos Despertos há anos. Os Guardiões do Véu sabem disso porque ele tinha se envolvido, na ocasião, com algumas práticas mágicas que eles consideravam inseguras (mas, aparentemente, não tão perigosas a ponto de o manterem sob vigilância). O Concílio Livre o conhece porque ele costumava pertencer a seus quadros. No entanto, nenhuma das duas ordens tem o endereço dele.

- **Sísifo:** Se Jack contatar seu servo com a intenção de usar um dos favores em troca de informações, peça ao jogador que o interpreta um teste de Presença + Persuasão. Aplique modificadores positivos ou negativos de acordo com o grau de cortesia demonstrado por Jack durante a conversa. Se ele falhar no teste, Sísifo concordará em ajudar, mas descontará suas respostas ou seu auxílio da lista de três favores. Se o teste for bem-sucedido, Sísifo mencionará que, com o conhecimento que Jack tem da Sorte, seria fácil encontrar um caminho que a cabala pudesse seguir. Ele vai considerar esse conselho simplesmente algo que diria a qualquer mago com problemas e não o descontará da lista de três favores.

- **Os sete pecados capitais:** Os personagens talvez reparem que os espíritos correspondiam a cinco dos sete pecados capitais e, sendo assim, pode ser que se perguntem por que Ira e Preguiça não apareceram (sinta-se à vontade para citar os pecados que faltam aos jogadores, se por acaso eles não conseguirem se lembrar de todos os sete). Isso pode muito bem estimular os personagens a pesquisar suas bibliotecas particulares ou a internet, em busca de informações a respeito dos sete pecados capitais. Os personagens que seguirem essa linha de pesquisa encontrarão informações em textos religiosos e em discussões seculares desses vícios, mas nada particularmente relevante para a situação.

- **Espíritos:** Niamh sabe o suficiente a respeito de espíritos para chegar a algumas conclusões, considerando o que viu. Ela já sabe que os espíritos desapareceram e voltaram ao Reino das Sombras, pois, se ainda estivessem presentes, só que invisíveis e intangíveis (numa condição chamada de “Crepuscular”), os magos seriam capazes de detectá-los. Peça ao jogador que a interpreta um teste de Inteligência + Ocultismo (quatro dados). Se tiver êxito, ela perceberá que provavelmente conseguiria seguir os movimentos dos espíritos pelo Crepúsculo e, quem sabe, rastreá-los até o ponto de origem.

MAGO

O DESPERTAR

CAMINHOS MÁGICOS

Para descobrir a origem dos espíritos, os personagens terão de usar magia. Os espíritos não deixam rastros comuns e nenhum deles interagiu com o mundo físico de maneira a facilitar o rastreamento. Sendo assim, os personagens precisam recorrer a seu conhecimento dos Arcanos para rastrear os espíritos, mas têm uma série de opções:

- **Espaço:** Ogma pode usar clarividência, a magia do Espaço, para encontrar uma determinada entidade ou pessoa. A magia simpática normalmente tem como custo um ponto de Mana, que pode ser evitado, já que Ogma pode lançar o feitiço no interior de um Sacrário. Mas não será possível usar clarividência para encontrar os espíritos dos Vícios. Eles desapareceram no Reino das Sombras, e Ogma não tem a seu dispor a magia necessária para procurá-los ali. No entanto, ele pode procurar uma ressonância mental semelhante àquela produzida por cada espírito, o que talvez o leve a Adão. Faça um teste de Espaço + Gnose - 4 (devido à ressonância fraca), ou então um teste de sorte. Se o jogador usar um ponto de Força de Vontade, a parada passará a ser formada por dois dados [Espaço (2) + Gnose (1) + 3, por causa do ponto de Força de Vontade, - 4 = 2].

- **Tempo:** Niamh ou Jack pode examinar o futuro para descobrir o que os personagens farão em seguida. Como os destinos de Adão e dos personagens foram unidos inextricavelmente pelos espíritos dos Vícios, isso será bem mais fácil do que poderia ser. Trata-se de um feitiço improvisado tanto para Niamh quanto para Jack, e o jogador que interpreta Niamh terá de usar um ponto de Mana ou lançar o feitiço no interior do Sacrário (porque Tempo não é um dos Arcanos da Senda de Niamh). Faça um teste de Tempo + Gnose (três dados).

- **Sorte:** Jack pode encontrar a casa de Adão por mero acaso, seja ao entrar num carro e sair por aí, ou ao atirar um dardo contra um mapa. Faça um teste de Sorte + Gnose (três dados).

- **Primórdio:** Tirreno pode seguir a energia deixada pelos espíritos enquanto se dirigiam ao oratório da cabala. Para tanto, ele precisa usar o clássico Visão Superna e depois seguir a ressonância dos espíritos. Isso exige um teste prolongado de Raciocínio + Ocultismo (quatro dados), sendo que cada teste levará dez minutos. Tão logo o jogador acumule dez sucessos,

Tirreno terá seguido os “rastros” dos espíritos até a casa de Adão.

- **Espírito:** Niamh ou Morrigan pode seguir a ressonância dos espíritos até Adão. Isso exigirá o uso do Arcano do Espírito para ativar os Sentidos de Mago (um feitiço improvisado no caso de Morrigan, no qual o jogador que a interpreta terá de investir um ponto de Mana, a não ser que esteja num Sacrário). Depois é só seguir a “trilha” de energia espiritual até a casa de Adão. Faça um teste de Espírito + Gnose (dois dados), no caso de Morrigan, para ativar os Sentidos de Mago. Use o clássico Vidência no caso de Niamh. Em seguida, faça um teste prolongado de Inteligência + Ocultismo para rastrear a ressonância. Cada teste levará dez minutos e serão necessários dez sucessos para encontrar Adão. Contudo, se o jogador obtiver cinco sucessos ou mais num único teste, a personagem perceberá que a ressonância espiritual fica mais forte e mais complexa num determinado ponto (naturalmente, é onde os espíritos da Ira e da Preguiça se separaram dos demais).

Se os jogadores sugerirem outras maneiras de usar a magia para encontrar Adão, e se você achar que as ideias deles estão ao alcance dos personagens, permita que eles façam a tentativa. Não os deixe esquecer os benefícios de lançar feitiços no interior de um Sacrário. Será uma lição bastante útil em histórias posteriores. Além disso, se os personagens quiserem lançar feitiços de resguardo que exijam um ponto de Mana para prolongar a duração, seria melhor aconselhá-los a fazer isso no Sacrário.

Quando os personagens encontrarem a casa de Adão, continue a partir da próxima cena.

CENA TRÊS: UMA OLHADA NO ESPELHO

Nesta cena, Adão explica o que aconteceu e implora a ajuda dos personagens. Quando os personagens chegarem à casa dele, depois de procurá-la da maneira que acharem melhor, prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta para os jogadores:

Vocês viram à esquerda numa rua tomada por casas antigas. A maioria está bem conservada, os jardins já começam a mostrar sinais de vida e os gramados, ainda não completamente recuperados depois do inverno, não precisam ser aparados. Ao passar lentamente de carro

pela rua, à procura da casa que contemplaram na visão [faça as adaptações necessárias ao método utilizado pelos personagens para encontrar a casa de Adão], vocês sentem um afluxo de magia. A casa fica na vizinhança e, quando vocês se aproximam, ela parece brilhar auspiciosamente com energia superna. A energia, porém, é caótica, e não concentrada e direcionada, como seria de esperar da casa de um mago poderoso. Em vez disso, a estrutura da casa parece emanar magia, quase como se sangrasse.

Mas a estrutura física da casa está intacta. Ela é branca, com remates azuis, e parece tão bem conservada quanto qualquer outra residência da rua. Tem dois andares e um telhado alto e pontudo, com uma janela triangular: provavelmente um ático. Vocês reparam que há um sedã último modelo na entrada da garagem, mas não veem nenhuma luz acesa dentro da casa.

Pare de ler em voz alta.

Peça aos jogadores testes de Inteligência + Ocultismo. Em caso de êxito, o personagem perceberá que a estranha corrente de magia se deve a uma série de proteções mágicas da casa, que foram rompidas de dentro para fora.

Os personagens podem tentar várias coisas nesse momento. Usar clarividência para ver o que há dentro da casa é impossível, pois os personagens não têm um elo simpático suficientemente forte para tanto. Contudo, existem outros métodos mágicos e normais de obter informações.

- **Espírito:** Morrigan ou Niamh pode examinar a área usando o Arcano do Espírito (ou da Morte, no caso de fantasmas), mas não encontrará espíritos na área próxima.

- **Matéria:** Morrigan pode tocar uma parede ou uma porta e torná-la transparente, o que permitirá aos personagens enxergar a casa por dentro. Adão, no momento, está no chão, no hall de entrada e, portanto, os personagens conseguirão vê-lo se fizerem a porta principal ficar transparente. No entanto, trata-se de um feitiço *vulgar* e, sendo assim, há o risco de ocorrência de um Paradoxo. O teste é Matéria + Gnose.

- **Mente:** Ogma pode usar Mente para detectar a presença de uma mente racional dentro da casa, quase da mesma maneira que Niamh é capaz de sentir a vida. No entanto, Ogma pode combinar Mente e Espaço para descobrir a localização exata dessa mente dentro da construção, bem como determinar a condição em que ela se encontra. O feitiço, claro, é improvisado, mas, se tiver êxito, Ogma saberá que o único

ser racional dentro da casa está no hall de entrada, que a pessoa sente muita dor e está envergonhada e amedrontada. Ogma também detecta o que restou das proteções mágicas que cercavam a casa, mas elas foram rompidas de dentro para fora. Faça um teste de Espaço + Gnose (três dados).

- **Morte:** Se Morrigan tiver ativado sua Visão Sinistra, peça ao jogador que a interpreta um teste de Inteligência + Ocultismo (sete dados). Se ele ou ela tiver êxito, diga-lhe que Morrigan tem a nítida sensação de que alguém morreu ali perto muito recentemente. O jogador talvez queira fazer uma convocação geral dos fantasmas da área. Isso é possível com o índice de Morrigan no Arcano da Morte, mas a pessoa que morreu (o criado de Adão) não se tornou um fantasma e, portanto, nenhum espírito responderá ao chamado.

- **Primórdio:** Tirreno pode usar o Arcano do Primórdio para, em termos mágicos, ter uma ideia mais clara do que aconteceu na casa. Primeiro, ele precisa ativar sua Visão Superna, depois o jogador poderá fazer um teste de Inteligência + Ocultismo (três dados). Se o teste for bem-sucedido, Tirreno perceberá que houve uma batalha no local, envolvendo basicamente a mesma ressonância detectada pelos personagens em seu oratório, mas a magia empregada ali era mais poderosa e concentrada. O poder foi contido durante algum tempo, mas depois os espíritos dos Vícios romperam as proteções e fugiram.

- **Tempo:** Jack ou Niamh pode usar o Arcano do Tempo para examinar o passado e descobrir o que aconteceu ali. Em qualquer um dos casos, trata-se de um feitiço improvisado, mas há que se considerar algumas variáveis. O jogador precisa declarar quanto deseja se aprofundar no passado, e depois, a partir desse ponto, o personagem verá ou ouvirá o equivalente a um turno de tempo para cada sucesso obtido. Estimar quanto tempo será preciso retroceder pode ser difícil, mas Jack pode usar Tempo e Sorte juntos para avaliar quanto tempo antes algo significativo (para os objetivos do personagem) aconteceu ali. Isso normalmente exigiria um feitiço, mas você pode abrir mão desse teste para não deixar as coisas estagnarem.

Se usarem somente o Arcano do Tempo, os magos vão ver e ouvir o ocorrido apenas com seus sentidos físicos. Ou seja, ouvirão berros e o ruído de coisas que se quebram, vindos lá de dentro, e depois um grito horrível e o som de tecido que se rasga. Ouvirão a voz de um homem gritar “Não!”, e depois o som de um corpo desabando perto da porta da frente.

MAGO

DESPERTAR

Se combinar Tempo e Espírito, Niamh verá a casa se iluminar de tanta atividade espiritual. Ela verá um obscurecimento repentino desse poder antes do primeiro grito e, quando o homem berrar “Não!”, verá os espíritos dos Vícios — todos os sete — atravessar voando as paredes da casa e desaparecer noite afora. Se também usar Vida, ela perceberá dois seres vivos dentro da casa até o momento do primeiro grito, quando então uma dessas vidas se apagará.

Se combinar Tempo e Espaço, Jack terá uma ideia geral de onde as coisas aconteceram: no andar térreo, numa grande sala fechada. Mas ele não conhece a casa e não conseguirá ver muito mais do que isso.

Lembre-se de que Tempo não é um dos Arcanos da Senda de Niamh e, portanto, qualquer feitiço que utilize Tempo como Arcano primário custará a ela um ponto de Mana.

- **Vida:** Niamh pode usar o Arcano da Vida para detectar coisas vivas nos arredores. Talvez ela queira usar esse poder para vasculhar a casa em busca de criaturas vivas. Ela pode optar por ignorar qualquer tipo de vida e procurar “apenas seres humanos” ou “seres humanos e cães”, para não ter os sentidos sobrecarregados ao tentar detectar todas as baratas, aranhas e camundongos da casa. Trata-se de um feitiço improvisado (o teste é Vida + Gnose), e o jogador precisa obter quatro sucessos no teste (a partir da porta da frente) ou cinco sucessos (a partir da rua) para detectar a presença de Adão. Mesmo assim, tudo que Niamh conseguirá descobrir é que há um ser humano vivo dentro da casa.

- **Verificar a correspondência:** Os personagens podem dar uma olhada na caixa de correio da varanda para descobrir quem mora na casa. Eles encontrarão cartas endereçadas a “Paul Kresham” e “Allan Flynn”. Paul é o mago conhecido como Adão, e Flynn era seu desafortunado acólito Sonâmbulo [um Adormecido que sabe que a magia existe].

- **Contornar a casa:** Se os personagens passarem pela entrada da garagem e contornarem a casa, prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta para os jogadores:

Vocês encontram uma porta nos fundos, mas está trancada. Há uma garagem pequena, para um veículo apenas, no final da entrada de automóveis, o que é estranho, pois vocês tiveram de contornar um carro para chegar ali. A casa tem um quintalzinho nos fundos que

não dá sinal de ter sido um dia cultivado ou tratado: a grama está amarelada e mirrada. Um alambrado de pouco mais de um metro cerca o quintal, mas, como não impede ninguém de entrar ali pela passagem dos carros, vocês se perguntam para que ele serviria.

Pare de ler em voz alta.

