

# O Livro da Loucura



UM GUIA DAS TREVAS DE MAGO: A ASCENSÃO

# PRELÚDIO:

## ESCAPANDO DO INFERNO



De pé contra o parapeito da ponte exposta ao vento, Mark teve um momento de preocupação. Enquanto sabia intelectualmente que não era provável que ele repentinamente escurtesse – saltando através das velhas grades de madeira e caindo na garganta do rio abaixo –, o nervosismo que qualquer um teria com alturas vertiginosas tomou posse de seu estômago. Não eram as pedras pontiagudas ou a água branca que o perturbava como era de se esperar. Descer parecia uma idéia apavorante – especialmente uma descida descontrolada. Apaticamente questionou-se acerca da sensação causada pela “parada súbita” antes de apertar seu casaco, dar as costas e sair andando.

“Boo.” uma jovem voz ecoou bem da esquerda de Mark. Ele fez um leve movimento brusco, mas tomou cuidado para não pular.

“Você poderia fazer um pouco mais de barulho da próxima vez?” Mark resmungou. “Eu não aprecio cair duma ponte e mergulhar na direção do meu fim por causa de uma inesperada surpresa, amor.”

Lee Ann deu com seus ombros desnudos, suas mãos nos bolsos de seus shorts. Em vão, Mark imaginou a razão dela não vestir mais nada em um dia tão frio, mas por outro lado, sua maldição Paradoxal de sensação de frio o impede de julgar as temperaturas muito bem de qualquer jeito. Lee Ann agradeceu um sorriso enquanto andava arroçadamente até o parapeito perto dele e replicou, “eu tenho certeza que se você caísse, você apenas voaria com uma de suas invocações.”

Mark se recostou brevemente contra o parapeito, o qual emitiu um gemido infeliz. Ele rapidamente pensou melhor nisso, endireitou-se e somente lançou um olhar inexpressivo para Lee Ann.

“Olhando dentro do Abismo?” Lee Ann per-

perguntou depois de um tempo.

Mark deu uma olhada rápida para o desfile e respondeu. “Mais literalmente, menos metafóricamente.” Ele tirou um momento para ajeitar o cabelo, que havia se tornado rebelde novamente.

Lee Ann se recostou contra o parapeito sem nenhum cuidado. Ela deu uma olhada rápida em toda a extensão da garçanta, então inclinou a cabeça para o lado e olhou atentamente com um sorriso largo para Mark. “Então, vai me falar como vão os negócios com você, ou vai continuar com essa cara de bobo?”

Deixando escapar um intenso suspiro, Mark mudou para o lugar certo e comentou. “Certo, negócios como sempre. Alguns dias eu me pergunto por que saio da cama. Então descubro que é porque eu não tenho um trabalho normal como as outras pessoas. De qualquer jeito...” Ele sacou cigarros um tanto amassados do seu maço e acendeu. Depois de dar uma rápida traçada, ele continuou. “Pegando relatórios esporádicos por toda parte sobre pessoas cooperando. Nem sempre facilmente ou satisfatoriamente, veja bem, mas as coisas começaram a se ajeitar. Uma cabala no Rio de Janeiro conseguiu parar o avanço de uma iminente epidemia; eles permaneceram juntos mais tarde para trocar idéias durante a limpeza. São Francisco tá bem por baixo dos panos, como você esperava, com os Vazios e membros da Tradição mantendo o espírito da cidade vivo – literalmente. Parece que os espíritos da cidade estão um tanto preocupados sobre algum tipo de “invasão” iminente, embora ninguém saiba do que se trata. Londres tem um pouco de força Hermética em alta, reunindo estoques velhos de informação e até mesmo, de acordo com um relato, uma briga de soco com um lich, saindo todo ensanguentado, mas inteiro. Muito provável que tenha se desgastado depois do choque inicial, então nosso querido perdeu o sono de seus olhos e foi se ocupar.”

Lee Ann levantou estranhamente uma sobrancelha cética, depois sucintamente disse, “Então quais são as más notícias? Com certeza não temos que tramar e esquematizar em pontes instáveis se tudo vai bem.”

O cigarro oscilando em sua boca, Mark entou, “Muitos maus presságios. Você sabe sobre todas essas profecias sendo cumpridas – porra, você deu dicas de metade delas pra mim. Tô meio grilado em ficar tão otimista. Não tô a fim de ver a gente tomar uma surra por causa de salto alto.” Ele tossiu uma vez.

“Algo em particular?” Lee Ann pressionou.

Olhou como se para examinar Mark com atenção.

“Bem...” ele hesitava, “Estou mais preocupado sobre aquela estrofe na chamada Profecia da Fênix, sério. ‘A era da Terra tá no fim, a era do Fogo tá começando.’ É isso deixa a base da profecia irritantemente vaça. Entretanto, pode significar um monte de coisas, mas a maioria delas acha que seriam muito ruins.”

“Seja cuidadoso,” Lee Ann opinou, “Terminei uma pequena olhada em mim mesma, e o presságio não era bom. O futuro tava realmente turvo, e tinha um tipo de... muro, eu acho... bloqueando a visão. Era quase como se estivesse se mexendo, mas tava parado. Fazendo com que ficasse impossível de realmente ver a consequência de qualquer coisa depois de certo ponto. Vi a reestruturação das Tradições, mas não fazia muito sentido – um homem sem face, só uma bola de luz brilhante, e uma mulher que tinha um escudo redondo e uma lança. Simbólico, sabe? Eu não acho que chegará a tempo.”

Mark apontou com seu cigarro. “A tempo do que? Essa é a pergunta que vem me enchendo.” Ele deu uma olhadela pelo comprimento da ponte, depois na garçanta enquanto ele sacudia as cinzas que sumiam nas profundezas. “É estranho. Eu ouvi uma cabala cortar um tratado com Tecnocratas e os dois lados conseguiram apoiar isso. Eu sei que nós temos que sobreviver a essas lutinhas com vampiros, com nós mesmos, com só Deus sabe o que. Nosso inimigo agora é o tempo. Temos que parar de vadiar e colocar nossa merda junta em um modo grande, então nós finalmente conseguiremos bater em retirada em tempo deste mítico Armaçeddon.”

Lee Ann fez uma careta, parecendo cética.

“É”, Mark continuou, “eu sei que eu não deveria acreditar nessa merda, mas, ei! Não podemos ajudar a não se ter um pouco de superstição em nossa idade avançada, sabe?” Ele riu, uma risada seca praticamente livre de humor. “Veja, aqui tá o negócio. Nós temos que conseguir uma grande reunião juntos. Xoca deve ir, e Simon Pain, e o resto do pessoal que temos lidado. Inverno. Branco. Inferno, alguém disse que uma mulher que reivindica ser uma dos Ahl-i-Batin saiu de trás de uma pedra querendo conversar – trazida na negociação por Penny de uma excursão em São Francisco, não menos. Então, Los Angeles. Queda.”

“Los Angeles?” Lee Ann perguntou.

“Nem pergunta”, Mark disse assentindo com a cabeça. “Acho que é grande demais para nós maços das Américas. O professor Savante tá fazendo algo parecido lá em Paris, reunindo Tradicionalistas na

Europa. Catherine supostamente deveria orçar uma teleconferência para que os caras de Paris possam receber o sinal também. Quando acertarmos isso, descobriremos onde é que nós realmente estamos. Novas linhas de comunicação. Troca livre de idéias, independente de rancores do passado. Tipo uma NAFTA da sociedade das Tradições”.

Lee Ann moveu-se sutilmente de lado e colocou sua mão no braço de Mark. “Então por que você está tão preocupado? As coisas parecem boas, certo?”

Mark jogou o resto de seu cigarro para fora da ponte e respirou o último suspiro de fumaça numa pesada exalação. “Porque coisa grande nunca vem a baixo sem dar caçada. Trombamos com pequenas caçadas o tempo todo, Lee Ann. Imagine o que vai acontecer quando centenas dos piores ofensores da realidade mundial se reunirem na mesma sala. Mesmo se sobrepujarmos os limites dos eços e as recriminações estúpidas, seremos como um puta grande imã. ‘Ei, consenso! Aqui, ó! Soca no nosso traseiro, por favor!’ Mas é a melhor idéia que temos. É isso que me preocupa, porque não tem jeito de dizer como isso vai terminar, não tem como ver se o ganho vale o risco. Ou, diabos, se ao menos estamos fazendo a coisa certa.”

Mark balançou os ombros e se espreçuiu por um momento. “Mas temos que seguir em frente, certo? Vou conseguir, também. Só mantenha as pessoas em seus postos. Deixe que saibam que isso é sério. Não é uma convocação prá dar um tapinha num baseado. Estamos de volta aos negócios de

mantermos contato com o resto do mundo. Conte a todos. Envolve-os. Acredito que possamos ser um grande alvo, mas também podemos fazer uma grande explosão”.

Lee Ann assentiu com a cabeça, e então murmurou. “Los Angeles. Tudo bem”. Com um movimento súbito ela se inclinou para frente e deu um beijo na bochecha de Mark. Quando ela se reclinou para trás, suas feições escorreram como manteiga derretida – o cabelo escureceu, o rosto estreitou para um formato fino, mais sinistro.

Mark deu um pequeno passo para o lado, seus pés roçando o parapeito. Ele tropeçou, se agramando ao corrimão enquanto a ponte gemia.

“Muito obrigado, querido”, disse Jodi Blake sorrindo. “Asseguro que contarei a todos os meus amigos sobre sua festa em Los Angeles”. Num ligeiro movimento, ela mergulhou por cima do parapeito em direção a garçanta. Enquanto Mark se segurava nas barras, ele a viu mergulhar negligentemente nas profundezas até algum lugar próximo ao rio abaixo, seu corpo pareceu repentinamente explodir numa nuvem de formas negras e vibrantes que se dispersaram rapidamente.

Mark lentamente colocou-se em pé e tomou seu rumo através da ponte em direção ao pequeno carro que deixou esperando numa das pontas. Deslizou para o banco do motorista, pegou um telefone do porta-luvas e fez uma ligação.

“Pois não?” veio a voz de Lee Ann do outro lado da linha.

“Anzol, linha e bóia”, Mark disse soberbamente. “Agora temos que colocar as armadilhas para quando eles aparecerem”.



## CRÉDITOS

**Autores:** Bryan Armor, Zach Bush, Richard Dansky, Heather Grove, Will van Meter and David Wendt,  
**Mundo das Trevas** criado por Mark Rein»Hagen  
Sistema de jogo Storyteller projetado por Mark Rein

• Hagen

**Desenvolvimento:** Jess Heinig

**Edição:** Michelle Lyons

**Direção de arte:** Aileen Miles

**Arte interior:** Joe Corroney, Leif Jones, Brian LeBlanc,

Alex Sheikman

**Arte da capa:** Christopher Shy

### PROJETO E EXECUÇÃO:



### APOIO:

*O Power Ranger Verde!*



735 Park North  
Blyd  
Suite 128  
Clarkston, CA 30021  
USA

© 2001 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do autor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e pela planilha de personagem, que pode ser reproduzida para uso pessoal. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness and Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity, Book of Madness, Infemalism the Path of Screams, Blood Treachery, Dead Magic and Lost Paths Ahl-i-Batin and Taftani são marcas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, locais e textos desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos citados não caracterizam violação das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro usa o sobrenatural para a criação de cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam somente ao entretenimento. Aconselha-se discernimento do leitor.

Para um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454- WOLF.

Contato online da White Wolf em

<http://www.white-wolf.com>; [alt.games.whitewolf](mailto:alt.games.whitewolf) and [rec.games.frp.storyteller](mailto:rec.games.frp.storyteller)

## CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

**Copyright:** Nenhum

**Título Original:** Book of Madness

**Coordenação Editorial:** Rogue Council

**Colaboração:** Nova Concórdia

### DIREÇÃO INICIAL

Kaichkull

### DIREÇÃO GERAL

Solar

### ARTÍFICES

Squall (Prelúdio e Introdução)

Pescaldo (tradução do Prelúdio e tradução e revisão dos capítulos 1 e 4)

A.T. (tradução do capítulo 2)\*

Anônimo (tradução do capítulo 3)\*

L. e D. (tradução do capítulo 5)\*

Lawrence Gray (tradução e revisão dos capítulos 1 e 4)

LR. e T. (revisão do capítulo 2)\*

Solar (revisão dos capítulos 1, 3, 4, 5 e revisão final)

### Diagramação e Capa:

Sr. Fábio

(ou O Power Ranger Verde)

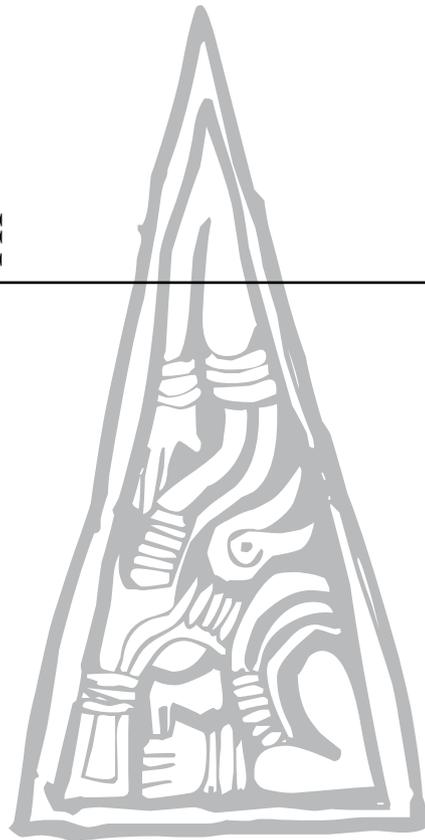
\*OBS.: o anonimato foi mantido nos casos de solicitação ou de ausência de anuência expressa.