- **Bater à porta:** Se tentarem a abordagem direta e baterem à porta, os personagens ouvirão uma voz fraca pedindo socorro. Se simplesmente testarem a porta, verão que ela está trancada, mas qualquer personagem é capaz de corrigir o problema com facilidade (peça ao jogador um teste de Destreza + Furto). Se os métodos comuns não funcionarem, um dos personagens poderá derrubar a porta a pontapés com um teste bem-sucedido de Força + Esportes, ou então, naturalmente, usar magia para abri-la (Sorte 2, no caso de uma sacudidela ou de um grampo providencial; Matéria 2, para simplesmente destrancá-la; Morte 2, para corroer a fechadura).

ADÃO

Tão logo os personagens entrem na casa, prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta para os jogadores:

Há um homem no chão do hall perto da porta da frente. Ele veste calças pretas e uma camisa branca manchada de sangue. Tem cabelos grisalhos e suas mãos tremem ligeiramente. Ele ergue um pouco a cabeça quando vocês entram na casa e, fraco, pede socorro.

Uma olhada rápida ao redor revela uma escadaria, que leva ao andar de cima, e duas portas contíguas. A mais próxima leva a uma pequena sala de visitas, ao passo que a outra abre-se para um grande aposento sem janelas. Esse segundo cômodo está completamente impregnado de magia. As paredes estão marcadas por runas atlantes, e vocês veem cacos de bronze no chão, talvez provenientes de uma bacia ou taça quebrada.

[Se Tirreno tiver ativado sua Visão Superna, leia o parágrafo a seguir. Caso contrário, pule-o e vá para o próximo.]

A sala é um Sacrário, quase tão forte quanto o de sua cabala. A ressonância é discreta, mas, com um pouco de concentração, vocês começam a discernir-lhe o timbre. Este Sacrário emite uma energia que se pode descrever como “paciente”. O poder é forte, mas contido.

Com mais uma boa olhada pela sala, vocês veem uma grande poça de sangue. Num canto escuro, vocês veem

um ser humano... ou o que restou dele. O pobre homem parece ter sido despedaçado e deixado ali.

Pare de ler em voz alta.

Os personagens provavelmente não querem algumas respostas, e isso implica reanimar Adão. Nenhum dos magos tem perícia suficiente no Arcano da Vida para ajudá-lo, mas Niamh e Morrigan têm algum conhecimento de medicina. Peça ao jogador que interpreta o personagem que queira ajudar Adão um teste de Inteligência + Medicina. Obtendo êxito, o personagem conseguirá enfaixar os ferimentos e ajudar o homem a se sentar, reanimando-o o suficiente para que possa falar. Se quiser usar o Arcano da Vida para avaliar as condições de saúde de Adão, Niamh descobrirá que ele foi espancado e tem equimoses internas, mas não corre o risco de perder a vida por causa dos ferimentos.

Vasculhar a casa

Os personagens talvez queiram vasculhar a casa de Adão. Você pode permitir que isso leve muito ou pouco tempo, como quiser, e incluir os detalhes que desejar, extrapolando a partir da descrição fornecida até agora. No entanto, como a casa vai pegar fogo ao final desta história, não faz muito sentido perder tempo com detalhes.

Tão logo os personagens tenham reanimado o homem, ele ficará agitado e, em vão, tentará ficar de pé. Ele irá se acalmar depois de algum tempo e perguntará aos personagens o que aconteceu. Ao ouvir a história, seus olhos se encherão de lágrimas e ele irá implorar o perdão dos personagens.

Adão explicará que já faz alguns anos que ele segue uma filosofia mágica chamada *goécia*, que envolve a conjuração dos próprios demônios e vícios interiores, para lhes dar forma espiritual e derrotá-los. Peça aos jogadores um teste de Inteligência + Ocultismo. Obtendo êxito, o personagem já terá ouvido falar dessa prática e saberá que não se trata de algo largamente aceito ou visto com bons olhos. Com um êxito excepcional, o personagem saberá que essa magia não chega a ser proibida nem é “maligna” por natureza, mas sabe-se de magos goéticos corruptos que escravizam os Adormecidos manipulando vícios e fraquezas.

Adão insistirá em que não pretendia fazer mal a ninguém. Ele é um Bruxo, como Ogma, e alegará que os vislumbres que teve de Pandemônio ao Despertar levaram-no a acreditar que existiriam criaturas dos Reinos Supernos que, se atravessassem o Abismo, ameaçariam todo o Mundo Decaído. No entanto, ele afirmará que os Adormecidos têm a capacidade de combater essas criaturas quando dotados dos instrumentos certos, e somente os magos estão aptos a ensiná-los. Mas, para levar a cabo esses ensinamentos, os magos precisam primeiro dominar os próprios vícios. Adão alegará ter passado os últimos anos conjurando e vencendo todo e qualquer aspecto de sua personalidade que os demônios pudessem usar para manipulá-lo e que, por fim, decidiu estar pronto para tentar algo mais perigoso.

Nesse momento, Adão começará a tremer, tentando obviamente conter as lágrimas. Aos poucos, ele explicará que estava terrivelmente enganado, que nenhum ser humano é capaz de encarar as personificações do vício e sobreviver, não importa o grau de poder do mago. Os espíritos irromperam em nosso mundo, ele dirá, mas não tinham forma nem definição (e é por isso que, como Jack talvez tenha notado antes, os espíritos eram orginaricamente um único ser). Como a mente de Adão não tinha vícios, eles atacaram Allan Flynn, o assistente dele, e fizeram a mente e o corpo do pobre homem em pedaços. Em seguida, definiram-se como sete desejos fundamentais e, como não conseguiram arrancar de Adão aquilo de que precisavam, eles o espancaram, deixaram-no inconsciente e fugiram.

Sugestões mágicas: verificação

Qualquer personagem que possua **Mente 1** ou superior pode lançar um feitiço simples para saber se Adão está mentindo. Ele não está. Tudo o que diz é verdade, até onde ele sabe.

Nesse instante, ou a qualquer momento da cena, os personagens poderão fazer algumas perguntas a Adão. Ele as responderá da melhor maneira que puder. Veremos a seguir algumas das coisas mais importantes ou óbvias que os personagens talvez venham a perguntar.

MAGO

DESPERTAR

• **Por que os espíritos tentaram nos possuir?** Adão não sabe ao certo o que os espíritos desejam, mas as informações trazidas pelos personagens acrescentam algumas peças importantes ao quebra-cabeça. Aparentemente, os espíritos só são capazes de possuir magos ou de roubar a energia dos Despertos (já que deixaram passar centenas de Adormecidos no caminho para o oratório dos magos). Adão não sabe ao certo o que os espíritos estão tentando fazer ao se apossar de magos, mas desconfia que isso permitirá que eles continuem no Mundo Decaído e interajam com seus habitantes.

• **A que ordem você pertence?** Pode ser que os personagens (e principalmente Tirreno) queiram saber qual é a posição de Adão na sociedade dos Despertos. Adão chegou a fazer parte do Concílio Livre, mas renunciou há alguns anos. Se Tirreno falar com Fran, seu contato no Consilium de Boston, ele poderá verificar a veracidade da informação.

• **Como faremos para destruir os espíritos?** Adão não sabe. A maioria dos espíritos (como os personagens bem sabem), ao receber dano excessivo, simplesmente se desincorpora e depois se refaz. Ele desconfia que, como todos os espíritos, aquelas criaturas tenham interdições que poderiam ser usadas para dispersá-las ou destruí-las, mas ele não sabe nada sobre os espíritos dos Vícios e desconhece quais poderiam ser suas interdições.

• **Onde estão os outros dois?** Adão está desorientado demais para reparar nisso, a menos que os personagens mencionem o fato, mas dois espíritos (Ira e Preguiça) não se apresentaram no oratório dos personagens. Ao se dar conta disso, Adão ficará ainda mais agitado e tentará se levantar outra vez, dizendo que é preciso encontrar esses dois espíritos. Mas Adão estará fraco demais para procurar os espíritos e vai implorar aos personagens que localizem Ira e Preguiça antes que os dois encontrem hospedeiros.

• **E quanto aos cinco primeiros?** Os magos talvez estejam preocupados, e não sem motivo, com a possibilidade dos espíritos que eles combateram simplesmente encontrarem outras vítimas. Com uma certa relutância, Adão dirá aos personagens que os espíritos os “marcaram” e que voltarão a procurá-los em algum momento. Adão desconhece o grau de inteligência dos espíritos, mas sabe que os personagens correm perigo. Ele prometerá ajudá-los de todas as maneiras que puder, mas vai reiterar que, se os espíritos da Ira e da Preguiça já tiverem encontrado vítimas, os personagens terão o dever de socorrê-las pelo bem de seus colegas Adormecidos.

• **Por que deveríamos ajudar?** Adão não vai ameaçar nem intimidar os personagens. Ele não tentará amedrontá-los com sua habilidade mágica, mas tampouco tentará suborná-los. Ele simplesmente dirá que, mesmo que os personagens não queiram ajudá-lo a corrigir o erro que cometeu (e, apesar de não condená-los por isso, ele mencionará delicadamente que *todos* os magos cometem erros e que uma das razões para as ordens e os Consillii existirem é proporcionar uma espécie de rede de segurança), os destinos deles agora estão enredados no problema. Os espíritos vão voltar a procurá-los e, tomando a iniciativa, os magos poderão se poupar de um bocado de dor e sofrimento.

• **Como você pode nos ajudar?** Adão prometerá fazer tudo que puder para descobrir as interdições dos espíritos, mas estará muito fraco para fazer mágica por ora. Ele dirá que vai vasculhar sua biblioteca, tentar entender o que deu errado e procurar pistas sobre as interdições dos espíritos. Ele dará aos personagens o número de seu telefone e dirá a eles para entrar em contato tão logo encontrem os espíritos, quando então ele fará o possível para informá-los.

Caminhos diferentes

Os personagens talvez se zanguem com Adão por ter libertado os espíritos, e com razão. Ele aceitará toda a responsabilidade por seus atos, mas, se os personagens **forçarem a questão**, ele os lembrará delicadamente que, não importa a enormidade de seu erro, já são águas passadas, e os problemas do presente são bem maiores. Estará plenamente disposto a se submeter ao julgamento do Consilium de Boston depois de resolvida a crise, mas, nesse ínterim, ele precisa da ajuda dos personagens.

Contudo, se os jogadores não quiserem cooperar, não haverá muito o que fazer para obrigá-los a ajudar (bem, Adão é mestre do Arcano da Mente, e é provável que *conseguisse* obrigá-los, mas não tem força suficiente para tentar um feitiço desses nem está disposto a controlar outras mentes). Mas os espíritos se fixaram neles e passarão a atormentá-los nos próximos dias. Os jogadores podem se sentir à vontade para não seguir o enredo da história, mas seus personagens serão envolvidos nos acontecimentos, gostem ou não disso.

SEGUNDO ATO: PREGUIÇA

Neste ato, os personagens localizam um dos dois espíritos dos Vícios que faltam: Preguiça. Os personagens conhecerão Amélia, a hospedeira da Ira, no próximo capítulo de **Gloria Mundi**. Em vez de se apossar de um mago, o espírito da Preguiça possuiu um Sacrário sem dono não muito distante da casa de Adão. Esse sumidouro de magia não representa um risco para os magos da mesma maneira que os outros espíritos, mas pode se revelar mortífero mesmo assim.

CENA UM: À PROCURA DO ESPÍRITO

Encontrar o espírito da Preguiça não é tão fácil quanto pode parecer. O espírito, fiel a sua natureza, é discreto e insidioso, e sua ressonância é extremamente difícil de rastrear. O uso de magia para localizá-lo não funcionará muito bem, pois o Sumidouro sugará toda a magia que se aproximar dele, mesmo os feitiços lançados com a intenção de revelá-lo ou detectá-lo. Os personagens que usarem Espaço, Mente, Primórdio, Sorte ou Tempo da maneira descrita anteriormente, quando estavam à procura de Adão, descobrirão que seus braços e pernas parecerão pesados durante alguns segundos e eles ficarão desorientados, como se estivessem bêbados. Conseguirão sair desse estado facilmente, mas não localizar o espírito da Preguiça.

Mas os personagens podem recorrer à lógica para procurar o espírito. Deixe-os discutir aonde o espírito poderia ter ido. Não vão demorar a perceber que o espírito provavelmente não foi muito longe, por ser um espírito da inação e da indolência (se ninguém se der conta disso, você poderá permitir que um jogador faça um teste de Raciocínio + Inteligência para chegar a essa conclusão). Naturalmente, a criatura ainda precisa de uma fonte de energia, mas, dada sua natureza, é provável que prefira deixar o alimento vir

até ele em vez de sair para “caçar”. Sendo assim, os personagens devem procurar fontes de Mana na área próxima. Adão não sabe de outros magos por perto, mas até aí, ele não sabia a respeito dos personagens. Ele mencionará que o espírito talvez conseguisse se alimentar da energia de um Sacrário se encontrasse um com uma ressonância parecida.

Com todas essas informações em mente, os personagens terão algumas opções ao tentar encontrar o espírito da Preguiça.

E quanto à Ira?

Os personagens podem muito bem ressaltar que a Ira é capaz de causar mais estragos do que a Preguiça e, de qualquer maneira, seria mais fácil encontrar a primeira. Eles poderão procurar a Ira se desejarem, mas não descobrirão que suas tentativas mágicas de encontrar esse espírito serão tragadas pelo Sumidouro, exatamente como se estivessem em busca da Preguiça. O Sumidouro tem fome de magia e, como todos os espíritos dos Vícios estão ligados, todos eles sabem os nomes e conhecem as ressonâncias dos personagens, o que permitirá à Preguiça absorver-lhes a magia, agora que teve tempo para se estabelecer em seu novo lar.

- **Procurar magos nas proximidades:** Nenhum dos personagens sabe da existência de outros magos na cidade, mas Tirreno pode contatar o Consilium de Boston para descobrir se há outros vivendo em Quincy. Contudo, ele descobrirá que o Consilium não sabe de nenhum outro mago.

- **Procurar Sacrários próximos:** Os personagens têm várias opções de Sacrários perto da casa de Adão. A maioria das ordens de magos tem registros sobre os Sacrários de uma determinada área, mas o

MAGO

O DESPERTAR

Mysterium tem os arquivos mais completos. Niamh pode pedir as informações, mas encontrá-las exigirá uma certa persuasão por parte dela. Peça ao jogador que a interpreta um teste de Manipulação + Persuasão + 1 (devido à Vantagem Status). Se ela explicar a situação à ordem, acrescente mais um dado, pois trata-se de um questão importante. Se ela falhar no teste, dirão a ela que alguém vai verificar os registros da ordem e entrar em contato pela manhã. Se tiver êxito, ela aguardará alguns minutos na linha e depois será informada de que o Mysterium tem o registro de um Sacrário recente que fica apenas a 1,5 quilômetro a leste da casa de Adão.

Os personagens também podem decidir deixar a casa em busca de um Sacrário, e não de um espírito. Tirreno, sendo o único personagem com alguma perícia no Arcano do Primórdio, tem a melhor chance de encontrá-lo. O sistema é o mesmo empregado para encontrar Adão, a não ser pelo fato de que a ressonância do Sacrário dificulta as coisas (o que se traduz numa penalidade de -3 no teste de Inteligência + Ocultismo). Se Tirreno quiser, é claro, ele poderá usar Primórdio 2 para conceder a Visão Superna a um outro mago, o que permitirá a esse personagem procurar também (e aos jogadores aproveitar-se de alguém como Morrigan, que tem uma parada de dados bem melhor). Resta definir para onde ir. O Arcano da Sorte pode ajudar, ou então os personagens talvez deduzam (corretamente) que os espíritos seguiram na mesma direção e o da Preguiça simplesmente se deteve antes dos outros.

DISTÂNCIA

Só para dar uma ideia, o oratório dos magos fica na zona leste da cidade, perto do litoral. A casa de Adão fica apenas a uns oito quilômetros a oeste do oratório, e os personagens talvez se espantem por saberem tão pouco a respeito da paisagem arcana de sua própria cidade. Em todo caso, o Sumidouro fica apenas a 1,5 quilômetro a leste da casa de Adão. Como já foi mencionado, os espíritos estavam indo todos na mesma direção, mas o espírito da Preguiça simplesmente encontrou um lar nos arredores.

CENA DOIS: SUMIDOURO

Nesta cena, os personagens encontram o espírito da Preguiça num Sacrário e precisam se digladiar não só com a maneira como vão desalojá-lo e confiná-lo ou destruí-lo, mas também com os efeitos da ressonância da entidade sobre suas mentes e seus corpos.

Os personagens conseguirão encontrar o Sumidouro usando qualquer um dos métodos descritos na cena anterior. Tão logo estejam na trilha certa e se aproximem do Sacrário, prossiga a partir deste ponto.

Obs.: Esta cena supõe que os personagens estejam motorizados. Se não estiverem, você precisará rever algumas coisas. Não se esqueça de enfatizar a sensação de letargia quando os personagens se aproximarem do Sumidouro. Eles não ficarão sonolentos: simplesmente terão a sensação de que não vale a pena se mexer e agir. Os personagens que estiverem a pé, portanto, deverão ter dificuldades para seguir em direção ao Sacrário.

Leia em voz alta para os jogadores:

Seguindo de carro para o leste, vocês notam que a conversa é interrompida por um momento. Todos vocês olham languidamente pela janela, depois bocejam em uníssono. Parece até que estão descendo um morro, apesar da rua ser perfeitamente plana.

Pare de ler em voz alta.

Peça ao jogador que interpreta o motorista um teste de Raciocínio + Condução (provavelmente será o jogador que faz o papel de Morrigan, pois ela tem uma caminhonete capaz de transportar a cabala inteira), depois prossiga a partir deste ponto.

Se o teste for bem-sucedido, leia para o motorista:

Você abre os olhos de repente, no momento em que o carro começa a se desviar para a direita, na direção de um poste de madeira. Você esterça o volante e corrige a trajetória do carro, mas mesmo uma ação tão simples exige um grande esforço. Mais adiante, à direita, você vê um estacionamento: estão perto do Faxon Park.

Se o teste tiver como resultado uma falha, leia para o motorista:

Sua visão entra em foco e você percebe que estão indo de encontro a um poste de madeira. O veículo bate no poste e o motor morre. Todos dentro do carro são arremessados para frente.

Pare de ler em voz alta.

Se os personagens estiverem usando cintos de segurança, ninguém sairá machucado. Qualquer personagem que tenha ativado uma blindagem mágica, como Égide Invisível, deixará de receber dano. Quem não estiver usando cinto de segurança receberá dois pontos de dano contundente: o carro não seguia numa velocidade tão grande a ponto de machucar para valer. Depois de resolvida a avaliação de dano, prossiga a partir deste ponto.

Depois do acidente, leia em voz alta para os jogadores:

A frente do carro está amassada, mas o estrago não foi suficiente para deixar o veículo inoperante. O poste rachou, mas não parece correr o risco de cair. Um carro que passa diminui a velocidade, o motorista olha para vocês, parece cogitar a ideia de chamar a polícia, mas dá de ombros e vai embora.

Olhando ao redor, vocês veem um estacionamento ali perto. O poste fica nos limites do Faxon Park.

Pare de ler em voz alta.

Faxon Park é uma área de lazer pública que conta com dois pequenos campos de beisebol, além de muitas trilhas de caminhada e ciclismo. Em geral, o parque é bem conservado e trata-se de um passeio popular entre os moradores de Quincy (pode ser até mesmo que os personagens façam uso da área ocasionalmente). No entanto, um dos campos de beisebol tornou-se um Sacrário de uma maneira bastante perturbadora.

Na primavera anterior, um mendigo começou a dormir sob as arquibancadas de um dos campos. Quando os jogos da liga infantil aconteciam, ele se sentava nos estrados para assistir. Muitos cidadãos o conheciam de vista, mas ninguém lhe perguntava o nome nem se ele tinha aonde ir. Era evidente para quem quer que o visse que ele estava faminto e provavelmente tinha uma doença mental, mas ninguém tentou ajudá-lo. Ele morreu no final de agosto, sentado sob as arquibancadas, em grande parte porque ninguém se deu ao trabalho de ajudá-lo (qualquer um dos personagens se lembrará dessa história se o jogador tiver êxito num teste de Inteligência + Manha).

Os sentimentos coletivos de culpa e vergonha cristalizaram-se num Sacrário fraco, que proporcionou um lar adequado para o espírito da Preguiça. Da mesma maneira que os outros espíritos dos Vícios se afinaram com os personagens, o espírito da Preguiça impôs-se a esse Sacrário e se contentaria em sorver

aos poucos a vida (e o Mana) da área. Contudo, como todos os sete espíritos estão ligados e a par das mesmas coisas, ele sabe a respeito dos personagens e pode sorver o Mana pessoal de cada um deles caso sucumbam à letargia.

Para detectar o Sacrário, é preciso ter Sentidos de Mago. O jogador cujo personagem tiver ativado Sentidos de Mago terá de passar num teste de Inteligência + Ocultismo para detectar o Sacrário. Se o personagem tiver ativado Sentidos de Mago com o Arcano do Primórdio, o jogador receberá um bônus de +1 no teste. Se tiver êxito, o personagem notará que o centro do Sacrário fica nas arquibancadas do campo de beisebol mais próximo, mas, mesmo se falhar no teste, ele poderá encontrar o Sacrário simplesmente andando por aí. A sensação de descer o morro persistirá, levando os personagens até o Sacrário.

Tão logo os personagens cheguem ao Sacrário, seja por inércia ou por causa de seus sentidos mágicos, prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta para os jogadores:

O campo precisa ser aparado. As linhas das bases que sobraram da temporada anterior ainda são visíveis, apesar de desbotadas e pálidas. As arquibancadas são o único testemunho da morte de um João-Ninguém e, olhando para elas, vocês sabem que deveriam se sentir transtornados, ou pelo menos comovidos. Em vez disso, vocês se sentem... O máximo que conseguem fazer é resistir à tentação de sentar nas arquibancadas e esperar.

Pare de ler em voz alta.

O espírito da Preguiça sabe que os personagens estão ali e sente o Mana que eles carregam consigo, mas não pode simplesmente sorver-lhes a energia como tentaram fazer os outros espíritos (ou melhor, pode sim, mas não o fará porque isso exige muito esforço). Em vez disso, ele começará a deixar os personagens confortáveis. A temperatura subirá um pouco, o vento vai amainar e o cheiro delicioso de flores de primavera encherá o ar. Se os personagens se sentarem nas arquibancadas, o espírito poderá tentar sorver-lhes o Mana.

Peça a cada jogador um teste disputado de Perseverança + Vigor contra a parada de Poder + Refinamento do espírito (sete dados). Se o jogador vencer, o personagem estará alerta e conseguirá agir normalmente. Se o espírito vencer, o personagem será sobrepujado pelo poder do lugar e se sentará nas arquibancadas. Observe que esses personagens não

MAGO

O DESPERTAR

se sentirão obrigados a sentar, como se uma força externa os controlasse. Eles simplesmente vão achar que andar por aí e esquadrihar a área é um esforço muito grande.

O personagem que se sentar nas arquibancadas, seja por acaso ou devido à compulsão, ficará sujeito ao Nume Sorvedouro de Mana do espírito. (Normalmente, os espíritos dos Vícios só conseguem sorver o Mana dos magos com os Vícios apropriados, mas o vínculo do espírito com o Sacrário lhe confere o poder de afetar a área, e não os indivíduos. Ou seja, o espírito usará o Sacrário como um filtro, através do qual ele irá extrair e “colorir” o Mana do mago para uso próprio.) Como antes, faça um teste disputado entre a parada de Poder + Refinamento do espírito e a de Perseverança + Gnose do mago. Se o espírito vencer, o mago perderá três pontos de Mana. O espírito poderá tentar usar esse Nume *a cada turno* que o mago permanecer nas arquibancadas.

No entanto, os magos que tiverem seu Mana sorvido pelo Sumidouro não perceberão nada de inconveniente. Não sentirão dor nem fraqueza, só conforto. Os magos que não se sentarem nas arquibancadas, porém, talvez notem que seus colegas estão perdendo energia. Isso exige um teste bem-sucedido de Inteligência + Ocultismo. Obtendo êxito, o mago verá o(s) personagem(ns) exaurido(s) perder a cor.

Se os personagens não se levantarem ou se não encontrarem outra maneira de revogar o efeito, as coisas só vão piorar. Esgotado o Mana de um personagem, o espírito começará a purgar o corpo do mago para obter energia. Em vez de perder Mana, o personagem receberá um ponto de dano letal, e o espírito ganhará três pontos de Essência. É possível que um mago venha a morrer dessa maneira, pois sua energia vital será exaurida pelo Sumidouro.

Os magos, no entanto, não estarão impotentes em nenhum momento desta cena.

PROTEÇÃO

Veremos a seguir alguns métodos que os magos podem usar para se proteger da influência do Sumidouro.

- **Mente:** Ogma é capaz de se resguardar dos efeitos do Sumidouro com um feitiço improvisado de Mente. Faça um teste de Mente + Gnose (três dados). Se tiver êxito, Ogma estará imune à compulsão do espírito (ou seja, o jogador não precisará se preocupar com a

possibilidade do personagem ser forçado a sentar nas arquibancadas). A sensação de letargia continuará presente, mas não afetará as regras de jogo.

Além disso, Ogma pode lançar o feitiço Incitar Emoções sobre seus colegas magos para inspirar motivação e vigor. Isso funciona exatamente como está descrito no impresso relativo a Ogma. Se ele lançar esse feitiço num personagem *antes* do sujeito se sentar nas arquibancadas, o jogador em questão receberá um bônus de +3 no teste de Perseverança + Vigor realizado com a intenção de resistir aos poderes do espírito. Se o fizer depois do personagem já ter se sentado, o jogador em questão poderá fazer imediatamente um teste de Perseverança + Vigor. Se ele tiver êxito, o personagem conseguirá ficar de pé e, desse modo, livrar-se do risco de perder Mana (e a vida).

- **Morte:** Morrigan ou Ogma pode usar o Arcano da Morte para encontrar o fantasma do mendigo que morreu no campo. O fantasma está presente, mas mal tem consciência de que existe, devido à influência do espírito da Preguiça (os fantasmas, assim como os espíritos, têm Essência; este, em particular, perdeu boa parte da sua). Um dos dois pode tentar falar com o fantasma, mas ele estará tão fraco que não conseguirá fazer muito mais do que acenar com a cabeça.

No entanto, Morrigan pode curar o fantasma. Esse feitiço é improvisado e também vulgar, o que significa que ela correrá o risco de invocar um Paradoxo ao lançá-lo. Faça um teste de Morte + Gnose (quatro dados). Se tiver êxito no teste, Morrigan devolverá energia suficiente ao fantasma para que ele consiga usar um de seus Nomes. O fantasma fará Morrigan (ou outro personagem à escolha dela) sentir uma onda repentina de medo e aversão. A experiência não será nada agradável, mas impedirá o personagem de sucumbir ao poder do Sumidouro. Se for aplicado a um outro personagem que já se sentou nas arquibancadas, o feitiço permitirá que ele faça um teste de Perseverança + Vigor para tentar ficar de pé, mas acrescentará dois dados à parada.

- **Forças:** Tirreno é capaz de baixar a temperatura da área o suficiente para causar desconforto aos personagens. Esse feitiço é improvisado. Faça um teste de Forças + Gnose (três dados). Se o feitiço for bem-sucedido, a frialdade do ar vai conferir um bônus de +2 a todas as tentativas de resistir aos poderes do Sumidouro e dará direito a um teste de Perseverança + Vigor com a intenção de fazer o personagem se levantar e sair das arquibancadas.

- **Espírito:** Niamh é capaz de se resguardar da incitação espiritual do Sumidouro cercando-se de energia espiritual de ressonância contrária (semelhante ao uso que Ogma pode fazer de emoções contrárias com o Arcano da Mente). Faça um teste de Espírito + Gnose (três dados). Se tiver êxito, ela ganhará dois dados no teste de Perseverança + Vigor para resistir à tentação de se sentar ou para se levantar depois de já estar sentada.

Além disso, tanto Niamh quanto Morrigan podem usar Olhar de Exorcista para confirmar que o espírito da Preguiça de fato apoderou-se do Sacrário. Elas podem até mesmo descobrir a localização exata do espírito, que está, obviamente, escondido sob as arquibancadas. Trata-se de um feitiço improvisado para Niamh.

- **Tempo:** Jack ou Niamh pode examinar o futuro da área e ver que não é uma boa ideia sentar-se nas arquibancadas, o que se traduzirá num bônus de +2 no teste de Perseverança + Vigor para tentar não se sentar, ou de apenas +1 se o personagem já estiver sentado. Faça um teste de Tempo + Gnose.