# O Livro da Loucura



## ÍNDICE

PRELÚDIO: ESCAPANDO DO INFERNO	02
INTRODUÇÃO	07
CAPÍTULO UM: NEFANDI	10
CAPÍTULO DOIS: DESAURIDO	50
CAPÍTULO TRÊS: INFERNALISITIO	72
CAPÍTULO QUATRO: UTTIBRÓIDES	105
CAPÍTULO CINCO: NARRANDO	136
CONSIDERAÇÕES FINAIS	152



# INTRØDUÇÃØ



Há coisas lá fora, você sabe. Não só monstros e aberrações, mas sem dúvida demônios de pura maldade. Deuses malévolos. Seres alienígenas que devoram o mundo e nossas almas com ele.

A maioria das pessoas não acredita neles. Provavelmente porque a maioria das pessoas nunca os viu.

Magos, por outro lado, tratam o sobrenatural como um assunto sério. Os mortos-vivos? Certo, apenas saia do clube S&M na quinta à noite e você pode assistir eles caçando. Assombrações? Você deve estar se referindo ao velho casarão da colina do farol — aquele onde um grupo de crianças arrombou e todos morreram em “acidentes” trágicos durante a noite. Anjos? Sim, tenho seus nomes e números num

grande livro. Então não é grande surpresa que os magos tendam a tropeçar nas coisas realmente ruins, também...

Uma boa parcela dos jovens recém Despertos são merdinhas insignificantes, que pensam saber lidar com qualquer coisa. Acertam uma bordoadá num Tecnocrata (não importa se ele for basicamente uma versão pomposa do burocrata de colarinho branco), e o mago pensa que é o fodão da década. Os sábios balançam suas cabeças e fazem suas advertências. Não que isto ajude; a geração mais jovem nunca ouve. A maioria deles só aprende da forma árdua... isso, é claro, assumindo que sobrevivam.

Porque, vamos ser francos, as coisas lá fora têm as mesmas cartas que os magos terrenos, além de alguns ases extras na manga. Alguns desses são magos, ou fo-

ram, até o dia em que se venderam ou enlouqueceram ao ponto de ficarem completamente fodidos. É claro, isto não os impede de fazerem o que todo mago faz. É certo: Dons demoníacos, bençãos obscuras de entidades das trevas longínquas, até mesmo discernimentos mágicos pervertidos de total loucura, são também adições ao poder de qualquer mago Desperto.

Tá começando a entender?

Não é nada bonito: Magos que são tão cheios de si, tentam lutar contra os Nefandi e então descobrem que os corruptores têm gasto milênios lapidando as finas artes do subterfúgio. No momento em que você pensa ter um deles em suas mãos, enrabado, a mesa vira e você descobre estar apenas seguindo seu plano principal. Os Desauridos então? Esses nem sofrem com o Paradoxo da mesma forma que os magos; eles só seguem em seu negócio louco de tornar o mundo estranho aonde ninguém é o mais sábio, exceto pelos magos que eles conseguem converter. E é claro que muitos magos lidam com espíritos e a Umbra sem um entendimento claro do fato que estas coisas não são humanas e, na maioria dos casos, nunca foram.

Receitas para o desastre.

Então como um mago vai lidar com esses tipos de coisas? Em uma palavra: cautela. Há muito a aprender, mas muitos magos têm se metido em encrencas com essas entidades. Não é que as Tradições careçam de um corpo de ensinamentos a respeito de seus vários e mais perigosos adversários. Mas perguntar aqui e ali não dói. Mesmo os Tecnoctatas têm cuidadosamente mantido bancos de dados de material para seus arquivos. Conhecer o inimigo e tudo que engloba isso.

Isto é o que está aqui dentro. Os inimigos reais. Aqueles que levam o mundo esgoto abaixo, ou à loucura, ou apenas planejam se encher de poder. As coisas que não são humanas e não são boazinhas com meros mortais. Todo tipo de coisa que qualquer pessoa racional, em sã consciência evitaria como a peste negra. Uma pena a maioria das pessoas não serem muito racionais ou ter a cabeça no lugar...

## ⊕ QUE HÁ AQUI DENTRO

O **Livro da Loucura** contém listas e conceitos das terríveis entidades que os magos mais temem — aqueles que não podem entender e controlar e aqueles que podem vir a se tornar, dadas as circunstâncias erradas. Os Narradores encontrarão estes adversários no mesmo nível de qualquer outro mago. E, também, algumas idéias são incluídas em como fazer deles mais que somente vilões, mas verdadeiras monstruosidades aterradoras. Que os jogadores estejam cientes — muito do conhecimento aqui não deve ser conhecido pelos seus personagens de **Mago**, então seja cauteloso

para não arruinar sua diversão!

**Capítulo Um: Nefandi** descreve os habitantes das trevas longínquas, os servos do Oblívio ancestral que procuram devorar seu universo falho e retorná-lo ao nada primordial antes do erro da criação. Os Nefandi são o reflexo sombrio da iluminação e Ascensão pelas quais os magos lutam. Em seu ódio amargo por toda vida, eles invertem todos os magos que consideram úteis e procuram levar todos para sua causa — literalmente virando a criação contra ela mesma até ela autocanibalizar-se e se destruir. Talvez o pior de tudo, eles representam a falha que qualquer mago pode finalmente cair, uma lembrança repugnante de perigos de um passo em falso no caminho da Ascensão.

**Capítulo Dois: Desauridos** explora os magos loucos cujos Avatares estilizados os levam através de um mundo mágico de dinamismo e ilusão. Os Desauridos contorcem a Trama em torno deles inconscientemente remodelando o mundo de maneiras frequentemente perigosas. Enquanto alguns são loucos balbuciantes, outros parecem sãos e lúcidos até suas mágicas os distorcerem. Mesmo que presos em Silêncios permanentes, os Desauridos podem seguir o caminho da iluminação. Seu caminho, entretanto, é irrestrito de formas e estruturas que a maioria dos magos aceita como verdadeiro. Seja por maldição, avatar danificado ou uma mente enlouquecida, eles simplesmente não podem lidar com a realidade como apresentada, então eles refazem o mundo à imagem da visão de sua mente.

**Capítulo Três: Infernalismo** se aprofunda nos vãos da sociedade arcana. Os preguiçosos, arrogantes ou covardes, aos quais falta força para perseguirem suas próprias ambições, voltam-se a demônios para garantir poder. O Inferno alegremente responde, para a usual negociação na moeda das almas. É um caminho fácil e rápido para o poder, mas no final das contas, não traz nada além de miséria. Aqui você vai aprender porque os infernais cuidam com carinho da expansão do mal e destruição. E o que faz um mago pagar esse preço — e também alguns dos poderes que eles empunham.

**Capítulo Quatro: Umbróides** espalha luz sobre os misteriosos habitantes da Umbra, os espíritos e a efêmera que existe fora do mundo físico. Enquanto não totalmente incompreensíveis, os umbróides na maioria das vezes têm motivos que parecem sem sentido para os humanos. Ainda assim, eles respondem a ordens celestiais. O esperto mago pode lidar com umbróides através de uma combinação de sabedoria e mágica, mas lembre: Há sempre alguém num nível mais alto da cadeia alimentar...

**Capítulo Cinco: Narrativa** amarra o material

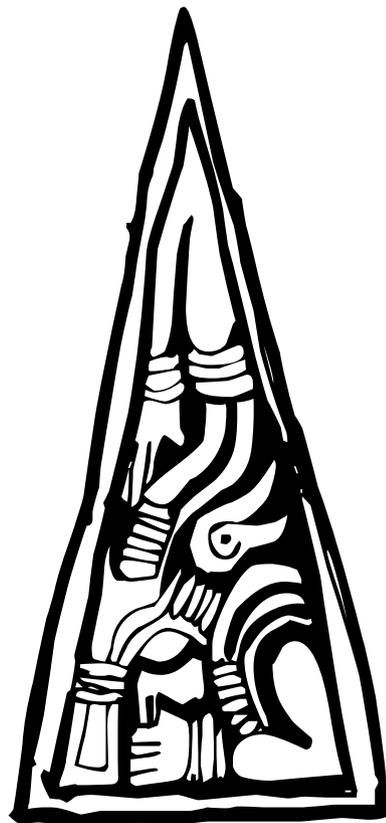
deste livro com dicas de como fazer seus adversários atrativos e assustadores, maneiras de introduzir muitos antagonistas encontrados neste manual e idéias para o desenho da crônica necessário para os vilões arcanos. O Narrador de **Mago** com seus adversários

básicos já em mãos, verá que este capítulo cobre idéias mais detalhadas sobre algumas noções esotéricas, como construir crônicas centradas em anti-heróis ou usando personagens Desauridos num jogo de magos loucos.

### EI, ITTBECILI!

Este livro lida com coisas malignas tais como magia negra, adoração ao demônio, estupro, tortura, canibalismo e um monte de outras merdas extremamente doentias. Se você não quer lidar com tais temas em seu jogo, não lide. Mas o mais importante,

é que deve estar ciente é que **ESSE LIVRO NÃO É UM MANUAL PARA TAIS PRÁTICAS**. Isso aqui é um jogo e se você não consegue distinguir o real do imaginário, deixe esse livro de lado e vá procurar ajuda profissional.



# CAPÍTULO UM: NEFANDI

O mundo inteiro canta a mesma melodia feliz  
Algo tão profundo que até mesmo cães de caça podem sussurrar  
À loucura.

– Richard Thompson, “Bank Vault in Heaven”

## BARABBI



“Você sabe, se alguém tivesse realmente lido a Bíblia, nós não conseguiríamos escapar com essa merda.”

O orador era um homem alto, vestido com o que generosamente poderia ser descrito como uma roupa eclesialística – manto preto, bata e um pesado pingente de prata na forma de um anjo atormentado. Ele com certeza parecia ser um clérigo, com uma espessa barba preta estendendo-se abaixo de seu peito e um rosto acentuado, quase aquilino, que parecia ter pertencido a um profeta. Porém, seus pés eram os mais impróprios para um clérigo, pois vestiam Rebooks, e ambos estavam em cima da mesa de ardósia que também servia como um altar para a Primeira Igreja do Anjo Convertido.

“Como disse, Jeremiah?” Próximo a ele, um homem

menor com cabelos loiros esbranquiçados, vestido comumente e meticulosamente organizado com as ferramentas do ritual - cálice, incenso, vinho e faca -, com a profunda devoção de alguém verdadeiramente mesquinho.

“Se diz ‘Irmão Jeremiah’, obrigado. Nunca se sabe quando alguém do rebanho pode estar por perto, então use sempre o meu título, Irmão Philip. Fui claro?” “Sim, Irmão”, o pequeno homem resmungou. “Mas você ainda não respondeu minha pergunta.”

“Ah, aquilo.” Irmão Jeremiah estava de pé e ereto, sua pose exagerada o tornava momentaneamente parecido com um pássaro. “O que nós estamos fazendo aqui, Irmão Phil? Nós comandamos a Igreja do Anjo Convertido.”

“Primeira Igreja.”

“Que seja. Você tem alguma idéia do que é um anjo

convertido?”

Por um momento, Irmão Philip pareceu perdido. “Err, não.”

“Nem eles. Verdade seja dita, eu não acho que tal coisa seja possível.” Jeremiah perambulava pela sala cautelosamente, evitando fortuitamente os vários móveis que serviam como banco de igreja para sua congregação. “Mas cada um dos nossos pequenos e preciosos cordeiros têm uma idéia muito, muito boa do que é um anjo convertido, e porque essa entidade celestial está indo ajudá-los. De onde essa noção vem eu não tenho idéia, mas, com certeza, não está no Gênesis.”

“Então?”

“Então, em busca de suas várias ilusões pessoais, eles farão qualquer coisa que nós dissermos para eles fazerem porque esse é “o verdadeiro caminho”. Uma besteira, claro, mas funciona para eles, e o Silencioso aceita suas adorações na forma que pretendemos. Essa semana foi bebendo sangue em vinho, semana que vem será sacrificando pequenos animais e, em breve, bem, o céu será o limite. Ou o abismo. Você entendeu. E com a graça do Silencioso, nós seremos capazes de ter de fato algum divertimento.”

“Nós adquirimos três novos fiéis essa semana, você sabe.” Irmão Phil olhou para cima com uma desagradável expressão de entusiasmo. “Todas mulheres. Todas jovens. Todas procurando algum lugar para pertencer.”

“Ou alguém para pertencer, isso é o que você está pensando? Ótimo, que seja. Vá “descobrir” outro apócrifo, rito ou seja lá o que for, e seja cauteloso quando envelhecer o papel dessa vez. Na última você deixou virar poeira enquanto eu estava no meio do serviço, e eu realmente não tenho energias para acalmar as ovelhas histéricas de novo.”

Irmão Philip acenou com a cabeça e começou a sair apressadamente. Ele deu dois passos, então se virou com um olhar intrigado em seu rosto. “Mas Irmão Jeremiah?”

“Sim? O que é agora?”

“E se o Silencioso realmente for um anjo convertido?”

E naquele momento, Irmão Jeremiah sorriu, e Irmão Philip viu, pela primeira vez, quão compridos seus dentes eram, e quantos eram, e quão afiados.

“De alguma forma”, ele disse amavelmente, “Eu não acho que seja um anjo, não mais. Acredite. Eu sei.”

## CAINDO ENTRE OS CAÍDOS



Freqüentemente os vilões têm uma tendência a reclamar que são citados erroneamente, ou incompreendidos, ou mesmo que são heróis oprimidos cujos nomes foram injustamente pichados por inimigos vingativos. Mas não os Nefan-

di. Eles sabem o que são e aceitam isso, sem moralizações baratas ou uma ânsia dirigida a lamentar os fatos.