Poço sem fundo

A maioria dos espíritos dos Vícios só é capaz de reter quinze pontos de Essência. O espírito da Preguiça é capaz de reter e usar apenas esse número, mas não tem um limite superior para a quantidade de Essência que consegue absorver. Ele simplesmente vai espalhar o excedente pela área próxima, deixando a energia da apatia impregnar o campo de beisebol. Com tempo e Essência suficientes, ele poderia aumentar o índice do Sacrário e talvez até mesmo começar a purgar os corpos dos Adormecidos em busca de Essência.

Qualquer personagem é capaz de chegar a essa conclusão com um teste bem-sucedido de Inteligência + Ocultismo; Niamh e Tirreno têm direito a um bônus de +1 nesse teste, pois compreendem melhor os espíritos e o Mana, respectivamente. Mas só deixe os jogadores fazerem esse teste se você achar que eles precisam de um pouco mais de motivação para desalojar o espírito.

DESALOJAMENTO DO ESPÍRITO

A seção a seguir apresenta alguns métodos para se livrar do espírito da Preguiça, mas, antes que consigam fazer tal coisa, os personagens terão de obrigá-lo a deixar o Sacrário. Os personagens precisam se lembrar (e o emprego da Vantagem Sonho ou do Arcano da Sorte para obter essas dicas deve servir de lembrete) de que o espírito pertence à preguiça, e não ao sono. Não está à procura de descanso, e sim tentando não fazer esforço. Portanto, ele seguirá o caminho de menor resistência em *tudo* que fizer, mesmo se isso acabar se revelando prejudicial a seu bem-estar. Os personagens podem tirar proveito disso de várias maneiras. Apresentamos a seguir algumas sugestões de como os personagens poderiam convencer ou obrigar o espírito a sair do Sacrário.

- **Tornar a área inóspita:** O espírito da Preguiça quer que tudo continue tranquilo e moderado. O caos é sua antítese, pois leva à reavaliação e à ação constantes. Se os personagens conseguirem introduzir na área um elemento adequadamente caótico, o espírito deixará de possuir o Sacrário.

É provável que a maneira mais fácil de fazer isso seja ateando fogo às arquibancadas. O fogo é selvagem e imprevisível, além de ser um símbolo soberbo do caos, perfeito para assustar o espírito. Se os personagens queimarem as arquibancadas, o espírito abdicará imediatamente de sua posição no Sacrário (e a atmosfera de apatia e fadiga cederá na mesma hora).

- **Enganar o espírito com uma isca:** O espírito se apossou de um Sacrário porque isso daria menos trabalho que encontrar um mago com o Vício certo, mas, se tivesse escolha, ele preferiria habitar uma alma Desperta. Os magos não conhecem ninguém que tenha a Preguiça como Vício, mas resta-lhes uma outra opção. Ogma pode usar Mente 2 para alterar seu estado mental de modo a parecer exsudar o Vício da Preguiça. Trata-se de um feitiço improvisado, mas o jogador que interpreta Ogma recebe um bônus de +1 no teste devido à ressonância do Sacrário. Se o feitiço for bem-sucedido, o espírito deixará o Sacrário e, imediatamente, tentará possuir Ogma (de modo que é melhor os personagens estarem preparados para agir).

MAGO

DESPERTAR

• **Paradoxo:** Uma outra possibilidade, caso os personagens pensem nisso, é criar um Paradoxo perto do Sacrário. A avidez do Abismo assustará o espírito e o fará deixar o Sacrário, independentemente da força do Paradoxo. Claro que isso também trará alguns riscos para os personagens.

• **Obter a ajuda do fantasma:** O fantasma do homem que morreu ali despreza a apatia responsável por sua morte e quer que o espírito da Preguiça vá embora. Se Morrigan conseguir ajudá-lo (como foi descrito antes), ele poderá enfrentar diretamente o espírito e arrancá-lo do Sacrário. Isso normalmente envolveria testes disputados, mas você pode simplesmente supor que o fantasma expulsará o espírito, pois tanto um quanto outro são personagens do Narrador (não é muito divertido para os jogadores ficar só assistindo enquanto você joga os dados contra si mesmo).

A LUTA COM O SUMIDOURO

Os personagens têm várias alternativas a sua disposição para livrar o Sacrário do espírito da Preguiça. Apresentamos quatro maneiras de fazer isso. Os jogadores também podem ter as próprias ideias e caberá a você julgar se os personagens terão ou não os recursos e a habilidade necessária para fazê-las funcionar.

• **Um novo lar:** Provavelmente, a melhor opção para os personagens é providenciar um lugar para o espírito ir depois de deixar o Sacrário. Se não encontrar algo que consiga possuir sem esforço ao se libertar e, não podendo voltar para o Sacrário, ele simplesmente vai desaparecer e entrar no Reino das Sombras, onde estará fora do alcance dos personagens. Como os outros espíritos dos Vícios, ele é capaz de se apossar de pessoas vivas, mas o espírito da Preguiça se distingue dos demais por possuir o Nume Grilhão. Esse Nume simplesmente ancora o espírito dentro de um objeto (você precisa usar um ponto de Essência em nome do espírito, mas ele provavelmente terá Essência de sobra). Os personagens, portanto, só terão de encontrar um objeto que personifique de maneira adequada a apatia e a ociosidade. Eis algumas sugestões:

- um controle remoto;
- um sofá (difícil de transportar, mas Morrigan tem uma caminhonete);
- a própria caminhonete (mas talvez Morrigan faça objeção);

— uma caixa vazia de pizza;

— um *videogame* portátil.

Tão logo levem esse objeto ao Sacrário, os personagens só terão de desalojar o espírito e garantir que o dito objeto seja suficientemente tentador para a entidade. Pode-se conseguir isso cercando o objeto com a “vibração” mágica adequada, que pode assumir a forma de energia mágica (Primórdio), emoções (Mente) ou poder espiritual (Espírito). Em todo caso, isso exigirá dois círculos no Arcano em questão e um feitiço improvisado. Obtendo-se êxito, o espírito possuirá o objeto usando o Nume Grilhão e ali permanecerá até ser desalojado ou levado a um local mais apropriado.

• **Chamar os amigos:** Os personagens podem contatar suas ordens, o Consilium ou outros personagens (como Sísifo) para conseguir ajuda. Cabe a você decidir em que medida esses personagens poderão prestar auxílio, desde ajudar a discernir a interdição do espírito a sugestões quanto a como desalojá-lo ou combatê-lo, ou até mesmo fazendo uma dessas coisas pelos personagens. Cuidado para não deixar os personagens do Narrador roubarem a cena, mas, se os jogadores pedirem ajuda e realmente se sentirem empacados, não tenha medo de deixar outros magos prestarem socorro. Claro que esses magos ficarão com os louros da vitória, ou então pedirão favores em troca do auxílio. Veremos a seguir alguns personagens que os magos podem contatar e também a ajuda e o preço que a cabala pode esperar:

— Sísifo pode ajudar os personagens a descobrir a interdição do espírito, sugerir o uso de fogo ou de Paradoxo para desalojá-lo e também a oferta de um novo lar. Ele vai contar esse auxílio como um dos favores que deve a Jack (ou talvez dois, se tiver de ajudar demais).

— Se os personagens entrarem em contato com Adão, ele poderá dar algumas sugestões em relação a qualquer assunto apresentado nesta seção, exceto no caso do fantasma (Adão sabe muito pouco a respeito dessas coisas). Ele não espera recompensas, é claro, pois quer a mesma coisa que a cabala.

— As ordens e o Consilium não vão interceder diretamente. Se os personagens insistirem, qualquer uma das ordens poderá colocar os personagens em contato com alguém capaz de aconselhá-los. Mas, depois de se envolverem, as ordens vão esperar relatórios atualizados das operações e também que os personagens (pelo menos aqueles que a elas pertencem)

cem) entrem em contato antes de tomar qualquer atitude em relação ao problema.

- **Diplomacia:** Niamh e Morrigan podem usar Espírito 1 para conversar com o espírito da Preguiça (Niamh também pode usar Espírito 2 para conceder essa capacidade a outros personagens). Em seguida, os personagens podem tentar convencer o espírito a habitar um objeto ou simplesmente a voltar para o lugar de onde veio. O espírito, no início, será avesso à ideia, mas, se os personagens conseguirem convencê-lo de que sobreviver no próprio ambiente é melhor que perambular pelo mundo físico de um hospedeiro a outro, e depois ser caçado e ferido por magos, ele acabará consentindo. Peça um teste de Manipulação + Persuasão aos jogadores que interpretam os personagens envolvidos na tentativa de convencer o espírito. Acrescente ou subtraia dados de acordo com a força e a clareza dos argumentos e o modo como manipularem a natureza do espírito. Trata-se de um teste prolongado, sendo que cada teste representará um minuto de conversa. Os personagens têm três minutos para conseguir dez sucessos, depois do que o espírito ficará entediado e voltará a entrar no Sacrário (se possível), ou então desaparecerá no Reino das Sombras (se não for possível voltar ao Sacrário).

- **Abordagem direta:** Os próprios personagens podem se tornar efêmeros e atacar o espírito. Esse método é perigoso e difícil, mas as trupes de inclinação marcial podem muito bem se fixar nessa ideia. Se os personagens quiserem tentar algo assim, certifique-se de que os jogadores entendam que a maior parte da magia envolvida é vulgar e que combater diretamente o espírito exigirá não só que encontrem um meio de feri-lo, mas também um jeito de não deixá-lo escapar.

Para assumir a efêmera condição “Crepuscular”, Morrigan terá de lançar um feitiço improvisado e criar um portal. Peça ao jogador que a interpreta um teste de Morte + Gnose (quatro dados). O jogador precisa acumular três sucessos para abrir o portal, e o feitiço será uma ação prolongada, o que significa que cada teste exigirá três horas de esforço de Morrigan (no entanto, o jogador em questão terá um bônus de +1 no teste, pois é mais fácil lançar o feitiço num Sacrário). Aberto o portal, uma pessoa por turno poderá atravessá-lo, transformando-se em Crepúsculo. A cada sucesso acima dos três necessários, uma pessoa a mais poderá fazer a travessia a cada turno (se o jogador obtiver cinco sucessos, três personagens

conseguirão usar o portal num mesmo turno). O feitiço é *vulgar* e, portanto, o Narrador deverá fazer um teste de Paradoxo antes do lançamento.

Niamh é capaz de enfraquecer a barreira entre os mundos antes de Morrigan começar. Esse feitiço (Espírito + Gnose) é improvisado e também vulgar. Se esse feitiço for bem-sucedido, Morrigan só precisará de dois sucessos para abrir o portal.

Em condição Crepuscular, os personagens conseguirão atacar o espírito ou falar com ele. Tudo que os personagens carregarem consigo também os acompanhará na travessia, o que significa que terão suas respectivas armas, que funcionarão normalmente contra o espírito. O espírito da Preguiça revidará se for atacado. Não assumirá forma humana, apenas aparecerá como uma bolha amorfa e atacará os oponentes com longos pseudópodes.

Para destruir o espírito, os personagens terão de reduzir o Corpus e a Essência da entidade a zero. O espírito começará com Corpus 10 e Essência 10 + o que tiver sorvido dos personagens. Os ataques capazes de ferir um ser vivo danificam o Corpus, mas é um pouco mais complicado fazer o espírito perder Essência. Sua interdição é uma das possibilidades (veja o quadro), mas os personagens também vão precisar de outras alternativas:

A interdição do espírito da Preguiça

Todos os espíritos dos Vícios têm interdições que refletem aquilo que eles mais detestam e temem. Os cinco espíritos que se vincularam à cabala têm interdições que representam os personagens e suas personalidades únicas, mas o espírito da Preguiça ainda é “puro”. Sua antítese é a energia, a motivação e a ambição. Por ser um espírito da indolência e da ociosidade, ele teme o confronto e a determinação, que o enfraquecem.

Os personagens podem explorar essa interdição agindo de maneira vigorosa e decisiva e não sucumbindo à indolência. Se os personagens tiverem um plano diferente, que envolva todos os membros da cabala, e se o executarem com consistência (mas não necessariamente sem falhas: erros e ócio não

MAGO

DESPERTAR

são a mesma coisa), o espírito da Preguiça perderá cinco pontos de Essência. Caberá ao Narrador julgar se os personagens agiram ou não dessa maneira.

Além disso, se os jogadores sugerirem uma outra ideia de interdição que não corresponda exatamente àquela apresentada aqui, mas faça sentido e esteja fundamentada no que viram até então, deixe-a funcionar. A interdição desse espírito, ao contrário do que acontece com outras entidades, não é tão simples quanto queimar folhas de uma determinada árvore ou derramar algumas gotas de sangue no chão (como estão mais ancorados no mundo físico, os outros espíritos dos Vícios têm interdições mais concretas). Sendo assim, seja indulgente ao interpretar essa interdição. Os jogadores vão gostar de resolver o enigma e, se uma ideia que eles mesmos desenvolveram funcionar, a vitória será ainda mais satisfatória.

— Ogma pode usar Incitar Emoções para impregnar o espírito com uma ressonância contrária à natureza dele. O jogador que interpreta Ogma terá de subtrair o índice de Defesa do espírito da parada de feitiçaria do personagem, mas cada sucesso que obtiver sorverá um ponto de Essência. No entanto, o espírito passará a atacar somente Ogma depois de lançado esse feitiço.

— Niamh pode convocar os espíritos do movimento e da ambição que se encontram nos arredores (é um feitiço improvisado; faça um teste de Espírito + Gnose). Se ela tiver êxito, esses espíritos chegarão no turno seguinte e começarão a fazer em pedaços o espírito da Preguiça, que perderá um ponto de Essência a cada sucesso obtido no teste.

O fantasma do homem que morreu no parque não atacará a Preguiça diretamente, mas ajudará a impedir que os personagens sucumbam à influência do espírito. Os personagens sentirão uma propensão constante ao medo e ao desconforto, fruto dos poderes do fantasma. Não será uma experiência agradável, mas isso os manterá suficientemente alertas para que o espírito da Preguiça não consiga deixá-los letárgicos demais para lutar.

Sugestões mágicas: impedir a fuga

O espírito tentará escapar tão logo fique claro que os personagens são capazes de feri-lo. Mas os magos têm algumas opções para impedir a fuga. O espírito não atravessa o fogo e, portanto, será contido por um anel de fogo em volta das arquibancadas. (Pode ser que já exista ali uma pequena fogueira, mas Tirreno é capaz de espalhar as chamas. Faça um teste de Forças + Gnose; o feitiço é improvisado e *vulgar*.) Niamh pode usar Espírito 2 para conjurar o espírito da Preguiça e fazê-lo voltar. (Faça um teste disputado de Espírito + Gnose contra a Resistência do espírito. Se o jogador que interpreta Niamh vencer, o espírito será obrigado a permanecer na área.) Ogma pode usar Espaço 2 para confinar o espírito na área, impedindo-o de se desincorporar espontaneamente (Espaço + Gnose).

Se os personagens sorverem a Essência do espírito antes de se esgotar o último círculo de Corpus, a entidade irá se desfazer. No entanto, se destruírem o Corpus enquanto ainda houver Essência, o espírito vai explodir numa torrente de água morna. Peça aos jogadores que interpretam Morrigan e Niamh um teste de Inteligência + Ocultismo. Em caso de êxito, elas saberão que o espírito não foi eliminado e que, por ora, está meramente fora de seu alcance.

Derrotado o espírito, os personagens terão de atravessar rapidamente o portal e voltar a ser criaturas materiais antes que a passagem se feche.

FRACASSO

Se o espírito escapar, os personagens terão fracassado e permitido a fuga de uma criatura potencialmente perigosa. Peça a cada jogador um teste com quatro dados. Em caso de falha, o personagem perderá um círculo de Sabedoria (o jogador que interpreta Morrigan não precisa fazer o teste, pois a personagem não terá escrúpulos morais por causa da fuga do espírito). O personagem que perder um círculo de Sabedoria

correrá mais um risco: peça ao jogador em questão que lance uma parada formada por seu novo índice de Sabedoria. Se falhar *nesse* teste, o personagem vai adquirir uma perturbação, um pequeno transtorno de personalidade correspondente a seu fracasso. Nesse caso, o personagem talvez se preocupe com qualquer um que ele veja vadiando, imaginando que o espírito possa estar por perto, ou pode ser que ande um pouco maníaco-depressivo durante algumas semanas.

Os jogadores *não* podem investir Força de Vontade em nenhum dos dois testes.

DESFECHO

Quando tiverem terminado com o espírito da Preguiça, os personagens provavelmente voltarão à casa de Adão ou vão telefonar para ele. No entanto, a chamada ficará sem resposta. Se forem até a casa dele, prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta para os jogadores:

Dá para ver a fumaça a um quarteirão de distância. A casa de Adão está em chamas, labaredas saem pelas janelas da frente. Há um ajuntamento de vizinhos na calçada e, de longe, vocês ouvem as sirenes. Por sobre as chamas e acima do burburinho, vocês ouvem a voz fraca de Adão em suas mentes, chamando vocês.

Pare de ler em voz alta.

Se os personagens decidirem voltar a seu próprio oratório antes de contatar Adão, o celular de um deles vai tocar no caminho. Prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta para os jogadores:

A voz do outro lado da linha é monótona e absorta, como se lesse as informações de uma ficha. “Alô”, diz o dono da voz. “Sou enfermeiro do Quincy Medical Center [Centro Hospitalar de Quincy]. Acabou de dar entrada aqui um tal Paul Kresham. Ele está na UTI. A casa dele pegou fogo. Pediu que vocês viessem vê-lo assim que possível.” O enfermeiro desliga.

Pare de ler em voz alta.

Os personagens também receberão essa ligação no celular se resolverem caçar o espírito da Ira, apesar de estarem cansados e esgotados depois de uma experiência tão penosa.

O final em suspenso é proposital. Esperamos que isso incite os jogadores a voltar para o capítulo se-

guinte de **Gloria Mundi**. Não deixe os personagens fazerem nada ao receber a notícia ou encontrar a casa em chamas. A sessão terminará com eles em frente à casa incendiada de Adão ou desligando o telefone depois de serem notificados sobre o sinistro.

Não se esqueça de anotar os ferimentos dos personagens, seus níveis atuais de Força de Vontade e Mana, quais feitiços estão ativos no momento e quanto tempo eles ainda irão durar. A próxima história da crônica começará no ponto exato onde esta terminou, de modo que os personagens não terão tempo para descansar e se recuperar (mas também continuarão tendo acesso a possíveis efeitos mágicos de longa duração).

O ESPÍRITO DA PREGUIÇA

Os personagens talvez estejam carregando o espírito da Preguiça com eles de alguma maneira, ou então pode ser que o espírito tenha escapado ou voltado para o reino que o gerou. Em todo caso, o espírito não reaparecerá em **Gloria Mundi**. Contudo, se ele tiver fugido dos personagens, talvez você queira fazê-lo voltar numa história posterior, só para que os jogadores saibam que não completaram a missão.

O resto da crônica será publicado *online* no *website* www.devir.com.br/mundodastrevas, onde você poderá capturar novos roteiros e descobrir um pouco mais a respeito de **Mago: o Despertar** e o Mundo das Trevas. Em breve, você poderá adquirir o livro de regras de **Mago: o Despertar**, que trará tudo de que você precisa para contar suas próprias histórias sobre os Despertos.

DRAMATIS PERSONAE

Veremos a seguir as descrições de Adão e dos espíritos dos Vícios. Fornecemos todas as características de Adão, mesmo sendo improvável que ele venha a ser necessário nesta história, só para dar ao Narrador uma ideia de que mago poderoso ele é e, portanto, de como os espíritos dos Vícios são fortes quando cooperam entre si.

MAGO

DESPERTAR

Os espíritos dos Vícios têm características comuns, mas cada um deles também apresenta poderes específicos, que serão revelados em capítulos futuros da crônica.

ADÃO

Histórico Paul Kresham nasceu em Connecticut, Estados Unidos, no ano de 1957, e Despertou enquanto servia o Exército. Sua jornada através de Pandemônio não foi agradável e, apesar de ter conseguido manter a sanidade e afiliar-se ao Concílio Livre (depois de terminar o serviço militar), ele nunca esqueceu as imagens ensandecedoras que viu no Reino Superno. Viviam com medo de que as criaturas de Pandemônio encontrassem uma maneira de atravessar o Abismo. À medida que amadurecia e se desgostava cada vez mais com o orgulho e o húbri dos outros magos, ele começou a se perguntar se aqueles demônios já não estariam presentes. Paul jurou erradicar a influência de desejos vis e egoístas de sua alma, concluindo que, se conseguisse vencer seus demônios interiores, ele estaria mais bem preparado para vencer aqueles que vinham de fora do Mundo Decaído. Ele se voltou para um estilo de magia chamado *goécia* e acabou conjurando e derrotando a maioria de seus próprios defeitos pessoais. Adotou o nome de “Adão”, imaginando-se feito de pó e recriado com a inspiração — ou seja, impregnado com o sopro da vida — em virtude de suas ações.

Esse processo levou muitos anos, mas recentemente ele sentiu que estava pronto para conjurar criaturas de fora de sua própria mente e alma e combatê-las. No entanto, como se viu nesta história, ele estava desgraçadamente despreparado para a perfídia das criaturas. Agora ele é obrigado a depender de outras pessoas para ajudá-lo a conter os espíritos e anda devastado pela culpa por ter feito o que fez.

Descrição: Adão costumava ser um homem alto, forte e confiante, mas agora está abatido e abalado. Ele está na casa dos cinquenta anos, mas o ataque dos espíritos o deixou com a aparência de um homem muito mais velho. Os cabelos castanho-claros ficaram grisalhos, ele manca acentuadamente ao andar e sua fala é vagarosa e pouco clara. Ele possui a capacidade mágica de curar parte dessas aflições, mas se vê incapaz de reunir coragem para tanto.

Obs.: As características marcadas com um asterisco (*) foram reduzidas devido à batalha com os espíritos. À medida que Adão se recuperar dessa luta, suas características vão melhorar, como será indicado nos próximos capítulos de **Gloria Mundi**. Além disso, devido aos ferimentos físicos, no momento ele está sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes.

Senda: Mastigos.

Ordem: nenhuma (já pertenceu ao Concílio Livre).

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 1*, Destreza 2* e Vigor 1*.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Erudição 4, Informática 1, Medicina 2, Ocultismo (Conjuração, Goécia) 4 e Política (Despertos) 2.

Habilidades Físicas: Briga 1*, Condução 2 e Esportes 1*.

Habilidades Sociais: Astúcia 3, Empatia (Desejos) 4, Intimidação 2, Manha 1 e Socialização 2.

Vantagens: Biblioteca 3, Língua Sublime, Memória Eidética e Oratório 3.

Força de Vontade: 8.

Sabedoria: 6.

Virtude: Esperança.

Vício: nenhum.

Iniciativa: 6*.

Defesa: 2*.

Deslocamento: 8*.

Vitalidade: 6*.

☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Gnose: 4.

Arcanos: Espaço 3, Espírito 3, Mente 5, Primórdio 2 e Vida 2.

Feitiços clássicos: Adão conhece um grande número de clássicos, mas, como não conseguirá fazer magia nesta história, não há necessidade de detalhá-los aqui.

Mana/Mana por turno: 13/4.

ESPÍRITOS DOS VÍCIOS

Histórico: As origens dos espíritos são discutidas no texto de “Um olhar para dentro de você”. As características de jogo são apresentadas nesta seção.

Posto: 2.

Atributos: Poder 3, Refinamento 4 e Resistência 5.

Força de Vontade: 8.

Essência: 10 (máx. 15).

Iniciativa: 9.

Defesa: 4.

Deslocamento: 17.

Tamanho: 5.

Corpus: 10.

Interdição: Cada espírito dos Vícios tem uma interdição específica. A interdição do espírito da Preguiça é discutida no segundo ato desta história, e as dos outros espíritos serão reveladas no decorrer da crônica.

Influência (Vício ••): Cada espírito dos Vícios é capaz de inspirar sensações apropriadas à característica por ele personificada. Por exemplo, o espírito da Gula é capaz de inspirar a vontade de comer ou beber, mas não consegue fazer com que alguém sinta realmente *fome* (pois a gula se caracteriza pelo comer em excesso, e não até a saciedade). Os espíritos também conseguem intensificar as sensações que já existem. As pessoas de vontade fraca (ou seja, os Adormecidos) normalmente se deixam levar por esses impulsos, mas os magos têm autocontrole suficiente para resistir. Para usar a Influência de um espírito, você terá de investir um ponto de Essência e passar num teste de Poder + Refinamento.

Materialização: O espírito é capaz de transformar sua efemeridade em matéria e tornar-se temporariamente um ser físico. Use três pontos de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento. O espírito continuará material durante uma hora para cada sucesso obtido. Isso permitirá ao espírito desferir ataques físicos (dano contundente), manipular objetos e abandonar a área próxima a seu grilhão (se tiver um). Ele ainda conseguirá usar seus outros Nomes, mas estará vulnerável a ataques físicos.

Possessão: O espírito pode tentar se apossar de um ser humano vivo e controlar o corpo dele ou

dela durante um breve intervalo de tempo. Use um ponto de Essência e faça um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima. Se vencer, o espírito assumirá o controle do corpo da vítima durante uma única cena. Use as paradas de dados e as características da vítima (exceto os pontos de Força de Vontade, que são iguais em número aos pontos de Força de Vontade que o espírito tem no momento) em todas as ações que o espírito quiser realizar. Se o mortal vencer ou empatar o teste, o espírito não conseguirá possuí-lo. Contanto que ainda tenha pontos de Essência, o espírito poderá continuar a tentar possuir o alvo. Se o corpo possuído for morto ou cair inconsciente, o espírito será forçado a sair e terá de possuir outra vítima se ainda quiser agir.

Sorvedouro de Mana: Os espíritos dos Vícios conseguem roubar o Mana dos magos que repercutem os impulsos de sua escolha (em termos de jogo, aqueles que têm os Vícios apropriados). O espírito precisa tocar o mago (o que normalmente exige que o espírito se materialize, mas alguns magos são capazes de lançar feitiços para tocar os espíritos). Faça um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Gnose do mago. Se vencer, o espírito sorverá três pontos de Mana do mago e os converterá em Essência. Se o jogador que interpreta o mago obtiver tantos sucessos quanto você (ou mais), o espírito não receberá Mana com o ataque.

Usurpação: Este Nume é uma versão mais poderosa de Possessão; em caso de êxito, a possessão é permanente. Use três pontos de Essência e faça um teste prolongado e disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima; cada teste representa uma hora. Se acumular cinquenta sucessos entre o crepúsculo e a alvorada, o espírito assumirá o controle do corpo da vítima. Use as paradas de dados e as características da vítima (exceto os pontos de Força de Vontade, que são iguais em número aos pontos de Força de Vontade do espírito no momento) em todas as ações que o espírito quiser realizar. Se o espírito não conseguir acumular cinquenta sucessos no período de tempo exigido, a tentativa fracassará. Se o corpo possuído for morto, o espírito será forçado a sair e terá de possuir outra vítima se ainda desejar agir.

MAGO

DESPERTAR

OGMA/BENJAMIN KENT

Mote: *Conte-me tudo.*

Histórico: O psicólogo Benjamin Kent aceitou um emprego na polícia de Boston como terapeuta de vítimas traumatizadas. Manteve o emprego depois do Despertar, mas, sendo um Guardião do Véu, ele agora se dedica a esconder a magia dos Adormecidos.

Ao entrar para a cabala de Lira Hennessy, ele escolheu o nome umbrático Ogma, o deus gaélico da eloquência e do saber. Ele é a vitrine da cabala para o Mundo Decaído.

Descrição: Ogma é um homem grande, ligeiramente acima do peso. Tem quase quarenta anos e prefere roupas marrons ou cinzentas.

Dicas de interpretação: Você é um pouco condescendente com os não-Despertos. É um *gourmand* e *connoisseur* de cervejas e vinhos, assuntos sobre os quais você adora conversar.

Equipamento: computador de bolso, cartas de bordas afiadas, telefone celular, *laptop*.

Virtude/Vício: A Virtude de Ogma é a *Prudência*. Ele recuperará toda a Força de Vontade perdida ao rejeitar uma prática tentadora que o faria ganhar alguma coisa significativa. Seu Vício é a *Gula*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual saciar suas vontades e, com isso, colocar a si mesmo ou a um ente querido em risco.

HABILIDADES MÁGICAS

Senda: Ogma é um mago Mastigos. Esses magos são extremamente voluntariosos e tidos como manipuladores e indignos de confiança.

Ordem: Ogma faz parte dos Guardiões do Véu. Ele tem um bônus de +1 em todos os feitiços clássicos que envolvem Astúcia, Dissimulação ou Investigação.

Mana: Ogma pode usar só um ponto de Mana por turno. Ele começa o jogo com sete pontos de Mana.

Purga e restauração do Padrão: Ogma pode usar Mana para se curar e, inversamente, extrair Mana de seu próprio corpo com uma ação instantânea. Consulte as págs. 8–9.

Sentidos Ocultos: Faça um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para Ogma tentar detectar a presença de uma força sobrenatural ativa.