Afinal de contas, ter o seu Avatar rasgado pelo avesso é algo que tende a remover a ambigüidade de sua visão de mundo.

### A NATUREZA DO MAU

Os Nefandi são maus. Não há ambigüidade nisso. Eles não estão secretamente sacrificando-se para trazer um bem maior através de um nobre sacrifício, eles não são incompreendidos, eles não estão lutando nobremente contra seus impulsos primitivos e eles não caíram apenas em uma maré ruim. Cada Nefandus, em um determinado momento, nessa vida ou em uma anterior, tomou a decisão consciente de entregar sua alma para a escuridão e para os famintos poderes do mau. Talvez, essa decisão tenha sido tomada sob pressão (geralmente em circunstâncias criadas por outro Nefandus, mas não é essa a questão), no entanto, o ponto-chave é que a decisão foi

tomada. Uma vez que seu Avatar é transformado em um origami espiritual, isso não importa muito.

Estes seres dizem que o mau possui mais cartas na manga do que gargalhadas insanas e estúpidos ataques homicidas. Um Nefandus pode realmente acreditar na causa de trazer o fim a todas as coisas. Ele pode estar esperando por uma espécie de confirmação deturpada para sua decisão de virar barabbi, a qual o levará a seduzir outros para sua afiliação. Ou talvez ele apenas goste de machucar as coisas. As motivações, abordagens e táticas dos Nefandi podem ser tão variadas quanto você quer que sejam.

Eles não são legais, e nunca serão. Nunca.

# ⊕ ⊕ QUE É UŦI NEFANDUS?



Tecnicamente, Nefandi são almas Despertadas que servem às forças das trevas, da destruição e do total Vazio. Essa não é uma aliança por conveniência ou por escolha. Esses magos tomaram a decisão conscientemente – se não nessa vida, em uma anterior – de se aliarem aos poderes sombrios. Porquê eles tomaram essa decisão é, até o momento, irrelevante. O fato definido e irrevogável é que eles escolheram isso e, quando fizeram essa escolha, estavam perdidos.

Todos os Nefandi trabalham para, no final das contas, o mesmo fim: a destruição da Criação. Eles não procuram reunir o Primórdio, não querem achar a Décima Esfera (exceto, talvez, em sua forma Qlippóthica (ou má), na qual ela será usada como uma ferramenta para a destruição) nem querem dominar o mundo. Eles não têm interesse em refazer a Tellurian na imagem de seus mestres, exceto se for um passo na estrada para o Oblívio. Os Nefandi não têm um lado favorito na Guerra da Ascensão, exceto o seu próprio. Eles consideram as Convenções e as Tradições com a mesma hostilidade, e estão corretos nisso. Isso não quer dizer que eles não escolherão um lado ou outro em último caso mas, no final, eles querem todos mortos. Um Nefandus prontamente ajudaria um Orador dos Sonhos a derrotar um esquadrão de HIT-Mark, e depois se voltaria e destruiria o Orador dos Sonhos normalmente.

Entretanto, isso vale para ambos os lados. Tanto os magos Tradicionalistas quanto os Tecnocratas reconhecem os Nefandi, sem dúvida, como o pior dos dois males. Iteradores e Cultistas do Êxtase trabalharão lado a lado para eliminar qualquer Nefandus que atravessar seus caminhos, na sensata suposição de que por mais ruim que o outro lado possa ser, os Nefandi seguramente são piores. Na verdade, a aliança de 1945 entre Convenções e Tradições demonstrou que elas consideram os Nefandi, e não uma à outra, como o pior dos inimigos. Enfrentando essa frente unida, os Nefandi caíram naturalmente em subversão e enganação. Caso contrário, eles teriam sido destruídos muito tempo atrás.

Em essência, os Nefandi são o lado sombrio da Guerra da Ascensão. Se nasceram com uma alma Nefandi (widderslainte) ou foram corrompidos para o serviço de uma das outras facções (barabbi), o nível de um Nefandus consiste em quantos Artífices da Vontade ele corrompeu, em coração e especialmente em alma, para o serviço das totalmente inumanas Coisas.

Os que estão de fora dividem os Nefandi em três seitas, classificando-as de acordo com seus objetos de adoração. Sem nenhuma surpresa, essas divisões são artificiais e freqüentemente incorretas, mas elas servem como um guia aproximado para os não-iniciados. Infernalistas Adoradores do Demônio trabalham pelo prazer de seus Lordes Demoníacos; esses Nefandi passam perto da tradicional imagem do ocultista anti-social. Mais estranhos ainda são os Malfeanos, esses Nefandi que se entregaram para a adoração da personificação cosmológica da entropia final – a suposta Wyrn da Destruição. Esses magos compartilham dessa corrupção, que é desfrutada por outras entidades espirituais que se tornaram más, como os lobisomens seduzidos pelo mau ou espíritos que servem o oblívio. Por último, há aqueles que cultuam as Coisas da Escuridão Profunda; talvez esses últimos sejam os mais verdadeiros Nefandi dentre todos eles.

## IND ⊕ EŦI DIREÇÃ ⊕ À ESCRURIDÃ ⊕

A hierarquia de puro poder é a única organização que os Nefandi conhecem. Aqueles com mais poder mágico, astúcia e desumanidade escalam seus caminhos para perto dos exaltados Lordes na Escuridão, enquanto que aqueles menos afortunados, experientes ou poderosos são deixados nos postos menores. Teoricamente, as ordens militares vêm de uma das entidades que os Nefandi adoram e são passadas através dos gilledians e seus associados prelati para os adinistrati, shaytans e peões no campo. Claro, raramente funciona desse jeito. Da mesma forma como os vários Lordes Negros lutam uns contra os outros nos Reinos Infernais e na Escuridão Profunda, assim também o fazem seus servos por posições dentro e ao redor da Terra. Ordens podem ser perdidas, missões podem ser alteradas e oponentes políticos podem ser traídos – as variações são praticamente infinitas. No entanto, não parece que os Lordes Negros se importem muito com essas distorções nas ordens de seus propósitos, contanto que o resultado final seja satisfatório.

## ⊕ ⊕ QUE EXISTE N ⊕ N ⊕ ŦE?

Eruditos têm discutido sobre as origens do nome “Nephandi” por um tempo razoável. O “ph” pode indicar uma origem Grega, mas a conjunção das letras “nd” implica em uma forma de gerúndio latino. Para confundir o assunto ainda mais, a única referência mitológica que se poderia tomar, ainda que muito vagamente, seria relativa aos seres que servem à Escuridão Profunda na história de “Nephilim”, filhos

gigantescos nascidos da união de mulheres mortais e anjos, que são mencionados brevemente no Velho Testamento. No momento, o melhor palpite que se tem é de que o primeiro Nefandi do Oriente Médio pode muito bem ter alegado ser filho das Outras Coisas e, em seu caminho até as cidades da Grécia na Ásia Menor, sua história foi se formando e os Caídos foram completamente confundidos com os gigantes mitológicos. Se a história foi fruto de uma confusão, faz sentido que o nome o tenha sido também.

## SOLDADOS DO PESADELO

A autoridade entre os Nefandi mantém apenas a habilidade de apoiar suas palavras e nada mais – status “oficial” é menos importante que poder mágico. Entretanto, há aqueles dentre os Nefandi que acreditam que as aparências devem ser mantidas, e para tanto inventaram um frouxo sistema de postos no qual eles encaixam todos os seus compatriotas. Quanto mais baixa é a posição que um Nefandus ocupa, mais importante ele pensa que a hierarquia é; os Nefandi mais experientes apenas usam seus títulos para assustar seus inferiores.

- Peões (Adormecidos) - Variando de cultistas até assassinos de aluguel, esses peões estão nisso pelo dinheiro, pelo poder prometido e pela emoção da violência inevitável. Poucos desses peões têm grande parte da ideologia para que estejam trabalhando de fato, e poucos, salvo os cultistas de K'llashaa, realmente se importam. Qualquer adinistratus que valoriza seu sal tem fácil acesso a uma pequena horda de peões Adormecidos que fazem serviços de rua, servem como músicos e, ocasionalmente, cobrem fugas rápidas.

- Peões (Despertos) - A ironia é que a maioria dos magos que caem sob essa designação não acham que ela se aplica a eles. Muitos peões Despertos encontram-se em um estado de negação avançada, achando que podem voltar para seus amigos Tecno-cratas ou Tradicionalistas quando bem entenderem. Essa negação, porém, pode provocar chicotadas fatalmente perigosas; chamar alguém de peão em sua nova afiliação poderia conduzir a uma resposta assassina.

Magos odeiam enfrentar peões Despertos em combate, e com uma boa razão. Tais peões geralmente demonstram um remorso visível, mesmo quando lançam mágicas fatais – mas essa insinuação de arrependimento pode fazer com que um mago das Tradições pare suas ações por tempo suficiente. Peões Despertos são quase sempre irremediáveis, mas de vez em quando um mago Tradicionalista pensa que dessa vez será diferente – e ganha uma expressão cheia de Entropia como prêmio final por sua compaixão.

- Shaytans – A versão Caída da tropa da SWAT, os shaytans descrevem sua profissão como “matadores

de coisas”. Eles referem-se aos sedutores como “adinistrati”, e cordialmente detestam os monges mandões onde quer que os achem. Porém, existe mais por detrás dos destruidores do que apelidos bonitinhos e más atitudes; shaytans são letalmente eficazes em combates, seja aplicando treinamentos mágicos ou convencionais. Muitos são pouco mais que armas vivas, afiados nos Labirintos e colocados nas mãos de um adinistratus, para fazer o que ele quiser.

- Adinistrati – Comerciantes do Abismo, os adinistrati fazem a danação parecer atrativa. O melhor adinistrati pode convencer Tecno-cratas devotos a andar, sorrindo, em direção ao Abismo mas, felizmente, sedutores bons assim são poucos e distantes no meio. Como o serviço de um adinistratus envolve muito trabalho de campo, há um alto índice de faturamento nessa profissão. Poucos adinistrati sobrevivem um ano no trabalho; os que o fazem, são absolutamente letais. Poucos magos encontraram um Nefandus com um posto maior que o de adinistratus mas, geralmente, isso é mais do que suficiente. Enquanto um adinistrati pode chegar ao auge do poder de um gilledean, a maioria desses Nefandi dependem mais de sua inteligência e personalidade vitoriosas do que de suas habilidades mágicas. Mesmo assim, subestimar um adinistratus como inimigo é um caminho fácil para acabar morto.

Um adinistratus nunca inicia o conflito, a menos que suas costas se encontrem contra o muro. Afinal de contas, a meta é espalhar destruição, não ser destruído. Mesmo com um pé na cova, um adinistratus fará uma tentativa de vender seus assassinos ao evangelho do vazio. Em todos os casos, os adinistrati são infalivelmente educados, atrativos e persuasivos – até que você os zangue. Então, quaisquer poderes formidáveis que eles possuam são liberados, sem piedade ou dúvidas.

- Prelati – Olhos e mãos dos gilledians, os prelati vagam pela Trama fazendo a vontade de todos os seus Mestres – e se divertindo um pouco enquanto isso. Poderosos, mas não ostentosos, os prelati pairam por trás e deixam os outros assumir os riscos, revelando grande parte de seu potencial apenas quando a situação o exige. Particularmente, assuntos delicados podem chamar a atenção de um prelati, mas até mesmo nesses casos os denominados “sentinelas” montam equipes de shaytans e adinistrati, mandando-os fazer o trabalho sujo. Houve, talvez, uma meia-dúzia de casos nos últimos 30 anos em que um prelatu, de fato, tenha sujado suas mãos no trabalho de campo, mas as repercussões desses eventos ecoaram por até uma década depois.

Muitos prelati viajam sozinhos, mas todos conseguem chamar ajuda quase instantaneamente. Sen-

tinelas também cortam os acordos ocasionais com os magos Tecnocratas ou Tradicionalistas, dependendo das circunstâncias. Pequenas questões de princípios são menos importantes para os prelati do que cumprir suas metas gerais.

- Gilledians - De acordo com fontes não-oficiais são oito os gilledians vivos, outros quatro mortos que ataram suas almas a seus corpos apodrecidos e um que não está nem vivo nem morto, mas que parece ter alcançado uma existência além do tempo. Velhos, poderosos, e insanamente paranóicos, esses barabbi anciões quase nunca deixam seus lugares de poder.

A razão desse comportamento é medo. Cada gilledean vive um terror constante de ser assassinado por um de seus rivais e vê armadilhas potenciais em cada milímetro de realidade fora de suas próprias paredes. Em ocasiões extremamente raras, quando outro Nefandus precisa negociar com um gilledean, o estranho é amarrado e trazido para o lar do gilledean. Geralmente, gilledeans trabalham através de seus servos; nenhum Nefandus dentre milhares encontrou um na verdade.

Embora não se acanhem em usar seus poderes, os

gilledeans temem o Paradoxo intensamente; assim, eles são extremamente sutis em suas Artes. Mais de um Nefandus comparou o comportamento dos gilledeans ao de alguns vampiros que, tendo vivido tempo bastante para ter provado a imortalidade, são muito mais temerosos de perdê-la.

- Aswadim - Professores e sábios, os aswadim preferem interferir com os magos em seus desenvolvimentos mágicos em vez de seus negócios diários. Um aswad nunca se anuncia como tal. Ele simplesmente encontra um jeito de se aproximar de um Nefandus promissor e então arrasta o estudante para debaixo de sua asa. Quando ele acha que o estudante aprendeu o suficiente, o aswad some e raramente (ou nunca) fala com seu estudante novamente.

Ocasionalmente, um aswad pode passar por cima de si mesmo para salvar seu estudante de uma situação particularmente perigosa, mas o estudante que confia neste tipo de resgate não durará nesse mundo. Ao invés disso, os aswadim preferem deixar seus estudantes defenderem-se por si mesmos. Afinal de contas, eles argumentam, um estudante que necessita constantemente de assistência não vale a pena de ser ensinado.

## FACÇÕES



Da mesma maneira que a Tecnocracia e o Conselho se dividem em Convenções e Tradições com, às vezes, agendas competitivas, os Nefandi são divididos em várias abordagens para o Oblívio. Para um observador externo, a diferença entre um Nefandus Infernalista e um Malfeano é, em grande parte, irrelevante. Afinal de contas, realmente não importa para a maioria dos magos se seus inimigos são chamados de Geryon do Sétimo Círculo ou Aquele Que Estremece Nas Noites Muito Escuras; o resultado final é o mesmo. Para os Nefandi, entretanto, isso importa muito.

As três seitas de Nefandi são os Infernalistas, os Malfeanos e os K'llashaa. As fronteiras entre as seitas são definidas pelos tipos de entidades a que os membros servem, embora haja uma diversidade quase infinita dentro de cada seita dentre a qual o bom Nefandus pode escolher. Todas as outras diferenças entre as seitas fluem desta primeira escolha. Na maioria – e não em todos – dos casos, a seita de um Nefandus é determinada pela seita do mago que o recrutou ou convenceu.

Mais perturbadoramente, os Órfãos Nefandi geralmente são encontrados pelo Poder ao qual eles acabam servindo. Em geral, o primeiro contato é feito através de uma série de pesadelos ou por um Mensageiro, um tipo de servo que guia o novo Nefandus para os outros de sua raça. Os Poderes Infernais tendem a ser os mais ativos nesse tipo de coisa, talvez por serem os mais humanos (use esse termo com conceito literal, não metafórico) dentre as entidades que os Nefandi cultuam. Sonhos mandados pelo Incarna Maeljin são, comumente, colagens sem sentido de pura emoção que podem servir para energizar o recipiente, mas raramente servem para ensiná-lo. Já os enviados pelos Lordes da Escuridão Profunda têm uma tendência desagradável a deixar seus recipientes bastante furiosos, os quais eliminam sua ineficácia como uma ferramenta de recrutamento.

Os Nefandi que são encontrados ou convencidos por outros Nefandi são, na maioria dos casos, doutrinados na seita e têm particular adoração por aqueles que os treinaram. No caso dos barabbi, a viagem para a Coifa também envolve um encontro com o senhor e mestre escolhido, estabelecendo os parâmetros para o resto de suas Quedas. Se um Lorde Infernal está en-

volvido, um acordo é acertado antes do ritual em si e a inversão do Avatar sela a barganha. Para membros de outras seitas, o encontro com um aspecto do ser que eles agora cultuam é seu próprio prêmio – e punição.

No caso de um widderslainte, não é raro que o ser para o qual o Avatar foi prometido em uma encarnação anterior venha procurar por ele nessa vida. Se o widderslainte já prometeu fidelidade para qualquer outra coisa, a discordância metafísica resultante pode transbordar em uma disputa entre seitas. Existem casos em que, havendo suspeitas sobre um ninho Nefandi, equipes de limpeza de Tecnocratas invadem apenas para encontrar todos os integrantes mortos. O desentendimento de um Avatar especialmente maligno freqüentemente é a causa disso.

## ⊕ INFERNAIS

Infernalistas Malfeanos são os mais bem organizados, os mais humanos e menos obviamente Nefandi. Enquanto sua marca oficial é o fato de que todos tenham vendido suas almas para um dos Lordes Demoníacos, sua fidelidade é pelo menos compreensível, se não admirável. Isso, em parte, é o que os faz tão perigosos.

Os Nefandi Infernais gostam de fazer negócios no mundo mortal. Eles infiltram-se na sociedade, fazendo seu melhor para subverter por dentro ao invés de demolir por fora. Isso, afinal de contas, é o trabalho dos Lordes do Poço. Eles estão aqui simplesmente para preparar o caminho, o que é até fácil de ser feito, isso quando não estão correndo da polícia ou de outros magos a cada cinco minutos.

A metafísica Infernalista Nefândica é a mais facilmente reconhecida pelos de fora. A posição defendida por esses Infernalistas é a de que os Lordes do Poço existem na realidade, e reclamam a Terra como seu domínio legítimo. Isso é o que os Nefandi consideram como decisão para ajudá-los nessa tentativa, rejeitar os pedidos do Paraíso, quebrar os portões do Inferno e, esperançosamente, ganhar muito poder pessoal no processo. De todas as seitas Nefândicas, são os Infernalistas que se apegam mais firmemente à ilusão de que eles têm algum controle da situação. Claro que os Lordes Demoníacos sabem disso e, impiedosamente, tiram vantagem do fato.

Em parte porque muitos deles já foram magos Herméticos e, em parte, porque agindo dessa forma eles imitam seus mestres, Infernalistas Nefandi tendem a ser rigidamente hierárquicos. Status, tanto individual quanto relacionado a um Lorde Demoníaco em particular, tem um grande peso nos círculos Infernalistas. Muitos Nefandi continuamente voltam para o poço,

permutando mais e mais com seus mestres em troca de um pouco mais de ajuda para ganhar status. Infelizmente, para esses Nefandi, os Lordes Demoníacos se manifestam apenas ocasionalmente e freqüentemente conspiram sem parar para permanecer no topo.

Entretanto, quando lidam com o mundo externo, esses Nefandi são suaves, organizados e profissionais. De todas as seitas, eles são os que têm a melhor taxa de sucesso para recrutar barabbi, em parte porque eles podem fazer ofertas concretas e mostrar provas dos benefícios de se passar para o outro lado. Suas equipes de campo são precisas e bem treinadas, e eles fazem questão de estarem preparados para qualquer eventualidade.

Muitos Infernalistas Nefandi (embora isso não signifique todos) têm, com seus Lordes endiabrados, acordos complicados de serem seguidos quanto à entrega de almas, vítimas e outras quinquilharias. Por esses acordos tenderem a ser regulares (“sete vítimas a cada sete anos” são os preferidos em particular), esses Nefandi podem tornar-se previsíveis para aqueles que os observam com bastante cuidado. Como resultado, habilidosos caçadores de Nefandi podem, às vezes, encurralar Infernalistas entre a cruz (a necessidade de sair ao ar livre para obter vítimas para o sacrifício) e a espada (o desgosto dos Lordes do Poço se suas demandas não são cumpridas).

Infernalistas Nefandi que não cumprem seus acordos com os Poderes Infernais estão com muitos problemas. Uma sangrenta e deformativa reprimenda é o melhor que eles podem esperar, enquanto a pior seria uma imediata recuperação de suas almas. Assim sendo, os Nefandi comprometidos com o Inferno são muito cuidadosos em manter seus mestres satisfeitos, ao ponto de muitas vezes fazer estoque de vítimas antecipadamente – por via das dúvidas.

Mesmo que a ameaça de serem engolidos pela barganha os assombre, Infernalistas Nefandi, por outro lado, não têm escrúpulos quanto a convocar, habitualmente, entidades Infernais menores – demônios são os favoritos em particular – para todos os tipos de tarefas. Alguns servem de instrutores, outros de guarda-costas ou tropas de choque. Uns poucos são chamados simplesmente para confirmar se o mago em questão consegue realizar a invocação de fato. Como resultado, esses Caídos estão bastante familiarizados em negociar com todos os tipos de monstruosidades e raramente são pegos de surpresa por qualquer coisa que venha a aparecer para eles.

A maioria dos ritos e práticas dos Nefandi Infernalistas são formais e bem estruturadas. Como os Conjuradores dependem da perfeita obediência dos detalhes da fórmula, os Nefandi são meticolosos, sérios e estudiosos quando tratam de seus trabalhos.

De várias maneiras, esses ritos Nefândicos lembram o estereótipo de cultos satânicos – batias negras, cânticos e desrespeito por itens sagrados são comuns – mas eles são a origem de onde o estereótipo descende. Estranhos não são bem-vindos nos ritos Nefândicos Infernais, e intrusos são forçados a esperar como testemunhas e depois são assassinados, ou adicionados ao sacrifício noturno. Esses rituais possuem uma base regular, mas complicada, e todo Infernalista Nefandi sabe o calendário de cor.

Ao contrário das outras duas seitas, os Nefandi Infernalistas têm pouquíssimo espírito de equipe. Eles são ferrenhamente competitivos entre si, competindo por atenção infernal e favores. Como tal, eles às vezes paralisaram uns aos outros, uma atividade que é tacitamente tolerável pelos facilmente irritáveis Príncipes do Poço. Entretanto, tal calúnia desaparece quando uma ameaça externa surge. Mesmo que briguem entre si em um momento ou outro, eles sabem que estão juntos contra o resto do mundo.

## NEFANDI MALFEANOS

Os Nefandi Malfeanos cultuam as entidades coletivamente conhecidas como Incarna Maeljin, que são personificações dos arquétipos ruins como a Corrupção, Sedução, Profanação e assim sucessivamente. Dedicados à sua meta de destruição, eles se espojam em sujeira e degradação, e depois se propõem a arrastar o resto da Criação no lodo com eles.

O processo de Renascimento é um pouco diferente para os Nefandi Malfeanos do que para as outras seitas. A Coifa que eles atravessam é chamada de Espiral Negra, e os noventa e nove passos desse caminho fazem estragos irrevogáveis nas mentes daqueles que por ele passam. Depois do Renascimento, os Nefandi Malfeanos nunca são totalmente os mesmos, como se uma pequena parte de seus egos fosse removida e substituída por um minúsculo fragmento de algo indescritivelmente mais antigo, mais poderoso e mais maligno.

A maior das entidades a que os Nefandi Malfeanos devem fidelidade é a personificação do princípio da destruição, conhecida por uma variedade de epítetos e cercada por um bando de espíritos menores, mas similares. Na verdade, muitos de seus cultos são, curiosamente, puros, como se eles venerassem os princípios em oposição a entidades idiossincráticas. Como seu objetivo final é deixar a destruição personificada solta na Terra, isso empresta a suas práticas uma curiosa simetria.

De todos os Nefandi, os devotos das seitas Malfeanas são os mais cercados por monstrosidades e relíquias de tortura. Suas comunidades frequentemente contam com maiores e menores espíritos da corrup-

ção, e eles se comprometem em serviços ou aceitam oferendas de criaturas perturbadas para agirem como servos. Esses seres, chamados fomori (em homenagem às criaturas monstruosamente perturbadas do mito Irlandês), geralmente são espécimes de vida animal humilhadas e corrompidas, agora subvertidos pelos poderes da corrupção. Eles são mais ou menos controláveis e mais ou menos obedientes, mas não têm nenhum amor pela vida. Além do mais, eles têm uma desagradável tendência a tirar suas coleiras, assim alertando os outros para a presença do Nefandus. Peões Malfeanos também têm a tendência de ficarem possuídos por esses espíritos da corrupção e, como resultado, transformarem-se monstruosamente. Entretanto, até que os efeitos tornem-se evidentes, o próprio peão tem, geralmente, um passado carinhoso. Até mesmo os próprios Nefandi tendem a parecer acabados e abatidos, se não completamente deformados depois de vários anos de serviço. Entretanto, tão desmazelados quanto eles são, continuam sendo brutalmente eficazes, particularmente contra aqueles que os subestimaram por causa de sua aparência.

A prática Nefândica dos Malfeanos é mais perversa até mesmo do que a dos K'llashaa. Trata-se de um ritual de abnegação dos princípios da vida, luz e criação, a quebra do mecanismo de algo bom no altar do mau. Os locais de cultos Malfeanos tendem a ser baseados em volta de um desenho de espiral, com o sacrifício executado no centro e seções ao longo do caminho onde adoradores devem executar atos de degradação. Não é raro para Nefandi Malfeanos chicotear a si mesmos em um frenesi báquico e se rasgarem junto com suas vítimas do sacrifício, mas os seres que eles servem não se importam. O sangue e a dor é o que importa para eles, não a identidade de quem sangra.

Os lugares de adoração dos Malfeanos são, em geral, construídos às pressas e mal escondidos. Tanto casas na cidade quanto pântanos são usados. Frequentemente, sua presença é quase um desafio declarado

## TÍTULOS

Nefandi Malfeanos nunca usam títulos normais com outros Nefandi. Isso, particularmente, irrita os Nefandi Infernalistas, que acham que os Malfeanos estão gozando deliberadamente deles ao fazerem isso. As desavenças que esses dois grupos têm sobre esse assunto são tantas, que se espalharam entre os Nefandi, já que os princípios altamente estruturados de danação dos Infernalistas vão de encontro com o conceito de destruição sem sentido que os Malfeanos abraçam. A controvérsia sobre títulos é apenas um minúsculo aspecto dentre os que eles debatem.

\*Ver maiores detalhes em ANEXO D, APÊNDICE A

para o resto do mundo Desperto, já que a grande Wyrn da destruição só fica feliz devorando tanto seus seguidores quanto seus inimigos. Porém, é raro para uma colméia Malfeana ser localizada em qualquer lugar que não o mais pobre, mais desolado ou o mais acabado dos arredores. A noção de locais arejados e refinados contraria a prática Nefândica Malfeana.