Feitiçaria: Os Arcanos Regentes de Ogma são *Espaço* e *Mente*. Para lançar um feitiço improvisado, faça um teste de Gnose + o Arcano relevante e use um ponto de Mana, a não ser no caso de feitiços de Espaço ou Mente (os efeitos possíveis se encontram em “Capacidades dos Arcanos”, pág. 48). Ogma também conhece os clássicos a seguir:

- **Escultura Umbrática (Morte •):** Ogma consegue modelar uma área de um metro de raio composta de sombras ou trevas, ou então adensar essa escuridão, mesmo em plena luz, durante uma cena. O Narrador estimará as características das sombras presentes, classificando-as de claras a escuras, até a

escuridão total. Cada sucesso aumentará a escuridão em um grau. No breu total, os sucessos adicionais passarão a impor penalidades aos testes de percepção de quem tentar ver o que se esconde nas sombras. Faça um teste de Raciocínio + Ocultismo + Morte (seis dados). Esse feitiço é *velado*.

- **Incitar Emoções (Mente ••):** Ogma é capaz de projetar emoções que vão durar uma cena. Ele o faz para estimular o medo e o esquecimento nos Adormecidos. Faça um teste de Raciocínio + Empatia + Mente (sete dados), ao passo que o Narrador lançará a parada de Autocontrole + Gnose da vítima; você precisa obter um número maior de sucessos para o feitiço funcionar. Esse feitiço é *velado*.

- **Inter-relações (Sorte •):** Ogma consegue interpretar os elos simpáticos entre as coisas e detectar manipulações do destino e suas causas, entre elas os efeitos sobrenaturais capazes de fazer com que o destino de uma pessoa se desenrole de maneira diferente do que “deveria”. Faça um teste de Inteligência + Investigação + Sorte + 1 (sete dados). Esse feitiço é *velado*.

- **Mapa Espacial (Espaço •):** Ogma cria mentalmente um mapa espacial da área com uma precisão perfeita. Cada sucesso no teste eliminará um dado da penalidade imposta aos ataques a distância. Faça um teste de Inteligência + Ocultismo + Espaço (sete dados). Esse feitiço é *velado*.

- **Terceiro Olho (Mente •):** Ogma percebe quando outras pessoas por perto usam poderes mentais excepcionais, como telepatia, psicomетria ou PES. Ele também é capaz de sentir a ressonância criada por processos mentais e, para todos os efeitos, identificar-lhe o contexto na realidade. Faça um teste de Raciocínio + Empatia + Mente (sete dados) para lançar o feitiço, e um teste de Inteligência + Ocultismo (cinco dados) para analisar o que ele revelará. Esse feitiço associado aos Sentidos de Mago é *velado*.

VANTAGENS

Língua Sublime: Ogma conhece os rudimentos da Língua Sublime atlante. Somente os Despertos conseguem falar e compreender a Língua Sublime.

Objeto Aprimorado: Ogma porta cinco cartas de aço aprimoradas por meios mágicos. Como armas de arremesso, elas acrescentam dois dados à parada dele. Cada sucesso inflige um ponto de dano letal. Ogma também as utiliza para tirar sangue e usá-lo na magia simpática.

Recursos: A qualquer momento, Ogma tem aproximadamente \$500 para gastar.

Saque Rápido: Ogma é capaz de sacar e arremessar uma carta como uma ação instantânea.

Status (Guardiões do Véu): Ogma pertence aos Guardiões do Véu.

Status (Polícia de Boston): Ogma tem acesso aos arquivos e aos recursos humanos da polícia e pode entrar nas delegacias sem ser questionado. Ele não está autorizado a portar armas de fogo.

MAGO

O DESPERTAR

NOME: *Ogma / Benjamin Kent*
 JOGADOR:
 CRÔNICA: *Gloria Mundi*

CONCEITO: *Guardião de segredos*
 VIRTUDE: *Prudência*
 VÍCIO: *Gula*

SENDA: *Mastigos*
 ORDEM: *Guardiões do Vén*

ATRIBUTOS

<i>PODER</i>	Inteligência: ●●●●●	Força: ●●●●●	Presença: ●●●●●
<i>REFINAMENTO</i>	Raciocínio: ●●●●●	Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●
<i>RESISTÊNCIA</i>	Perseverança: ●●●●●	Vigor: ●●●●●	Autocontrole: ●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição (<i>Psicologia</i>)	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	○○○○○
Ocultismo	●●●●●
Ofícios	○○○○○
Política	○○○○○

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	○○○○○
Armas de Fogo	○○○○○
Briga	○○○○○
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes (<i>Arremesso</i>)	●●●●●
Furto	○○○○○
Sobrevivência	○○○○○

SOCIAIS

(-1 se inepto)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão	○○○○○
Intimidação	○○○○○
Manha	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização (<i>Cervejas e Vinhos</i>)	●●●●●
Trato c/ Animais	○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS

<i>Lingua Sublime</i>	●●●●●
<i>Objeto Aprim. (cartas arremessáveis)</i>	●●●●●
<i>Recursos</i>	●●●●●
<i>Saque Rápido</i>	●●●●●
<i>Status (Polícia de Boston)</i>	●●●●●
<i>Status (Guardiões do Vén)</i>	●●●●●
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

DESvantagens

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
Tamanho	_____
Defesa 3	_____
Mod. Iniciativa 5	_____
Deslocamento 9	_____
Experiência	_____

ARCANOS

<i>Espaço</i>	●●●●●
<i>Mente</i>	●●●●●
<i>Morte</i>	●●●●●
<i>Sorte</i>	●●●●●
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

VITALIDADE

●●●●●●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□
-1 -2 -3

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

MANA

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □

GNOSE

●●●●●●●●○○○○

SABEDORIA

10	_____	○
9	_____	○
8	_____	○
7	_____	●
6	_____	●
5	_____	●
4	_____	●
3	_____	●
2	_____	●
1	_____	●

CLÁSSICOS

<i>Escultura Umbrática (Morte 1)</i>	_____
<i>Incitar Emoções (Mente 2)</i>	_____
<i>Inter-relações (Sorte 1)</i>	_____
<i>Mapa Espacial (Espaço 1)</i>	_____
<i>Terceiro Olho (Mente 1)</i>	_____

MAGO

O DESPERTAR

TIRRENO / ANTHONY LICAVOLI

Mote: *Vamos tentar resolver isso mais uma vez.*

Histórico: Tony é o herdeiro mais jovem da família mafiosa Licavoli. Ele cresceu ouvindo histórias sobre a época em que os homens feitos eram os reis das ruas, mas, durante uma missa, aos 21 anos, ele Despertou para sua verdadeira vocação.

Ambicioso e entusiástico, ele se viu atraído pela Escada de Prata, onde poderia se tornar uma espécie de “homem feito” entre os Despertos. Ao entrar para a cabala de Lira Hennessy, ele escolheu o nome umbrático Tirreno, um dos dois irmãos que fundaram a liga das cidades etruscas.

Descrição: Anthony tem uma cor azeitonada, cabelos escuros e bastos. Ele veste calças e camisas lisas, além de usar colar e crucifixo de ouro.

Dicas de interpretação: Você costumava se sentir perdido, e nem a família nem a religião ajudaram você a encontrar seu devido lugar. O Despertar demonstrou que você era um empreendedor e um líder.

Equipamento: cassetete de couro, isqueiro de butano, telefone celular, caderneta de telefones com números “de emergência”.

Virtude/Vício: A Virtude de Tirreno é a *Esperança*. Ele recuperará toda a Força de Vontade perdida ao se recusar a deixar outras pessoas se entregarem ao desespero, muito embora isso possa prejudicar seus objetivos ou seu bem-estar. Seu Vício é a *Avareza*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade toda vez que conseguir alguma coisa às custas de alguém e com um certo risco pessoal.

HABILIDADES MÁGICAS

Senda: A Senda de Tirreno é Obrimos. Esses magos se veem como manifestações de uma vontade divina.

Ordem: Ele pertence à Escada de Prata. Tirreno tem um bônus de +1 em todos os feitiços clássicos que envolvem Astúcia, Expressão ou Persuasão.

Mana: Tirreno pode usar só um ponto de Mana por turno. Ele começa o jogo com sete pontos de Mana.

Purga e restauração do Padrão: Tirreno pode usar Mana para se curar e, inversamente, extrair Mana de seu próprio corpo com uma ação instantânea. Consulte as págs. 8–9.

Sentidos Ocultos: Faça um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para Tirreno tentar detectar a presença de uma força sobrenatural ativa.

Feitiçaria: Os Arcanos Regentes de Tirreno são *Forças* e *Primórdio*. Para lançar um feitiço improvisado, faça um teste de Gnose + o Arcano relevante e use um ponto de Mana, a não ser no caso de feitiços de Forças ou Primórdio (os efeitos possíveis se encontram em “Capacidades dos Arcanos”, pág. 48). Tirreno também conhece os clássicos a seguir:

• **Golpe Cinético (Forças ••):** Com este feitiço, o cassetete de couro que Tirreno carrega é capaz de cortar como se fosse uma lâmina. Faça um teste de Força + Armamento + Forças (sete dados). Cada sucesso se traduzirá, na cena, em um ataque com uma arma sem corte que infligirá dano letal em vez de contundente. Esse feitiço é *vulgar* e, portanto, lançá-lo pode provocar um Paradoxo.

• **Princípio dos Contrafeitiços (Primórdio ••):** Tirreno é capaz de anular feitiços que não sabe lançar e pode anular feitiços velados sem identificar os componentes. Faça um teste de Perseverança + Ocultismo + Primórdio (cinco dados) e use um ponto de Mana. Se você conseguir o maior número de sucessos, o feitiço do outro mago falhará. Esse feitiço é *velado*.

• **Ventos do Acaso (Sorte •):** Tirreno pode evitar ou atrair a boa ou a má sorte durante uma cena (se ele quiser encontrar alguém interessado em dividir uma cerveja com ele num sábado à noite, essa pessoa acabará aparecendo por acaso). Faça um teste de Raciocínio + Astúcia + Sorte + 1 (sete dados). Esse feitiço é *velado*.

• **Visão Superna (Primórdio •):** Tirreno tem direito a um bônus de +1 nos testes de percepção e análise para detectar qualquer tipo de magia Desperta, bem como Mana, objetos encantados e Sacrários. Ele também pode se concentrar para determinar se uma pessoa está ou não Desperta. Faça um teste de Raciocínio + Ocultismo + Primórdio (seis dados) para lançar o feitiço, e um teste de Inteligência + Ocultismo (três dados) para analisar ressonâncias. Esse feitiço associado aos Sentidos de Mago é *velado*.

VANTAGENS

Contatos (Máfia): Tony é capaz de obter informações a respeito do submundo do crime de Boston, apesar de não manter relações tão próximas com sua família a ponto de conseguir um auxílio mais material.

Língua Sublime: Tirreno conhece os rudimentos da Língua Sublime atlante. Somente os Despertos conseguem falar e compreender a Língua Sublime.

Resistência Férrea: Tirreno é resistente e dificilmente se machuca. Suas penalidades devidas a ferimentos são reduzidas (como fica demonstrado na ficha do personagem).

Sonho: Uma vez por sessão de jogo, Tony pode se entregar à oração. Faça um teste de Raciocínio + Autocontrole (cinco dados). Em caso de êxito, o Narrador terá de fornecer duas pistas a respeito do tópico que norteia as orações de Tirreno. No entanto, caberá ao jogador interpretá-las, a menos que se obtenha um êxito excepcional, caso no qual o Narrador esclarecerá alguns pontos.

Status (Consilium): Tirreno é conhecido no Consilium de Boston. Ele pode falar em nome da cabala e obter informações sem ser ignorado ou tratado com condescendência.

Status (Escada de Prata): Tirreno pertence à Escada de Prata.

MAGO

O DESPERTAR

NOME: *Tirreno / Anthony Licavoli*
 JOGADOR:
 CRÔNICA: *Gloria Mundi*

CONCEITO: *Contato no Consilium*
 VIRTUDE: *Esperança*
 VICIO: *Avareza*

SENDA: *Obrimos*
 ORDEM: *Escada de Prata*

ATRIBUTOS

<i>PODER</i>	Inteligência: ●●●●●	Força: ●●●●●	Presença: ●●●●●
<i>REFINAMENTO</i>	Raciocínio: ●●●●●	Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●
<i>RESISTÊNCIA</i>	Perseverança: ●●●●●	Vigor: ●●●●●	Autocontrole: ●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo (<i>Maldições</i>)	●●●●●
Ofícios	●●●●●
Política	●●●●●

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento (<i>Cassetete de couro</i>)	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto	●●●●●
Sobrevivência	●●●●●

SOCIAIS

(-1 se inepto)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão	●●●●●
Intimidação	●●●●●
Manha (<i>Máfia</i>)	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Trato c/ Animais	●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS

<i>Contatos (Máfia)</i>	●●●●●
<i>Língua Sublime</i>	●●●●●
<i>Resistência Física</i>	●●●●●
<i>Sonho</i>	●●●●●
<i>Status (Consilium)</i>	●●●●●
<i>Status (Escada de Prata)</i>	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●

DESvantagens

_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
Tamanho	_____
Defesa <i>2</i>	_____
Mod. Iniciativa <i>4</i>	_____
Deslocamento <i>10</i>	_____
Experiência	_____

ARCANOS

<i>Forças</i>	●●●●●
<i>Matéria</i>	●●●●●
<i>Primórdio</i>	●●●●●
<i>Sorte</i>	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●

VITALIDADE

●●●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□
-1 -2

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

MANA

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □

GNOSE

●●●●●●●●●●●●

SABEDORIA

10	_____	○
9	_____	○
8	_____	○
7	_____	●
6	_____	●
5	_____	●
4	_____	●
3	_____	●
2	_____	●
1	_____	●

CLÁSSICOS

<i>Golpe Cinético (Forças 2)</i>	_____
<i>Princípio dos Contrafeitos (Primórdio 2)</i>	_____
<i>Ventos do Acaso (Sorte 1)</i>	_____
<i>Visão Superna (Primórdio 1)</i>	_____
_____	_____
_____	_____

MAGO

O DESPERTAR

MORRIGAN / CECELIA ARTHUR

Mote: *Ressuscite.*

Histórico: Quando estudava patologia na faculdade, Cecelia Arthur passava o tempo lendo sobre morte e alquimia. Um dia, atravessando um cemitério a pé, ela se viu num caminho comprido e sinuoso que levava a uma torre imensa. Ela não teve forças para completar a jornada sozinha e, por isso, convocou os mortos para carregarem-na. Eles a transportaram até a Torre de Estígia, onde ela inscreveu seu nome.