## ⊕ K'LLASHAA

Os menos numerosos e mais perturbadores Nefandi, os K'llashaa, renderam voluntariamente sua vontade de serem humanos. Eles vêm a si mesmos como ferramentas nas mãos (ou em outros pseudópodes menos identificáveis) dos Lordes das Trevas Exteriores. De acordo com os K'llashaa, os Lordes já dominaram a Terra, e seus domínios se estendem para além das estrelas. A vida se originou de suas brincadeiras, sendo deles para que a tomem como quiserem. Porém, através da traição e da astúcia, os Lordes foram banidos para suas atuais casas além do espaço e do tempo (o que é, digamos, além do Horizonte). Seus poderes e vontades ainda penetram a Tellurian e convocam seus fieis servos para prepararem o caminho para sua volta. Assim sendo, quando a porta estiver aberta através do sacrifício e da dor, a dança do sangue e da loucura começará de novo. E, dessa vez, ela durará para sempre.

Pelo menos, essa é a teoria. O que é conhecido com certeza é que os K'llashaa louvam de fato entidades chamadas de Lordes das Trevas Exteriores, embora a maior parte das evidências sobre a existência desses seres venha ou dos próprios K'llashaa, ou de suas vítimas completamente insanas. Se os Lordes governaram a Terra ou não, entretanto, é irrelevante. A questão é que em alguma forma eles existem, e vêm a Terra como sua por direito. Os K'llashaa aceitam de bom grado emprestar suas almas e esforços para o intuito de trazer os Lordes de volta à Terra. Em troca, eles recebem conhecimento e poder “com o qual fazem os desígnios de seus mestres”.

Como os Lordes das Trevas Exteriores são inumanos, seus adoradores esforçam-se em transformar a si mesmos dentro dessa imagem. Mesmo que exista pouca evidência de que os próprios Lordes tenham um gosto particular por assassinato ritualístico, tortura e sadismo, eles deliciam-se profundamente com sofrimento e dor. E assim, para consagrarem a si mesmos a seus Lordes das Trevas, os K'llashaa solenemente engajam-se em orgias de assassinato e de atos menos saborosos. Alguns K'llashaa acreditam que quando gerarem dor suficiente, as portas da realidade irão se abrir e permitir que os Lordes retornem à Terra. Outros apenas canalizam a dor e o sofrimento para seus sombrios suseranos, ou vêm isso como um sacramen-

to necessário por suas servidões.

Os K'llashaa são relativamente poucos em número. Por sua própria natureza, seus métodos de adoração são bem aplicados para manter um baixo perfil. Como resultado, eles tendem a ser mais reconhecíveis do que os membros das outras duas seitas, o que levou os K'llashaa a serem vistos como o arquétipo de todos os Nefandi. Isso está longe da verdade, mas serve aos propósitos dos Nefandi Malfeanos e dos Infernalistas, que por esse motivo permitem que o mito continue.

Raramente os K'llashaa trabalham em grupos com mais de três membros. Em raras ocasiões, quando estabelecem um culto como fachada, eles podem ter até mesmo duas dúzias de seguidores Adormecidos, mas ninguém nunca encontra mais do que um punhado de K'llashaa em um lugar na Terra. Na maioria, são pregadores solitários, movendo-se de cidade em cidade a cada poucos meses para evitarem perseguição. Muitos também servem como batedores e informantes para outros K'llashaa, sendo os melhores para auxiliar trabalhos como encontrar e conspurcar nodos, ou abater magos solitários.

Os K'llashaa gastam grande parte de seu tempo louvando e estudando. A maioria raramente sai de seus ninhos, que variam de fossas de total sordidez a vastas e isoladas mansões. A única coisa que todos os covis dos K'llashaa têm em comum, entretanto, é que são verdadeiras colméias de perdição. O fedor de sua ressonância pode ser sentido por milhas de distância, embora Nefandi mais espertos tentem escondê-lo. Adicionalmente, muitos covis dos K'llashaa apresentam detalhes como jardins de tortura, extensivos aparelhos de vídeo para filmarem o sofrimento de suas vítimas e uma série de armadilhas contra intrusos desavisados. Frequentemente os K'llashaa também têm vigias (humanos ou não) estabelecidos ao redor de seus lares que, em muitos casos, fogem ao invés de lutar quando são convocados. Não por temerem a morte, mas por temerem o que pode vir depois de reportarem um fracasso aos Lordes das Trevas Exteriores.

Um grande número de K'llashaa vive fora da Ter-

## É QUANTO A HIERARQUIA?

Muitos K'llashaa não encontram uso para os títulos aswad / gilledean / prelati / adsinistrati / etc. de hierarquia dos Nefandi, mas são forçados a respeitarem o poder de um aswadim. Ao invés disso, a maioria dos grupos de K'llashaa inventa suas próprias hierarquias, com o líder usualmente portando um título equivalente a “Clérigo”. Afinal, eles têm coisas maiores em suas mentes do que títulos de trabalho.



## ESTRANHOS E CURIOSOS RITOS

Os Rituais dos K'llashaa são tudo, menos desorganizados. Eles são cuidadosamente orquestrados para canalizarem a dor e o sofrimento através do Horizonte para as Trevas Exteriores, onde os Lordes irão se alimentar e engordar. Mesmo que a visão possa parecer bizarra a um forasteiro, a intenção central é certamente séria. Acima e além dos cânticos e respostas, há um negro e mortal intento no trabalho. Nem todo rito acaba em assassinato, mas há sempre alguma forma de sacrifício, seja em sangue, poder, animais ou mesmo pessoas. Com frequência, a auto mutilação está envolvida, com um fechar de mãos ao redor de uma lâmina afiada sendo um dos métodos particularmente preferidos. Os lugares usados para os rituais dos K'llashaa são sempre consagrados a quaisquer seres negros que o alto clérigo local adore pessoalmente, e frequentemente são re-decorados com

sangue, entranhas e coisas menos identificáveis. Contrariamente à crença popular, os K'llashaa não louvam estatuetas cheias de tentáculos ou similares, mas o alto clérigo costuma ostentar algum tipo de símbolo do seu ofício. Além disso, as ferramentas de seus ritos são macabramente funcionais: facas, foices, um altar, recipientes para coletar sangue.

Finalmente, os magos que normalmente estudam as variedades de Diletantes Satânicos estão aptos a um terrível choque quando em fim vêem um K'llashaa trabalhando. Não há pretensão ou desafio aqui, não há necessidade de se vestir com roupões pretos e tocar uma música assustadora. Os K'llashaa sabem o que estão fazendo, e são muito eficientes nisso. Quando chega a hora de invocar os poderes das Trevas Exteriores, os Nefandi simplesmente não se acanham.

ra. Alguns vão para além do Horizonte e menos ainda são os que retornam, mas existem vários lugares em outras partes que são lares para os K'llashaa. Fora da Terra, eles se reúnem em números maiores e mostram-se menos reprimidos, quando possível. Um Labirinto K'llashaa num reino do Horizonte é um verdadeiro monumento ao pesadelo e à dor, onde até mesmo outros Nefandi são cautelosos ao visitar.

## DANÇAS CØTTI CØISAS ANTIGAS: PØLÍTICAS

O melhor paralelo terrestre para a política dos Labirintos é a corte medieval. Substitua os Lordes Daemon, Malfean Incarna e Outras Coisas por lordes medievais, os Nefandi comuns por membros da corte, e o resto fica no lugar. Dependendo de qual Lorde Daemon é influente no momento, ou qual Morador da Orla afundou-se em insignificância, os seguidores desta entidade em particular encontrarão sua sorte na ascensão ou arrefecimento. Furiosas batalhas ocorrem entre servos de diferentes Lordes Exteriores; não há regras ou piedade nessas guerras. Veladamente, alguns suspeitam que os Lordes dos Nefandi encorajam esses destruidores conflitos como forma de expurgar os fracos de seus serviços – e também como entretenimento.

Nefandi Infernalistas possuem a melhor organização, e assim, as piores e mais bem estabelecidas rivalidades. Enquanto as disputas dos Forasteiros podem ser perfeitamente viciosas, a ambígua natureza do motivo exato pelo qual os Nefandi estão lutando tende a limitar o tempo de vida de tais conflitos. A organização dos Nefandi Malfeanos costuma ir contra ideais libertinos, no entanto, tais facções raramente duram o suficiente para engajarem-se em qualquer tipo de disputa. Mesmo assim, se qualquer um armar contra uma posição dos Malfeanos, o intruso encontrar-se-á encurralado por todos os Malfeanos locais. Os Infernalistas acusam os Malfeanos de ignorar detalhes, os Malfeanos bradam que os Infernalistas que trabalham em uma alma de cada vez são simplórios, os Forasteiros insistem que ambos os

grupos estão ignorando a verdade de suas brigas e assim segue a alegre perseguição.

A maioria das lutas não acontece em campo aberto; longe disso. Politicagens e extração de promessas de favores e serviços também são parte da interminável dança das facas. Há ainda um vivo comércio de favores e dispensas, mas aqueles que solicitam ajuda colocam-se em águas perigosas. Pedir ajuda para alguém que serve outra entidade é o mesmo que admitir que aquele patrono é superior ao seu; ficar em débito com servos de outros Poderes pode levá-lo a ter o seu próprio Patrono a encará-lo com suspeitas.

No campo, enquanto os jogos mortais continuam, as disputas costumam ser postas de lado diante da presença do inimigo. É evidente, entre a Sociedade Benevolente, que você está seguro de seu adinistratus depois que tiver cumprido com seu trabalho – mas completar o trabalho é o que vem primeiro.

## GUERRAS NØ EXTERIOR

Quando não são atingidos por uma faca nas costas ou por alguma exibição apropriadamente esotérica de mágicas de Entropia, as disputas entre os Nefandi são trazidas até uma corte com equivalente nefândico de litígio. A corte em questão pode ser encontrada em um dos Labirintos, usualmente aquele que possui os maiores vínculos com o lado mais forte. As cortes são ocasiões formais, metade esporte sangrento, metade pantomima, com o prelati ou (em raras ocasiões) o gilledean de posto mais alto presente, presidindo o afazer. Dependendo dos caprichos do juiz, pode ou não haver provas ou júri, e tortura pode ou não ser usada em qualquer uma ou em todas as partes. Julgamentos pelo combate, fogo ou Umbrais são comuns, e adivinhações sobre a verdade do assunto podem ser lidas nas entranhas dos espectadores inocentes.

Isso sem dizer que o veredicto de uma corte é forçoso, mera encenação. As cortes são frequentemente desculpas para um carnaval, com os dançarinos, ilusionistas e artistas mais perversos que divertem a multidão (e o júri). Realmente, alguns Nefandi estabelecem cortes para si próprios, para assim fazerem um abalo no giro social dos Labirintos.

# A MISSÃO ⊕ NEFANDICA



No fundo, o que os Nefandi estão fazendo é acabando com tudo. Esta é a ambição que está por detrás deles, e é para isso que, no final (no mais verdadeiro sentido da palavra) eles se esforçam. Tendo dito isso, poucos Nefandi irão admiti-lo, mesmo para si mesmos. Ao invés disso, eles se focalizam em algo diferente, objetivos mais convencionalmente explicáveis – corrupção e invocação. O fato de que completar tais objetivos, no final, levará à destruição final da Criação, é meramente semântico. Afinal, mesmo um fervoroso servo do poder das Trevas Exteriores precisa de alguma motivação, e a inevitável auto-destruição nem sempre o faz.

## SANGUE E ALTIAS

Permutas em almas sempre estiveram lado a lado com lendas sobre o demoníaco e Decaído. Os Nefandi modernos são orgulhosos mantenedores dessa tradição de tentação. Assim como eles próprios escolheram o caminho da Descensão, eles trabalham ativamente para colocar outros na mesma trilha.

Porém, o que os Nefandi fazem não é limitado a nada tão cru como a estereotípica barganha Faustiana. Um Nefandus não chega simplesmente na vida de alguém, oferece-se para adquirir sua alma e então completa a transação como um banqueiro autorizando uma hipoteca. Ao invés disso, os Nefandi ingressam em uma campanha de disseminação da corrupção, degradação e sedução. Eles buscam destruir o melhor e exaltar o pior, e procuram convencer a massa de que não há nada para impedi-la de ouvir seus piores instintos. Não há mercado para almas engarrafadas, de forma alguma. Os Nefandi não estão atrás de coleções de almas para atormentar e possuir. Eles simplesmente querem outros, e isso por si só, para muitos, basta.

## PEQUENA BARGANHA: ADORMECIDOS

Surpreendentemente, um justo pedaço de esforço é devotado a manchar, corromper e caso contrário, destruir meros mortais. Considerando o número de Adormecidos versus o número de Nefandi, isto pode parecer perda de tempo, mas mesmo assim os Decaídos estão constantemente à procura de carne fresca.

As razões para fazê-lo são muitas e variadas. Quanto mais almas os Nefandi converterem, mais força ganha a realidade consensual nefândica, e isso por

si só justifica alguns esforços nessa área. Entretanto, existem outras razões. Alguns mortais valem a pena de serem convertidos pois trarão negócios para o controle nefândico. Outros estão e são próximos àqueles que os Nefandi desejam atormentar. Muitos Nefandi servem a entidades para as quais dor e sofrimento são carne e bebida, e assim a corrupção de Adormecidos não é nada além de uma oferenda queimada em um altar profano. Em alguns casos, a degradação de outros conta para status na sociedade nefândica, onde aqueles que trazem as maiores capturas recebem mais respeito e privilégios.

E, por fim, alguns deles apenas gostam de machucar pessoas.

## ⊕ GRANDE PRÊTIO: ⊕ OS DESPERTOS

Qualidade versus quantidade: Essa é a essência da diferença entre corromper um simples mago em oposição a tentar contaminar uma centena de Adormecidos. Os benefícios de criar um barabbus são óbvios. São menos inimigos para encarar, outro aliado mágico nas fileiras e outra fonte de informação de como o inimigo opera. Afinal de contas, até mesmo a mais pavorosa viagem para Coifa raramente causa amnésia, e o barabbus que emerge ainda está completamente lúcido das defesas, tendências e pontos fracos de seus antigos sócios. Além do mais, desde que a maioria dos barabbi não se anuncie como tais, transformar um

## MEU! MEU! MEU!

Após os recentes acontecimentos, a vaga aliança entre as seitas nefândicas tornou-se ainda mais vaga. Com o desaparecimento de muitas entidades nefândicas, cada seita luta para sustentar seu poder e com isso dispensa a ajuda das outras. A competição por almas, especialmente as Despertadas, chegou a tal ponto que os Nefandi não mantêm escrúpulos ao sabotarem uns aos outros quando vêem um recruta realmente talentoso. Tem se tornado comum um mago Tradicionalista ser informado que seu novo amigo é, na verdade, um administratus – informado por um outro administratus de uma seita diferente.

A parte ruim dessa auto-sabotagem entre os Nefandi é que isso tem tornado o jogo de recrutamento mais mortal, sendo que os vestígios de restrição que uma vez eles possam ter mostrado foram descartados de vez, permanentemente.

magos cria uma oportunidade de mandar um profundo espião atrás das operações TecnoCratas ou Tradiciona- listas. Apesar de que tentar ativamente a conversão de um mago é um trabalho perigoso, a recompensa é tão evidente e extensiva que recrutar está no topo nas listas nefândicas de prioridades.

Um Nefandus que traz um potencial barabbus instantaneamente ganha um lote de status de seus colegas, apesar disso normalmente vir acompanhado da mesma quantidade de respeito e inveja. Um recrutador que é muito bem-sucedido pode encontrar seus esforços sabotados por camaradas invejosos que não apreciam o seu sucesso. Alguém que traz muitos novos recrutas é também provável de ficar sob suspeitas de tentar construir uma base de poder, com resultados previsíveis.

## TÁTICAS

Como observado previamente, os Nefandi não operam como vendedores de seguro. De preferência, eles têm uma variedade de aproximações, cada uma feita sob medida para situações específicas. Subornos, ameaças, campanhas de terror e diminuição da força por meio de stress – tudo tem seu lugar no arsenal nefândico. Além do mais, as técnicas que seduzirão um Adormecido ganancioso simplesmente não terão o mesmo efeito quando forem usadas contra um aparentemente incorruptível Corista Celestial.

## MEDO

Geralmente semear o medo é tudo o que se precisa fazer para trazer alguém para as fileiras nefândicas. O processo é suficientemente simples. O Nefandus, junto com qualquer subordinado a sua disposição, persegue o alvo implacavelmente. Ligações de telefone (e manifestações) ameaçadoras são apenas o começo. Em breve o recrutador (normalmente um adsinistratus, ou algo equivalente) faz as apostas. Ele se aproxima dos sócios do alvo e de seus familiares, apenas para deixá-lo ciente de que ele pode machucar o que lhe é querido. Outra das aproximações favoritas é arrombar a casa do alvo e deixar evidências da visita, assim ele saberá que não está seguro em lugar algum. Um cachorro morto na cama da pessoa e sangue na cafeteira são suficientes para deixar até mesmo a alma mais distraída saber que aquela casa não serve como refúgio.

Se a vítima foge, o Nefandus a segue. Se ele fica no mesmo lugar, ele também pára. Cedo ou tarde, o alvo inevitavelmente se rende. E esse é o momento preciso em que o Nefandus surge, oferecendo um acordo – serviço em troca de deixá-lo em paz. Comu-

mente o adsinistratus nem mesmo deixa o alvo saber que ele está por trás de suas terríveis experiências; ele apenas quer fechar o acordo. E, com bastante frequência, ele consegue.

Essa aproximação não é adequada para todas as vítimas, obviamente. Alguns se defendem, e outros têm aliados à sua disposição. Ainda, para os solitários, os fracos e desprovidos de proteção, ameaças costumam ser boas o bastante para fazer o truque. Os postos dos Nefandi e de seus servos são espalhados ao redor daqueles que foram escolhidos. Entretanto, poucos daqueles que são trazidos para as fileiras desse jeito sobem na hierarquia nefândica. Covardes e tolos podem ser intimidados. Aqueles que mais prometem requerem mais esforços.

## REFÊNS

Nem toda ameaça que um Nefandus pode apontar para o alvo de sua busca está diretamente contra ele. Raptar um familiar – filhos são os preferidos, quando disponíveis – e então oferecer trocar a boa saúde do refém por serviços é uma técnica nefândica honrada pelo tempo. Para vítima é apresentada a evidência da saúde atual do refém e do perigo, e a informação de que o refém continuará saudável enquanto o alvo fizer exatamente o que lhe é dito. Em nove entre dez dos casos, as tarefas postas para ele não tem nenhum outro real propósito além de sujar sua reputação e fazer com que ele cometa atrocidades. Ordens para cometer furtos ou vandalismo rapidamente se transformam em demandas para agressão, assassinato ou coisa pior. Mas, com a segurança do refém em jogo, o alvo não pode fazer nada além de obedecer.

Em vários casos, uma vez que a vítima é julgada suficientemente contaminada, o refém é morto e o corpo mutilado para o benefício do novo recruta. Entretanto, com sua reputação estragada e até mesmo seus antigos amigos convencidos de que ele é irredimível, o alvo não tem mais para onde ir. Confrontado com a evidência de que ele se destruiu em vão, sua opção é a morte, auto-destruição ou danação. Na grande maioria das vezes, ele escolhe a última.

Outras vezes, o alvo é trazido cara a cara com o refém (que foi cuidadosamente informado das atuais atividades do alvo). Isso é feito especificamente para que o recruta possa ver a repulsa no rosto do refém diante do que ele se tornou. Todo ato sujo que o alvo desempenhou foi em benefício do refém, que agora claramente não quer nada com quem sacrificou tudo por ele. Sem nenhum outro lugar para correr, o alvo apenas desiste e se junta aos Nefandi.

E se ele resolver liberar todas as suas frustrações



no refém, então, até onde os Nefandi se importam, torna-se melhor ainda.

## SEDUÇÃO⊕

Como diz o título, você consegue mais abelha com mel do que com vinagre. O mesmo princípio aplica-se, falando metaforicamente, aos recrutas nefândicos. Subornos e seduções funcionam surpreendentemente bem na surdina, desde o mais humilde peão até o mais potente magus. Em vários casos, a operação é simples quid-pro-quo; “junte-se a nós e você receberá isto em troca.” Alguns recrutadores até se aproximam de seus alvos abertamente. Outros usam um véu mínimo de subterfúgio. Para peões, promessas de dinheiro e sexo freqüentemente são suficientes. Com os Despertos, as coisas podem ficar mais complicadas – conhecimento, artefatos mágicos, instrução, posições dentro da capela e assim por diante estão entre as moedas mais comuns em tais transações. Normalmente, o Nefandus faz um grande show em volta de seus mestres, fazendo um favor a mais para o recruta e assim por diante – o processo é muito parecido com o de vender um carro usado – quando, na verdade, na maioria dos casos, o Nefandus negociaria a quase qualquer preço alegremente. Almas, afinal de contas, são inestimáveis. Para trazer um recruta valioso em particular, tal como

um líder de capela e pessoas do tipo, os adsinistrati em geral estão dispostos a até mesmo se sacrificar. A nova alma certamente vale tudo isso.

A sedução também pode tomar outras formas e é freqüentemente combinada com chantagem. Se existe uma esposa devota que se envolve em um affair ou um ético cientista difamado por usar técnicas experimentais antiéticas, em todo caso o Nefandus persuadirá o alvo a fazer algo de que ele normalmente se arrependeria – e depois ameaçará a exposição se ele não cooperar. É claro que a tarefa com a qual a vítima é chantageada possui uma recompensa valorosa, e é inevitavelmente documentada pelo Nefandus. O processo então dispara rumo à sua terrível conclusão.

Assim, novamente existe o velho e bom vício. Nefandi passam despercebidos facilmente no papel de traficantes, oferecendo qualquer coisa desde bebidas, drogas e sexo. Qualquer coisa que possa servir para pôr um gancho no alvo é útil, e os Nefandi têm fontes para tudo. Um mago que é fisgado em cheio e tem um shaytan como negociador é equivalente àquele que está perdido em um estupro lascivo na cama de um adsinistratus. Os detalhes são irrelevantes. Tudo o que importa é que se o alvo precisa de algo, o Nefandus o tem, e ele assim consegue com que o alvo faça qualquer coisa por isso. Até mesmo se o alvo conseguir

se libertar – mesmo que improvável, é possível que o recruta chegue perto disso – o mais provável é que quando conseguir, já será tarde demais. O ato que ele cometeu enquanto estava na agonia de seu vício pesa imensamente contra ele e, novamente, ele não tem mais para onde ir.

## A MÃO QUE AJUDA É A ADAGANAS COSTAS

Os melhores recrutadores nefândicos são apaixonados por métodos mais artísticos de arrebatar seus alvos. Com frequência, magos e tecnocratas relativamente jovens e inexperientes são os que mais são pegos por essa aproximação, no entanto sua efetividade mortal continua atraente, não importando quantos avisos sejam emitidos pelos seus superiores de expressão severa.

Um administratus usando esse rumo gasta algum tempo e procura uma cabala antes de entrar em ação. Com um conhecimento básico de seus hábitos e tendências em mãos, ele mira na ligação mais fraca – aquele que se sente um pouco deslocado ou um pouco menos poderoso que o resto – e se oferece como um amigo. Ele é aquele ouvinte compreensivo, o ombro para chorar e, acima de tudo, ele é o pequeno segredo do mago. Afinal de contas, se o mago conta para o resto de sua cabala sobre isso, ele simplesmente não será mais seu amigo e o mago estará de volta à periferia social.

Eventualmente, o Nefandus faz seu movimento. Ele oferece ajuda, para ensiná-lo ou dar alguma coisa que fará com que seus amigos gostem mais dele. Assim a armadilha está armada e iscada, e quando o mago aceitar, as mandíbulas se fecham com um clique. A ajuda que o Nefandus proveu é inevitavelmente amaldiçoada, desenhada para sair pela culatra e deixar o mago com mais problemas do que estava antes. Além do mais, o método no qual a “ajuda” explode é cuidadosamente planejada para anunciar o fato de que o alvo está associado a um Nefandus. Como a desconfiança de seus amigos cresce, ele não tem ninguém para lhe ajudar a fim de deixar as coisas todas certas, exceto aquele mesmo que está por trás de seus problemas. Se o Nefandus é inteligente, ele será compreensivo, se oferecerá para ajudar, e então, prontamente, ajudará o seu alvo a cavar uma cova cada vez mais profunda. O processo se repete até não restar ninguém para ouvi-lo, ninguém para ajudá-lo.

É nesse momento preciso que se faz uma oferta que o alvo não pode recusar. E depois que ele aceitar, é a hora em que deixará seus antigos amigos saberem como eles foram enganados, e que ainda há tempo de salvar sua vida se eles vierem socorrê-la.

Nesse instante, o Nefandus é, com certeza, derrotado. Entretanto, ele também está preparado. O fato de que a cabala, sem querer, guiou seu amigo para que se tornasse um barabbus é uma poderosa arma psicológica, e ele não terá medo de usar isso. Cedo ou tarde, eles todos irão cair. Em vários casos, o Nefandus mira apenas um mago e pega toda a cabala.

Tal arte é muito admirada entre os administrati, e houve competições não oficiais, com juízes gilledean, para saber quem seduz uma cabala inteira mais artisticamente. Os únicos perdedores em tais eventos, infelizmente, são as pobres almas que são usadas como peças de jogo.

## ISOLAMENTO

Uma parecida, mas razoavelmente diferente técnica é mirar nos mais velhos, mais sábios e menos confiáveis magi. A idéia central dessa aproximação é difamar a reputação do mago em questão até todos a sua volta acreditarem que ele já está mancomunado com os Caídos. Uma constante campanha de evidências plantadas, testemunhas subornadas ou coagidas e coisas assim podem tomar anos para realizar-se, mas os Nefandi não são nada se não pacientes. Um sussurro aqui, uma memória alterada lá, e quando o administratus faz seu movimento, de repente há uma década de “evidências” para provar. Nada faz com que magos se voltem uns contra os outros mais rápido do que a acusação de uma aliança nefândica, e o acusado é bem capaz de se encontrar isolado pelos seus supostos amigos no tempo de um batimento cardíaco assim que a acusação é proferida. E se eles acreditam que o indivíduo virou um Nefandus e se viraram contra ele rapidamente, de qualquer maneira, o acusado será bem capaz de fazer o trato.

Assim entra a lógica em muitos casos, enquanto os Nefandi se sentam em seus Labirintos e riem.

## DE VOLTA AO LAR PROFANO

Talvez o objetivo nefândico mais comum seja o desejo que cada Nefandus compartilha de abrir as portas da realidade para seus mestres, para que o mundo venha mais uma vez a ficar sob o domínio de demônios infernais ou indescritivelmente maus. As várias seitas nefândicas estão em desacordo sobre para qual grupo de entidades em particular os portões deveriam ser abertos; de qualquer modo, os K'llashaa não desejam ver os Lordes do Poço marcarem seu domínio sobre a Tellurian, enquanto a ambição suprema dos Nefandi Malfeanos não é particularmente agradável a ninguém.