Cecelia filiou-se à Seta Adamantina, mas um conflito de interesses levou a uma desavença com seu mentor. Ela procurou por toda a área de Boston um lugar onde pudesse continuar seus estudos. Juntou-se a Lira Hennessy para formar uma cabala, adotando o nome umbrático de Morrigan, a deusa gaélica da guerra.

Descrição: Morrigan é magricela e pálida. Mas ela sorri bastante e raramente veste preto.

Dicas de interpretação: Nada dá a você mais prazer do que ver seus servos mortos-vivos desempenhando as tarefas que lhes foram designadas. Seu ex-mentor avisou que o húbriis tem um preço, mas você está acostumada a fazer as coisas do seu jeito.

Equipamento: caminhonete, equipamento de escavação, pistola, pente de munição extra, monitor da radiofrequência policial, dinheiro vivo, caderno manchado de terra.

Virtude/Vício: A Virtude de Morrigan é a *Temperança*. Ela recuperará toda a Força de Vontade perdida ao resistir à tentação de se entregar a excessos de comportamento, apesar das recompensas que isso possa oferecer. Seu Vício é o *Orgulho*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual impor suas vontades (e não suas necessidades) a outras pessoas, com algum risco para si mesma.

HABILIDADES MÁGICAS

Senda: Morrigan é uma Moros (ou Necromante); esses magos costumam se interessar pela transformação e a transição.

Ordem: Morrigan faz parte da Seta Adamantina. Ela tem direito a um bônus de +1 em todos os feitiços clássicos que envolvem Esportes, Intimidação ou Medicina.

Mana: Morrigan pode usar só um ponto de Mana por turno. Ela começa o jogo com seis pontos de Mana.

Purga e restauração do Padrão: Morrigan pode usar Mana para se curar e, inversamente, extrair Mana de seu

próprio corpo com uma ação instantânea. Consulte as págs. 8–9.

Sentidos Ocultos: Faça um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para Morrigan tentar detectar a presença de uma força sobrenatural ativa.

Feitiçaria: Os Arcanos Regentes de Morrigan são *Matéria* e *Morte*. Para lançar um feitiço improvisado, faça um teste de Gnose + o Arcano relevante e use um ponto de Mana, a não ser no caso de feitiços de *Matéria* ou *Morte* (os efeitos possíveis se encontram em “Capacidades dos Arcanos”, pág. 48). Morrigan também conhece os clássicos a seguir:

• **Égide Invisível (Matéria ••):** Este feitiço é uma proteção impalpável para o mago. Por exemplo, o ar forma uma “almofada” que amortece a inércia de um soco. Esse feitiço dura uma cena, mas, se você usar um ponto de Mana ao lançá-lo, pode durar um dia. Quando o utiliza, Morrigan tem índice 2 de blindagem, o que significa que todos os ataques físicos que ela receber estarão sujeitos a uma penalidade de –2. Faça um teste de Inteligência + Ocultismo + *Matéria* (nove dados). Esse feitiço é *velado*.

• **Olhar de Exorcista (Espírito •):** Morrigan consegue detectar um fantasma ou espírito que tenha possuído um ser ou objeto terreno. Faça um teste de Raciocínio + Ocultismo + Espírito (seis dados). Esse feitiço é *velado*.

• **Reanimar Cadáveres (Morte •••):** Morrigan é capaz de ressuscitar um cadáver humano (zumbi) e obrigá-lo a fazer o que ela mandar. A criatura obedecerá à vontade de Morrigan sem sentir dor ou cansaço (nem experimentar o pensamento abstrato). O Narrador fará os testes em nome do zumbi, designando índice 2 aos Atributos Físicos e 1 a todos os outros. Faça um teste de Presença + Persuasão + *Morte* (seis dados). Esse feitiço é *vulgar* e, portanto, pode provocar um Paradoxo.

• **Visão Sinistra (Morte •):** Morrigan enxerga o fardo da morte que envolve uma pessoa, ou seja, se o indivíduo perdeu muitos entes queridos ou matou muita gente. Esse sentido também se aplica a coisas ou lugares. Faça um teste de Raciocínio + Ocultismo + *Morte* (oito dados) para lançar o feitiço, e um teste de Inteligência + Ocultismo (sete dados) para analisar a ressonância revelada por ele. Esse feitiço associado aos Sentidos de Mago é *velado*.

VANTAGENS

Língua Sublime: Morrigan conhece os rudimentos da Língua Sublime atlante. Somente os Despertos conseguem falar e compreender a Língua Sublime.

Recursos: Cecelia tem acesso fácil a \$10.000 por mês.

Status (Seta Adamantina): Morrigan pertence à Seta Adamantina.

MAGO

O DESPERTAR

NOME: *Morrigan / Cecelia Arthur*
 JOGADOR:
 CRÔNICA: *Gloria Mundi*

CONCEITO: *Capataz*
 VIRTUDE: *Temperança*
 VÍCIO: *Orgulho*

SENDA: *Moros*
 ORDEM: *Seta Adamantina*

ATRIBUTOS

<i>PODER</i>	Inteligência: ●●●●●	Força: ●●●●●	Presença: ●●●●●
<i>REFINAMENTO</i>	Raciocínio: ●●●●●	Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●
<i>RESISTÊNCIA</i>	Perseverança: ●●●●●	Vigor: ●●●●●	Autocontrole: ●●●●●

HABILIDADES

<i>MENTAIS</i>	
(-3 se inepto)	
Ciências (<i>Química</i>)	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo (<i>Mortos-Vivos</i>)	●●●●●
Ofícios	○○○○○
Política	○○○○○
<i>FÍSICAS</i>	
(-1 se inepto)	
Armamento	○○○○○
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	○○○○○
Condução (<i>Tração nas Quatro</i>)	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto	●●●●●
Sobrevivência	○○○○○
<i>SOCIAIS</i>	
(-1 se inepto)	
Astúcia	●●●●●
Empatia	○○○○○
Expressão	○○○○○
Intimidação	●●●●●
Manha (<i>Cemitérios</i>)	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	○○○○○
Trato c/ Animais	○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

<i>VANTAGENS</i>	
<i>Lingua Sublime</i>	●●●●●
<i>Recursos</i>	●●●●●
<i>Status (Seta Adamantina)</i>	●●●●●
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
<i>DESVANTAGENS</i>	
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
Tamanho	_____
Defesa ²	_____
Mod. Iniciativa ⁵	_____
Deslocamento ¹⁰	_____
Experiência	_____

<i>VITALIDADE</i>	
●●●●●●●●●●○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
	-1 -2 -3
<i>FORÇA DE VONTADE</i>	
●●●●●●○○○○○○	□□□□□□□□□□□□
<i>MANA</i>	
■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □	
<i>GNOSE</i>	
●●●●●●●●●●	

<i>SABEDORIA</i>	
10	○
9	○
8	○
7	○
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

ARCANOS

<i>Espírito</i>	●●●●●
<i>Matéria</i>	●●●●●
<i>Morte</i>	●●●●●
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

<i>CLÁSSICOS</i>	
<i>Égide Invisível (Matéria 2)</i>	_____
<i>Olhar de Exorcista (Espírito 1)</i>	_____
<i>Reanimar Cadáveres (Morte 3)</i>	_____
<i>Visão Sinistra (Morte 1)</i>	_____
_____	_____
_____	_____

MAGO

O DESPERTAR

JACK/CODY GUNN

Mote: *Vou dar no pé logo, logo.*

Histórico: Cody nunca teve uma vida fácil, mas tudo dava certo para ele. Sem um lar, ele perambulou pelo país e, um dia, viu uma torre magnífica no fim da estrada. Foi o início de seu Despertar.

Em Boston, Cody se meteu num jogo de pôquer com alguns outros magos da cidade. Perto do fim da partida, o último jogador apostou uma linda pedra cintilante: sua pedra da alma. Cody a ganhou e decidiu ficar por ali. Ao entrar para a cabala de Lira Hennessy, ele adotou o nome “Jack”, em homenagem ao andarilho Jack o’ the Lantern.

Descrição: Jack é baixo e magro, tem um sorriso cativante e uma vivacidade arrebatadora no andar. Ele veste roupas compradas nos brechós da cidade.

Dicas de interpretação: O destino guarda alguma coisa para você. Depois de usar os três favores a que tem direito, você vai deixar Boston. Talvez...

Equipamento: pedra da alma, canivete, tênis velhos.

Virtude/Vício: A Virtude de Jack é a *Fé*. Ele recuperará toda a Força de Vontade perdida ao dar sentido ao caos e à tragédia. Seu Vício é a *Inveja*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao obter alguma coisa de um rival ou ser de alguma maneira responsável por prejudicar o bem-estar desse rival.

HABILIDADES MÁGICAS

Senda: Jack é um mago Acanthus. Esses magos costumam ser volúveis e avessos a compromissos.

Ordem: Jack pertence ao Concílio Livre. Ele tem direito a um bônus de +1 em todos os feitiços clássicos que envolvem Ciências, Ofícios ou Persuasão.

Mana: Jack pode usar só um ponto de Mana por turno. Ele começa o jogo com sete pontos de Mana.

Purga e restauração do Padrão: Jack pode usar Mana para se curar e, inversamente, extrair Mana de seu próprio corpo com uma ação instantânea. Consulte as págs. 8–9.

Sentidos Ocultos: Faça um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para Jack tentar detectar a presença de uma força sobrenatural ativa.

Feitiçaria: Os Arcanos Regentes de Jack são *Sorte* e *Tempo*. Para lançar um feitiço improvisado, faça um teste de Gnose + o Arcano relevante e use um ponto de Mana, a não ser no caso de feitiços de *Sorte* ou *Tempo* (os efeitos possíveis se encontram em “Capacidades dos Arcanos”, pág. 48). Jack também conhece os clássicos a seguir:

• **Proteção da Fortuna (Sorte ••):** Jack tece ao redor de si uma rede de segurança feita de probabilidades. Faça

um teste de Autocontrole + Esportes + Sorte (seis dados). Se tiver êxito, Jack terá dois pontos de blindagem durante o resto da cena (se ele usar um ponto de Mana, o feitiço vai durar um dia). Esse feitiço é *velado*.

• **Ventura Excepcional (Sorte ••):** Use um ponto de Mana e faça um teste de Manipulação + Ocultismo + Sorte (seis dados). Para cada sucesso obtido, você poderá designar um teste na cena como “venturoso” e relançar tanto os 9s quanto os 10s. Os testes de feitiçaria não podem ser designados “venturosos”, nem os testes com os dados de sorte. Esse feitiço é *velado*.

• **Visão Noturna (Forças •):** Com este feitiço, Jack é capaz de perceber o espectro infravermelho ou ultravioleta e detectar radiação eletromagnética, ou então energia sônica ou cinética, durante uma cena. No entanto, uma explosão repentina de luz ou outro estímulo forte pode cegá-lo ou ensurdecê-lo momentaneamente. Faça um teste de Raciocínio + Autocontrole + Forças (sete dados). Esse feitiço é *velado*.

• **Voragens Temporais (Tempo •):** Jack percebe a ressonância pela maneira como ela “esbarra” nas coisas que se movem no fluxo do tempo. Ele também é capaz de informar a hora certa onde quer que esteja. Faça um teste de Raciocínio + Ocultismo + Tempo (seis dados) para lançar o feitiço, e um teste de Inteligência + Ocultismo (três dados) para analisar a ressonância revelada por ele. Os efeitos duram uma cena. Esse feitiço associado aos Sentidos de Mago é *velado*.

VANTAGENS

Destino: Você tem uma parada de quatro dados a cada sessão de jogo para acrescentar a qualquer teste que fizer em nome de Jack. Você pode optar por usar todos os quatro num único teste, ou então dividi-los. Além disso, a cada sessão de jogo, o Narrador pode impor um total de quatro dados em penalidades a qualquer teste que escolher, mas somente quando o *anátema* de Jack estiver presente. Quando o vento levanta poeira e silva, ou quando Jack ouve alguém assoviar, o anátema do mago se apresenta.

Língua Sublime: Jack conhece os rudimentos da Língua Sublime atlante. Somente os Despertos conseguem falar e compreender a Língua Sublime.

Servo: Jack ganhou a *pedra da alma* de um mago Acanthus chamado Sísifo. Jack poderia usar a pedra para ferir ou controlar Sísifo totalmente, mas ele não faria isso. A tradição concede a Jack três favores, que devem ser prestados por Sísifo: qualquer coisa ao alcance do mago. Depois de recorrer aos três favores, Jack terá de devolver a pedra.

Status (Concílio Livre): Jack pertence ao Concílio Livre.

MAGO

O DESPERTAR

NOME: Jack / Cody Gunn
 JOGADOR:
 CRÔNICA: Gloria Mundi

CONCEITO: Marionete do Destino
 VIRTUDE: 96
 VÍCIO: Inveja

SENDA: Acanthus
 ORDEM: Concílio Livre

ATRIBUTOS

<i>PODER</i>	Inteligência: ●●●●●	Força: ●●●●●	Presença: ●●●●●
<i>REFINAMENTO</i>	Raciocínio: ●●●●●	Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●
<i>RESISTÊNCIA</i>	Perseverança: ●●●●●	Vigor: ●●●●●	Autocontrole: ●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	○○○○○
Erudição	●○○○○
Informática	●○○○○
Investigação	○○○○○
Medicina	○○○○○
Ocultismo <i>(Amuletos da Sorte)</i>	●○○○○
Ofícios	●○○○○
Política	○○○○○

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	○○○○○
Armas de Fogo	○○○○○
Briga	●○○○○
Condução	○○○○○
Dissimulação <i>(Multidões)</i>	●●○○○
Esportes	●○○○○
Furto	●○○○○
Sobrevivência	●●○○○

SOCIAIS

(-1 se inepto)

Astúcia	●●○○○
Empatia <i>(Canto)</i>	●●○○○
Expressão	●●○○○
Intimidação	●○○○○
Manha	●●○○○
Persuasão	●○○○○
Socialização	○○○○○
Trato c/ Animais	●○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS

<i>Destino</i>	●●●●●
<i>Língua Sublime</i>	●○○○○
<i>Servo</i>	●○○○○
<i>Status (Concílio Livre)</i>	●○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

DESvantagens

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
Tamanho	_____
Defesa <u>2</u>	_____
Mod. Iniciativa <u>5</u>	_____
Deslocamento <u>9</u>	_____
Experiência	_____

ARCANOS

<i>Espaço</i>	●○○○○
<i>Forças</i>	●○○○○
<i>Sorte</i>	●●○○○
<i>Tempo</i>	●●○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

VITALIDADE

●●●●●●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□
-1 -2 -3

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

MANA

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □

GNOSE

○○○○○○○○○○○○

SABEDORIA

10	_____	○
9	_____	○
8	_____	○
7	_____	●
6	_____	●
5	_____	●
4	_____	●
3	_____	●
2	_____	●
1	_____	●

CLÁSSICOS

<i>Proteção da Fortuna (Sorte 2)</i>	_____
<i>Ventura Excepcional (Sorte 2)</i>	_____
<i>Visão Noturna (Forças 1)</i>	_____
<i>Voragens Temporais (Tempo 1)</i>	_____

MAGO

DESPERTAR

NIAMH/LIRA HENNESSY

Mote: *Por que as pessoas foram para o interior?*

Histórico: Lira Hennessy nasceu e foi criada em Boston. Sentada em frente a sua casa de praia certa noite, ela viu o luar transformar a água numa estrada prateada que levava a uma torre distante. Ela seguiu a canção da torre e acordou sobre a areia da praia, já Desperta. Mais tarde, ela entrou para o Mysterium, esperando descobrir os segredos guardados pelo mar.

Quando conheceu e ficou amiga de Cecelia Arthur, Lira adotou o nome umbrático Niamh, a filha do deus gaélico do mar. Ela ofereceu sua casa — e o Sacrário anexo — como oratório, e as duas magas formaram sua cabala.

Descrição: Niamh é esbelta e etérea, de pele clara, cabelos castanho-escuros e olhos de um azul profundo.

Dicas de interpretação: Você agradece todo o apoio da cabala e fica feliz de dividir a casa. Se passasse mais um ano sozinha ali, você teria enlouquecido.

Equipamento: minigravador, chaves da casa, roupas confortáveis.

Virtude/Vício: A Virtude de Niamh é a *Fortaleza*. Ela recuperará toda a Força de Vontade perdida ao resistir à pressão tentadora de mudar seus objetivos, entre os quais não se incluem distrações temporárias, somente as pressões capazes de fazê-la abandonar completamente suas metas. Seu Vício é a *Luxúria*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao satisfazer sua luxúria de uma maneira que venha a vitimar outras pessoas.

HABILIDADES MÁGICAS

Senda: Niamh trilha a Senda Thyrsus. Esses magos costumam ser muito focados e veementes, mas ligeiramente distraídos ao conversar com espíritos.

Ordem: Niamh pertence ao Mysterium. Ela tem direito a um bônus de +1 em todos os feitiços clássicos que envolvem Investigação, Ocultismo ou Sobrevivência.

Mana: Niamh pode usar só um ponto de Mana por turno. Ela começa o jogo com sete pontos de Mana.

Purga e restauração do Padrão: Niamh pode usar Mana para se curar e, inversamente, extrair Mana de seu próprio corpo com uma ação instantânea. Consulte as págs. 8–9.

Sentidos Ocultos: Faça um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para Niamh tentar detectar a presença de uma força sobrenatural ativa.

Feitiçaria: Os Arcanos Regentes de Niamh são *Espírito* e *Vida*. Para lançar um feitiço improvisado, faça um

teste de Gnose + o Arcano relevante e use um ponto de Mana, a não ser no caso de feitiços de Espírito ou Vida (os efeitos possíveis se encontram em “Capacidades dos Arcanos”, pág. 48). Niamh também conhece os clássicos a seguir:

- **Curar-se (Vida ••):** Niamh é capaz de se curar (mas não a outras pessoas). Faça um teste de Destreza + Medicina + Vida (seis dados). Cada sucesso obtido vai reparar um ponto de dano (apenas contundente ou letal), a começar pelo ferimento mais à direita no painel de Vitalidade. Esse feitiço normalmente é *velado*.

- **Fluxo Momentâneo (Tempo •):** Niamh pode julgar um fato em andamento, ou que está prestes a ocorrer (num prazo de cinco turnos), ou que acabou de acontecer (de novo, num intervalo de cinco turnos), e descobrir se isso será benéfico ou adverso para ela. Se todas as opções se basearem exclusivamente no acaso, ela terá, em vez disso, uma id3a aproximada de suas chances. Isso só vai revelar se o fato terá boas ou más consequências *para ela* no futuro próximo. Faça um teste de Raciocínio + Investigação + Tempo + 1 (sete dados). Esse feitiço é *velado*.

- **Vidência (Espírito •):** Niamh tem direito a um bônus de +1 nos testes realizados com o intuito de detectar espíritos e o uso de Numes. Faça um teste de Inteligência + Ocultismo + Espírito + 1 (sete dados) para lançar o feitiço, e um teste de Inteligência + Ocultismo (quatro dados) para analisar a ressonância revelada por ele. Esse feitiço associado aos Sentidos de Mago é *velado*.

- **Vislumbre do Futuro (Tempo ••):** Niamh sonda rapidamente o futuro próximo e se adapta à situação para melhorar suas chances de êxito. Use um ponto de Mana e faça um teste de Raciocínio + Investigação + Tempo + 1 (sete dados). Se tiver êxito, você poderá refazer um único teste, referente a uma ação instantânea que Niamh tentar realizar no turno *seguinte*, e ficar com o melhor resultado. Esse feitiço é *velado*.

VANTAGENS

Aparência Surpreendente: Lira é linda. Ela acrescenta um dado extra a qualquer teste de Presença ou Manipulação realizado com o intuito de entreter, seduzir, distrair ou conseguir o que quer usando sua aparência. As pessoas também têm a tendência de se lembrar dela.

Língua Sublime: Niamh conhece os rudimentos da Língua Sublime atlante. Somente os Despertos conseguem falar e compreender a Língua Sublime.

Status (Mysterium): Niamh pertence ao Mysterium.

MAGO

O DESPERTAR

NOME: *Niamh / Lira Hennessy*
 JOGADOR:
 CRÔNICA: *Gloria Mundi*

CONCEITO: *Mulher fatal*
 VIRTUDE: *Fortaleza*
 VÍCIO: *Luxúria*

SENDA: *Thyrus*
 ORDEM: *Mysterium*

ATRIBUTOS

<i>PODER</i>	Inteligência:	●●○○○	Força:	●●○○○	Presença:	●●○○○
<i>REFINAMENTO</i>	Raciocínio:	●●○○○	Destreza:	●●○○○	Manipulação:	●●○○○
<i>RESISTÊNCIA</i>	Perseverança:	●●●○○	Vigor:	●●○○○	Autocontrole:	●●○○○

HABILIDADES

<i>MENTAIS</i>	
(-3 se inepto)	
Ciências _____	○○○○○
Erudição _____	●●○○○
Informática _____	●○○○○
Investigação _____	●●○○○
Medicina _____	●○○○○
Ocultismo _____	●●○○○
Ofícios _____	●●○○○
Política _____	●○○○○
<i>FÍSICAS</i>	
(-1 se inepto)	
Armamento _____	○○○○○
Armas de Fogo _____	○○○○○
Briga _____	○○○○○
Condução <i>(Barcos)</i> _____	●●○○○
Dissimulação _____	○○○○○
Esportes <i>(Natação)</i> _____	●●○○○
Furto _____	○○○○○
Sobrevivência _____	○○○○○
<i>SOCIAIS</i>	
(-1 se inepto)	
Astúcia _____	○○○○○
Empatia _____	●●○○○
Expressão _____	●●○○○
Intimidação _____	○○○○○
Manha _____	○○○○○
Persuasão <i>(Sedução)</i> _____	●●○○○
Socialização _____	○○○○○
Trato c/ Animais _____	○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

<i>VANTAGENS</i>		<i>VITALIDADE</i>	
<i>Aparência Surpreendente</i> _____	●●○○○	●●●●●●●●○○○○○○○○	
<i>Língua Sublime</i> _____	●○○○○	□□□□□□□□□□□□□□	
<i>Status (Mysterium)</i> _____	●○○○○		-1 -2 -3
_____	○○○○○	<i>FORÇA DE VONTADE</i>	
_____	○○○○○	●●●●●●●●○○○○	
_____	○○○○○	□□□□□□□□□□	
_____	○○○○○	<i>MANA</i>	
_____	○○○○○	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □	
_____	○○○○○	<i>GNOSE</i>	
_____	○○○○○	●○○○○○○○○○○○○	
<i>DESVANTAGENS</i>		<i>SABEDORIA</i>	
_____	○○○○○	10 _____	○
_____	○○○○○	9 _____	○
_____	○○○○○	8 _____	○
Tamanho _____		7 _____	●
Defesa <i>-2</i> _____		6 _____	●
Mod. Iniciativa <i>6</i> _____		5 _____	●
Deslocamento <i>10</i> _____		4 _____	●
Experiência _____		3 _____	●
		2 _____	●
		1 _____	●
<i>ARCANOS</i>		<i>CLÁSSICOS</i>	
<i>Espírito</i> _____	●●○○○	<i>Curar-se (Vida 2)</i> _____	
<i>Tempo</i> _____	●●○○○	<i>Fluxo Momentâneo (Tempo 1)</i> _____	
<i>Vida</i> _____	●●○○○	<i>Vidência (Espírito 1)</i> _____	
_____	○○○○○	<i>Vislumbre do Futuro (Tempo 2)</i> _____	
_____	○○○○○	_____	
_____	○○○○○	_____	
_____	○○○○○	_____	

MAGO

DESPERTAR

CAPACIDADES DOS ARCANOS

Descrevemos a seguir o que os dez Arcanos são capazes de realizar nos níveis apresentados pelos personagens no momento. São apenas exemplos e diretrizes. Sinta-se à vontade para inventar novas aplicações desses Arcanos, mas, naturalmente, qualquer uso de magia que extrapole os feitiços clássicos conhecidos pelos personagens será considerado magia *improvisada*, que é mais difícil de fazer. O Narrador tem a última palavra em relação ao que os personagens conseguem fazer com os Arcanos. Os efeitos vulgares foram marcados com um asterisco (*), mas, de novo, o Narrador precisa decidir se um efeito será vulgar ou velado.

Lembre-se também de que os personagens podem usar os clássicos listados nas descrições como efeitos improvisados. Por exemplo, Jack pode usar o feitiço Vislumbre do Futuro: ele simplesmente terá de fazê-lo de improviso, pois não conhece o clássico (ao contrário de Niamh).

Efeitos universais: Todos os Arcanos têm versões destes efeitos: ativar Sentidos de Mago (•), conceder Sentidos de Mago (••), criar um escudo (••; confere o índice do Arcano como blindagem durante uma cena; use um ponto de Mana para o efeito durar um dia).

• **Espaço:** Medir a distância entre objetos sem esforço (•), enxergar 360 graus (•), localizar com precisão total qualquer objeto na área onde o mago se encontra (•); lançar outros feitiços via magia simpática (••; um ponto de Mana), visualizar um local a distância (clarividência) (••), criar proteções contra a magia do Espaço (••).

• **Espírito:** Ver e ouvir espíritos, falar com eles (•); tocar espíritos em condição Crepuscular (••), chamar espíritos específicos ou de um tipo genérico, sem obrigá-los a aparecer (••), subir ou baixar o Dromo de um Sacrário* (••).

• **Forças:** Ouvir transmissões de rádio ou telefonia celular (•), manipular o calor, a luz ou o som já presente (•); elevar a temperatura de uma área (••), aumentar ou diminuir a luminosidade (••), redirecionar o fogo ou a eletricidade de uma fonte pré-existente* (••), tornar invisível um objeto imóvel durante uma cena* (••, um ponto de Mana).

• **Matéria:** Alterar a condutividade da matéria (•), discernir a função de um objeto (•), detectar uma substância específica (•); alterar a precisão ou o equilíbrio de uma arma durante uma cena (••, um ponto de Mana), transformar um líquido em outro* (••), tornar opaca uma superfície transparente e vice-versa* (••).

• **Mente:** Detectar mentes racionais, inclusive espíritos, nas proximidades (•), realizar duas ações prolongadas ao mesmo tempo (•); alterar a própria aura (••), comunicar-se mentalmente com outras pessoas ao alcance da visão (••), melhorar primeiras impressões (••), proteger-se de controle ou ataque mental (••).

• **Morte:** Discernir como alguém morreu e há quanto tempo (•), falar com fantasmas (•), estimar a força da alma de alguém (•); fazer as sombras se moverem* (••), corroer ou enferrujar materiais* (••), disfarçar a causa da morte (••); controlar um fantasma* (•••), destruir um objeto material* (•••), entrar numa estase semelhante à morte (•••), abrir um portal para o Crepúsculo* (•••).

• **Primórdio:** Analisar objetos encantados (•), revoar magia pré-existente (se o mago tiver pelo menos um círculo no Arcano usado para criar o feitiço, (•, um ponto de Mana); alterar a aura para se fazer passar por um Adormecido (••), anular feitiços de qualquer Arcano (••, um ponto de Mana), esconder-se dos Sentidos de Mago de outros Despertos (••).

• **Sorte:** Aliviar as penalidades nos dados (•), dar boa sorte (•); prestar um juramento solene (••), provocar reviravoltas mais patentes na sorte (••, um ponto de Mana).

• **Tempo:** Detectar fluxo temporal (•), ser um perfeito relógio ou cronômetro (•), discernir se uma decisão terá bons ou maus resultados (•); ver o futuro de uma maneira *muito* genérica (••), obter êxito (falhar) automaticamente numa ação que só teria dois resultados possíveis (••, um ponto de Mana).

• **Vida:** Livrar o organismo do mago de toxinas (•), detectar formas de vida específicas nas proximidades (•), discernir idade, sexo e condições de saúde de coisas vivas (•); controlar o próprio metabolismo e a respiração (••), livrar outras pessoas de drogas ou venenos (••), recuperar-se de dano contundente ou letal (••, um ponto de Mana), curar plantas ou animais (••).



MAGO

Φ Δ Ε Σ Π Ε Ρ Τ Α Ρ

Ao despertar de um sonho...

Esta brochura contém tudo de que você e cinco amigos vão precisar para jogar sua primeira sessão de *Mago: o Despertar*, o jogo narrativo de feitiçaria contemporânea da White Wolf/Devir Livraria.

Descubra o mundo secreto e misterioso dos Despertos em “Um olhar para dentro de você”, um roteiro introdutório completo.

Todas as regras necessárias estão aqui. Vocês só vão precisar de alguns dados de dez faces e já podem começar.

“Um olhar para dentro de você” dá início a uma crônica que continuará em www.devir.com.br/mundodastrevas.

MAGO
O DESPERTAR

Em breve.



Devir
DEVIR LIVRARIA