Assim, as três seitas estão numa louca corrida para acelerar o dia da volta. Sinais e presságios, não sendo a Estrela Vermelha o menor deles, convenceram-nos de que a hora já está próxima, em que o trabalho produzirá frutos e passos não-humanos ecoarão pela terra mais uma vez. Para esse fim, os Nefandi se tornaram mais audaciosos em seus atos e mais frenéticos em seus sacrifícios. Afinal, quem se importa em ser pego pelas autoridades civis quando, dentro em breve, autoridades civis não importarão mais? Para garantir que a apropriada entidade surja quando o portão finalmente for aberto, todos as três seitas aceleraram o ritmo de suas atividades e oferendas. Mais crianças desaparecem, mais assassinatos ritualísticos com “óbvio significado oculto deixando a polícia aturdida” estão acontecendo e mais cultos nefândicos estão encontrando seguidores voluntários – e vítimas.

### INDO ATRÁS DOS ADORMECIDOS

Recrutamento individualizado é uma coisa. Perverter o mundo inteiro é outra. Os Nefandi, no entanto, estão interessados em ambos. Então, ao mesmo tempo que um *adsintratus* pode gastar anos preparando um único mago Hermético, outro arranja para si mesmo uma cadeira na mesa de diretores de uma corporação, influenciando os outros e lentamente modelando a empresa para a agenda nefândica. Indivíduos Adormecidos podem não ir tão longe quanto suas almas, mas o fedor psíquico geral feito por uma população desiludida amarrada em aditivos químicos e cancerígenos, e bombardeada com conselhos até não sentir mais nada, além do consumismo destrutivo, certamente faz o trabalho dos Nefandi ficar mais fácil. Se eles tiveram ou não sucesso, é uma discussão em aberto, mas eles certamente são entusiastas em tentar.

### POR QUÊ?

À primeira olhada, ajudar coisas implacáveis e antigas a voltarem para o mundo para que eles possam se divertir na destruição parece uma escolha triste de carreira. Afinal, não importa se é a encarnação do Ódio e da Dor ou coisas sem forma nascidas das trevas que dominem a terra; nenhuma delas parece oferecer muito futuro para alguém.

Alguns Nefandi, em maioria os *K'llashaa*, francamente não se importam. Eles vêm a si mesmos como instrumento da vontade de seus mestres, ferramentas a serem usadas e jogadas fora. Se eles completarem seu propósito e abrirem o portão, sentir-se-ão contentes em morrer. A maioria consideraria uma boa coisa ser morto antes disso, para prover suprimento

para seus mestres e dar-lhes forças para continuar seus trabalhos.

Outros têm noções de esperanças. Alguns falam que seus mestres lhes permitirão continuar vivendo, para reinar sobre a humanidade sobrevivente numa época de fumaça e desolação. Esse tipo de pensamento encontra-se particularmente entre os Nefandi Infernalistas, que ansiosamente esperam o dia em que poderão servir às vontades de seus Príncipes na terra como governadores da mais nova província do Inferno.

Outra noção, ainda mais bizarra, acredita que assim que o portão for aberto, todos os adoradores nefândicos serão assimilados para dentro de seus senhores, se tornando parte do poder e da corrupção. Dessa maneira, de um pequeno jeito eles continuarão vivendo e conquistarão tudo. Isto é também, de um modo mais grosseiro, a filosofia de muitos dos Nefandi Malfeanos, que antecipam a se tornarem parte da sujeira e do desespero arquetípicos. Obviamente, até o mais suicida *K'llashaa* acha essa noção um pouco estranha.

### RITUAIS E PRÁTICAS

Os Nefandi têm uma grande variedade de rotinas, rituais e práticas, todos a fim de abrir as rotas de troca. O mais importante deles é o sacrifício, e nenhum ritual nefândico acontece sem um destes. Enquanto a maioria dos rituais produz uma quantidade desprezível de Quintessência para aqueles esperando por ela do Outro Lado, a ocasional oferenda de criaturas como vampiros e similares pode ter resultados incríveis. Além disso, alguns Nefandi parecem ter encontrado um jeito de canalizar a dor e o sofrimento de suas vítimas de sacrifício para seus mestres.

Certamente os Lordes Nefândicos têm um gosto bem específico quando se trata de sacrifícios. Eles fazem com que seus pedidos (homens virgens, gatos brancos, segundas filhas ou segundos filhos e por aí a diante) sejam sabidos a seus adoradores, e demonstram seu desprazer se essas exigências não forem atendidas. Geralmente quanto mais potente é a entidade em questão, mais raros são seus gostos por oferendas. As entidades que os *K'llashaa* adoram são bem menos discriminadoras. Se vive e sangra, então eles querem.

Outro critério das práticas nefândicas é a Invocação. Em teoria, a Invocação é a razão da existência Nefandi. Até essa hora, enquanto guardam reservas de energia suficientes para concluir seu grande trabalho, eles se contentam com Invocações menores. As Invocações Maiores são o trabalho de muitas vidas, necessitando de cidades inteiras como sacrifício e blasfêmias tão intensas que fazem o céu uivar. Até

## ORAÇÕES SEITI RESPOSTA

Depois das explosões titânicas e da tempestade ainda mais titânica que rompeu através da Umbra Negra, muitos Nefandi descobriram que suas orações, pedidos por poder e assistência e tentativas de contatar seus grandes lordes negros encontravam em resposta um silêncio ensurdecedor. Esses Nefandi abandonados estão enlouquecendo, sendo caçados ou empurrados rapidamente rumo a um tipo diferente de Renascimento, para empenharem suas almas em outro lugar, mas as ruínas dos fatos revelam agora que há espaços metafísicos mais vastos onde uma vez coisas monstruosas tramaram e alcançaram adiante. O efeito não é limitado a apenas uma seita em particular, embora os K'llashaa tenham sido atingidos mais duramente e os Nefandi Malfeanos menos. Mesmo assim, todo o ramo dos Nefandi experimentou alguma perda, e ultimamente a seita sofreu uma série de perdas esmagadoras nas batalhas de campo.

A explicação para isso é desconhecida para os Nefandi, e talvez para qualquer um no Mundo das Trevas. Os seres que os Nefandi adoram não são – e nunca serão – totalmente o que parecem. Príncipes do Inferno, Lordes da Escuridão Profunda e outros – todos são sombras de um poder mais escuro e horrível. Nas profundezas do coração da Umbra Negra, no verdadeiro âmago do Labirinto que cerca o Vácuo total, habitam os pesadelos da criação. Esses são os verdadeiros Malfeanos, as coisas que rastejaram adiante da mente do Universo e rodeiam aquele primeiro Labirinto, e por milênios eles têm dormido. Enquanto dormiam, sonharam sonhos de poder, sonhos que tomaram a forma de demônios, desejos e outras coisas um pouco mais leves. Agora, alguns desses Malfeanos foram despertados por uma explosão de fogo nuclear. Enquanto eles fazem a grande escalada de volta à consciência, seus sonhos desvanecem, e aqueles que dependem de seus sonhos para poder ser, encontram-se à mercê de seus inimigos.

Muitos entre os Nefandi acreditam que estas ausências se devem à chamada “Guerra no Inferno”, e que todas as grandes lordes nefândicas estão em guerra entre eles mesmos para ver quem herdará a Terra como seu legítimo domínio. Mesmo que os partidários dessa nova filosofia ainda não tenham se reconhecido em uma seita distinta de seu conhecimento, eles estão ganhando impulso. E embora sua explicação não seja necessariamente a correta, não há nada que diga que os Lordes da Escuridão Profunda e suas raças não possam tomar isso como sugestão se gostarem.

agora, nenhuma teve sucesso, embora hajam rumores se espalhando pela comunidade mágica de que outra tentativa está em progresso.

As Invocações Menores precisam de relativamente menos tempo e investimento e, deste modo, são usadas pelos Nefandi em ocasiões nas quais eles procuram pela ajuda sobrenatural de seus patronos. Os seres trazidos por essas rotinas tendem a ser de poder limitado, e alguns são incapazes de existir na Terra por muito tempo. Ainda assim, cada vez menos cultos nefândicos podem trazer uma autêntica orla de aliados profanos de outra maneira.

## LITURGIAS

Cada Labirinto, e na verdade a maioria dos cultos nefândicos na Terra, têm sua própria Liturgia. As Liturgias são coleções de orações, rituais, invocações, encantamentos e similares dos quais todas as rotinas e adorações são extraídos. Em alguns casos, pedaços destas Liturgias são extraídas e jogadas para a população Adormecida, na esperança de que um milhão de repetições de um salmo irá canalizar um pouquinho do poder para o outro lugar.

Para a maioria dos Nefandi, a Liturgia do seu Labirinto particular é uma combinação de grimório e Bíblia. Todas as outras Liturgias são cópias imperfeitas, a serem saqueadas sem nunca receberem muita atenção. Para os outros, cada uma é parte de um todo maior, que só vai ser conhecido quando todas forem finalmente combinadas, trabalhadas e unificadas em um todo puramente verdadeiro. Muito desses pesquisadores nefândicos fizeram do vagar de Labirinto a Labirinto o trabalho de sua vida, cuidadosamente relacionando e checando. Pelo menos um dos aswadim também participa desse trabalho, e pelo menos dois Labirintos arruinados e destruídos testemunharam a impaciência pela relutância de compartilhar os segredos daqueles que uma vez viveram lá.

## CULTOS NEFÂNDICOS

Os Cultos Nefândicos vêm em dois sabores: aqueles formados pelos Nefandi, e aqueles formados de Nefandi. Os primeiros são uma sincera organização de adoração, por mais que as entidades adoradas sejam pouco conhecidas pela maioria dos Adormecidos. Os outros são construtos artificiais, construídos pelos Nefandi deliberadamente para servir de fonte de poder, seguidores e camuflagem. No fim das contas, os dois, de qualquer modo, servem aos objetivos nefândicos.

Os cultos de fachada também servem como proteção, sendo frequentemente formados por Infernalistas Malfeanos, embora os K'llashaa tendam a atrair sua parcela de loucos que acreditam neles de fato,

procurando atalhos para a maestria do oculto. Cultos Infernalistas costumam ter nomes inócuos, vagamente ecumênicos e prometem benefícios que parecem leves, como “renascimento espiritual num grupo de adoração livre”. Geralmente, eles apropriam-se forçosamente da terminologia New Age, e seguem essas modas com a naturalidade de profissionais.

Os cultos caçam os jovens e descontentes ou aqueles que não têm raízes, e alguns sofredores de crise da meia idade. Eles alugam pequenos espaços nas cidades, penduram letreiros, ocasionalmente espalham folhetos para convidar a população e não fazem muito barulho de outro modo. Atrás das portas fechadas, no entanto, o Nefandus (comumente um adinistratus usando o culto como proteção) arranca dos fiéis tudo que eles têm – financeiramente, materialmente e, em alguns casos, sexualmente. As incumbências que um membro faz, indo desde vender flores até ir de porta em porta recrutar, são planejadas para acabar com a resistência para tarefas ainda mais degradantes. Durante este tempo, o Nefandus está cuidadosamente peneirando a multidão, vendo quem pode ser útil mais tarde. O resto está condenado a ser jogado fora quando o culto passar por sua explosão final de sangue e morte, que acontece logo que o líder do culto decide que ele não é mais necessário.

Nessa hora, as práticas do grupo, que até então foram aparentemente benignas (e um pouco gentis demais, em muitos casos) tomam uma virada mais negra. Sacrifícios seguem para a liturgia e os membros do culto são forçados a degradações mais e mais profundas. Eventualmente, tudo acaba em assassinato e em mais um misterioso massacre para a polícia se preocupar. Nesse momento, o adinistratus e qualquer um dos seguidores que ele achou que seria útil se escondem por um tempo, e então reaparecem em outra cidade, com outra idéia de culto e mais poder, dinheiro e malícia.

Os atuais cultos nefândicos são um tipo de sujeira completamente diferente. Compostos por ver-

dadeiros Nefandi e seus seguidores devotos, esses cultos são dedicados aos grandes objetivos dos Nefandi. Suas orações são dirigidas e seus sacrifícios ordenados para seus patronos do outro mundo. Cultos nefândicos deste tipo não fazem propaganda, e não procuram publicamente por conversões. Eles se encontram em igrejas abandonadas e violadas, no meio de pântanos fétidos e em mansões guardadas por segurança privada e portões eletrificados. Eles são extremamente sérios, e seus rituais envolvem sangue, dor e morte. Não existem amadores à procura de perigo aqui; qualquer um que encontrar o culto é rapidamente convertido por mostrar poder ou então é descartado.

Cultos nefândicos tendem a ser pequenos, com uma porcentagem de Despertos relativamente pequena. Os encontros ocorrem em intervalos regulares, escolhidos pelo culto. Nefandi Malfeanos tendem a operar em um ciclo lunar, por exemplo, enquanto que seus colegas Infernalistas preferem algo mais astrológicamente complexo. Os serviços são mantidos em uma base conhecida e podem atrair Nefandi viajantes de fé semelhante há dezenas de milhas. Vítimas para sacrifício são preparadas anteriormente. Geralmente este é o trabalho dos shaytans mais promissores. Os ritos em si são dirigidos com toda a devida cerimônia, com o Nefandus de posto mais alto presidindo.

Nos Labirintos, a adoração é ainda mais complexa, os sacrifícios substancialmente maiores e o número de adoradores crescido. Geralmente um gilledean comanda, e os rituais podem durar dias ou até semanas às vezes. Livres da necessidade de se esconder das autoridades mortais e inimigos Despertos, os ritos florescem de modos inimagináveis na Terra.

Cada culto é devotado para um ou mais patronos nefândicos. Aqueles que adoram outras entidades são cuidadosamente permitidos nos ritos, embora nunca numa posição de autoridade. Por fim, o trabalho dos cultos nefândicos são o coração do que os Nefandi estão tentando fazer, e como era de se imaginar, eles levam isso muito a sério.

## NASCIDOS MAUS: WIDDERSLAINE



Eram 3:17 da madrugada quando a babá eletrônica chamou pela quarta vez naquela noite. “Querido?”, foi tudo que Elise murmurou antes de cair no sono novamente.

“Não se preocupe, eu vou. Tenho certeza de que os gêmeos estão bem.” Ron moveu seus pés sobre o chão do

quarto e amaldiçoou bem baixo o frio súbito. “Se isso for um alarme falso novamente, levo aquela porcária embora pela manhã.” Com o máximo de silêncio, ele passou pelo corredor até o berçário e acendeu a luz.

O berço de Stephen estava vazio. Ron conteve um grito agudo e olhou imediatamente para o berço de Jeremy. De alguma maneira, os dois bebês estavam ali, aconchegados um no outro. Eles pareciam ado-

ráveis. Como Stephen tinha conseguido aquilo, Ron não tinha idéia. Mas ambos os bebês estavam ali, são e salvos. Com um sorriso, ele foi pegar Stephen, para colocá-lo de volta em seu próprio berço, e então ele realmente gritou.

Stephen e Jeremy estavam mesmo amontoados, sim. As mãos de Stephen ainda estavam firmemente apertadas ao redor do irmão imóvel, a garganta fria, e ele estava sorrindo.

Os Widderslainte são magos cujos avatares foram Nefandi em uma vida passada. Em outras palavras, eles já nascem maus, e depois pioram. Enquanto Adormecidos, eles são tiranos, sádicos, manipuladores e daí por diante. Uma vez que conheçam seu poder, são monstros. Diferente dos barabbi, os widderslainte gastam suas vidas inteiras (ou, dependendo de há quanto tempo o Avatar foi corrompido, vidas) preparando seus trabalhos mágicos. Eles são uma espada afiada mirando o coração da criação, e eles gostam muito, muito do que fazem.

## ⊕ ADORMECIDOS

Freqüentemente, os widderslainte Adormecidos são crianças problemáticas. Eles podem ser muito brilhantes, mas raramente se ajustam bem socialmente. Os melhores são sociopatas clássicos, enquanto que os piores, freqüentemente, são enfiados em reformatórios ou equivalentes. Viciados em comportamentos como tortura de animais (e de colegas de classe), pequenos furtos, vandalismo, brigas e experiências sexuais precoces, os widderslainte são crianças desagradáveis que crescem e se tornam adultos desagradáveis.

Pouquíssimos widderslainte têm uma idéia consciente do destino que os aguarda. Eles simplesmente têm um buraco enorme em suas psiques no lugar em que a chamada bússola moral deveria estar. Pais, professores e assistentes sociais podem (e com freqüência o fazem) lutar valentemente para tentar ajudar os nascentes widderslainte a se endireitarem e escapar, mas é impossível. Desde o nascimento – e possivelmente antes disso – o Avatar corrompido já está em ação.

Se os widderslainte fossem deixados sozinhos para atormentar o mundo de maneira mundana, isso seria bastante ruim, mas eles nunca são. Os Nefandi estão constantemente na vigia por widderslainte ocultos, e farão de tudo para trazê-los para junto das fileiras. Normalmente, o alvo é receptivo a esse tipo de aproximação, mas, de vez em quando, medidas mais drásticas são necessárias. Não é incomum o rapto de um jovem e promissor Nefandus ou que sua família inteira seja chacinada para encobrir o seu desaparecimento. Embora o número de almas que nasçam corrompidas seja crescente, um widderslainte ainda é um recurso valioso demais para ser perdido. Outros Nefandi farão

## DESTAQUES NA MULTIDÃO

Nem toda juventude widderslainte é uma juventude delinqüente. Alguns são estudantes e cidadãos modelo – ao menos por fora. Tiram sempre A na escola, encabeçam clubes e outras organizações, ou se apresentam como cidadãos exemplares, mesmo quando usam e descartam impiedosamente os outros em sua escalada até o topo. Eles seriam melhores que seus semelhantes, que passam o intervalo amarrando gatos em sacos e jogando-os em rios? Seguramente não.

Eles são mais sutis, de fato, mas de nenhuma forma diferentes. São apenas os retalhos de humanidade que eles deixaram para trás que ainda continuam funcionando, em menor ou maior nível.

tudo o que for necessário para localizar e recrutar jovens widderslainte que estão desabrochando. Na verdade, há um certo prestígio ligado aos barabbi e aos outros que tenham o macete de trazer jovens recrutas desse tipo.

Independente dos detalhes, o Nefandus que primeiro fizer contato com um jovem widderslainte deve fazer o seu melhor para provocar o Despertar, e explicar quem (e o que) ele é. Geralmente, isso é feito sob circunstâncias nas quais seja impossível que a atenção do Nefandus se perca. Por esta razão, alguns Nefandi ocasionalmente se passam por psicólogos infantis, a melhor maneira de se ter múltiplos contatos íntimos com crianças desequilibradas cujos Avatares possam ser muito desequilibrados na verdade.

## DESPERTAR

Em geral, o Despertar ocorre com algum tipo de trauma que muda a vida, e traumas que mudam a vida são o tipo de coisa em que os Nefandi se destacam. Uma vez que um potencial widderslainte caia em seu conhecimento, eles procuram ter certeza que possuem todo o necessário para provocar um Despertar. (Nota: Não há um método certo de se incitar o Despertar. Os Nefandi que se especializam nesse procedimento possuem uma espécie de macete para isso. E esse é o tipo de coisa que deixa os magos das Tradições, muito, muito apreensivos).

Se o mentor Nefandus tem sorte o bastante para adquirir controle sobre seu alvo, seja com o consentimento da vítima ou raptando-a, o procedimento geralmente envolve alguma forma de tortura. O tormento pode ser físico ou psicológico, mas ele é extenso e executado com maestria. A meta estipulada, afinal de contas, é fazer com que o alvo use qualquer



poder que possua para fazer com que isso pare. Apenas depois que as habilidades físicas e mentais se mostram inúteis é que o widderslainte se encontra desesperado o bastante para tentar usar magia. Outras possibilidades são bem menores. Apenas depois que a vítima está convencida de que o que está acontecendo simplesmente não é possível de estar acontecendo é que ela Desperta.

A maioria dos Nefandi pode ser realmente muito criativa quando provocam esse momento. Aqueles que servem aos poderes do Inferno não descartam a possibilidade de chamar seus mestres por assistência, embora isso possa ser mais trabalhoso do que o usual. Os K'llashaa costumam contar com muita ajuda externa, mas essa tática tem falhado com certa frequência ultimamente, resultando em múltiplas tentativas mal-sucedidas de Despertares. Apesar disso, mesmo sem ajuda externa, os Nefandi são muito competentes em provocar o estado mental necessário para permitir o Despertar. Alguns Nefandi chegam a manter locais preparados especificamente para esse tipo de atividade, onde o tormento e o Despertar dos widderslainte podem ocorrer sem interferência externa.

### ESCAPANDØ PELAS FRESTAS

Mesmo que os Nefandi estejam sempre procurando por possíveis widderslainte, alguns passam despercebidos pelo radar. Essas almas perturbadas

Despertam por conta própria, e isso pode ser algo muito ruim. Widderslainte solitários são propensos a testar suas novas habilidades, empilhando tentativas sádicas sobre tentativas sádicas em um esforço para determinar seus limites. Frequentemente tais almas perdidas se incendiam de forma espetacular, levando muitos outros com elas. Outras vezes, eles conseguem estabelecer um tipo de equilíbrio, e aprimoram suas habilidades em práticas solitárias. Esses widderslainte, já completamente funcionais, enquanto não se

### ÊLES DEIXARÃØ A LUZ ACESA

O local mais notório dedicado ao Despertar de widderslainte é um modesto prédio de pequenos apartamentos no Lincoln Park, em Chicago. Não uma Capela Nefândica per se, o Shuldiner Arms é mantido por e para Nefandi, tanto para residência temporária quanto para local de trabalho. A cobertura da construção de seis andares é destinada ao que poderia ser melhor descrito como um “estúdio artístico”, sendo a arte em questão voltada para o objetivo de infligir dor. Protegidos de interferência exterior por paredes grossas e proteções mágicas, os Nefandi são livres para fazer tudo o que for necessário para atingir o resultado de que precisam.

E se isso não funcionar, o Lago Michigan fica apenas a alguns quarteirões dali.

encontram com seus irmãos profanos, tendem a ser realmente muito perigosos.

Uma rara minoria de widderslainte é encontrada e tomada por magos Tradicionalistas, que podem ser tanto uma salvação quanto alguém ansioso por aliados. Esses magos podem ser trazidos para dentro de uma Tradição e – contanto que ninguém em uma posição de autoridade dê uma boa olhada neles – passar um tempo considerável como parte dela. Infelizmente, nesse caso a natureza é mais forte que o incentivo, e os widderslainte jamais aceitarão a linha de pensamento das Tradições. Ao invés disso, eles aprendem técnicas, segredos e outras informações úteis, mas inevitavelmente haverá o dia em que sua verdadeira natureza será revelada. Tais widderslainte são incrivelmente perigosos para as Tradições, sendo caçados e abatidos sempre que possível. Eles simplesmente sabem demais para que possam ser deixados vivos.

### FRACASSO

Se um widderslainte em potencial falha em Despertar no momento oportuno, a resposta de seus superiores mentores é rápida e impiedosa. Ele é morto, seu corpo é descartado, e o processo de espera pelo

#### UMA TÁTICA FAVORECIDA

Muitas Tradições e Convenções falham em entender a verdadeira natureza da condição dos widderslainte. Eles podem ter ouvido falar sobre essas almas transtornadas mas, lá no fundo, não acreditam nisso. Eles estão certos de que com muita terapia ou recondicionamento, limpeza espiritual, ou seja lá o que for, a mancha psíquica pode ser removida, e o widderslainte que realmente queira pode se tornar um membro útil na sociedade mágica.

Tecnicamente, esta aproximação para se lidar com os widderslainte é conhecida como “suicídio”. Magos que nasceram com seus Avatares invertidos não têm nenhum remorso sobre usar a fraqueza de seus inimigos contra eles, e lidar com a compaixão dos widderslainte é definitivamente uma fraqueza. Houveram muitos casos em que uma cabala esteve prestes a destruir um Nefandus e foi convencida a mostrar piedade porque aquele que deveria ser seu alvo “foi influenciado erroneamente” ou “nunca soube o que era ser bom”. Mostrar misericórdia em situações como essa são inevitavelmente retribuídas com sangue e deslealdade. Widderslainte não podem ser redimidos por nada que um Oráculo ou Arquimago possa fazer, mas sempre há um ou outro idiota o bastante para tentar.

E, por isso, os widderslainte e seus mestres famintos são muito gratos.

retorno daquele Avatar em particular recomeça. Um ajudante Não-Desperto é como milhares de moedas de dez centavos depois de tudo, mas um Avatar corrompido é um recurso raro e valioso. É muito mais proveitoso para um Nefandi renascer e esperançosamente Despertar daqui a algumas poucas décadas do que continuar como um humano depravado, mas normal.

Existe uma crença entre os Nefandi com esse trabalho de que uma morte dolorosa nesta vida possa facilitar o Despertar em uma próxima. Como resultado, o widderslainte que falha à disposição geralmente é submetido a uma tortura subsequente, longa e cirurgicamente precisa. Não há nenhum dado concreto que apóie essa particular hipótese, mas isso não altera nem um pouco o trabalho dos “médicos”.

### WIDDERSLAİNTE E BARABBI

Em teoria, a única hierarquia que os Nefandi possuem é a hierarquia do poder. Se um avatar é pré-condicionado ou convertido não deveria fazer a menor diferença no final das contas. Contudo, essa é a teoria; na prática, as coisas são um pouco diferentes.

Sempre que possível, os widderslainte se associam com outros widderslainte ao invés dos barabbi. Os widderslainte consideram seus Avatares de uma certa forma mais puros do que os dos barabbi. Afinal de contas, eles não passaram pelo processo de purificação da reencarnação, sem nenhum tipo de orientação para a Ascensão pelo caminho. Os barabbi, em troca, consideram os widderslainte como esnobes acabados que conseguiram as coisas do modo fácil, e que não sofreram quase nada para terem o que têm.

Mesmo que seja raro os Nefandi se voltarem uns contra os outros quando ainda há trabalho a fazer – eles ainda estão longe de descartar aliados pelo crime de ter o tipo errado de Avatar – certamente não há escassez de conflitos internos. Os Nefandi querem arrastar toda a criação gritando para a cova, mas isso não significa que eles não ajudarão alegremente aqueles de sua própria espécie a chegar lá primeiro.

Em todas as outras coisas, quando há dois Nefandi de poder equivalente, o widderslainte comanda o espetáculo. A indefinível qualidade de ter nascido para o trabalho geralmente funciona a favor do widderslainte. O fato é que eles são experientes, enquanto os bastardos não vivenciaram o sofrimento – ainda.

### AVATARES CORRUMPIDOS

A própria definição de widderslainte está amarrada ao seu Avatar. Afinal, é a essência corrupta do Avatar que macula a alma do widderslainte desde o início. Assim, faz sentido que, do mesmo modo que

Avatares normais tenham arquétipos, os maculados também tenham. Eles incluem:

### DESTRUIÇÃ⊕ (DINÂMICO)

As Essências Destruidoras são dedicadas a liberar a energia de todas as coisas. Padrões estáticos são meramente bolas de fogo e explosões esperando acontecer. Uma essência Destruidora empurra o widderslainte, inevitavelmente, a demolir a ordem, esmagar padrões e desequilibrar estruturas. Um mago com esta essência está inclinado a uma série de curtas e súbitas aventuras, cada uma atrás de algo que inevitavelmente vem a se estatelar. Os widderslainte com este tipo de Avatar são pavio-curto, cabeça-dura e inclinados a gestos radicais. Seus estilos mágicos são geralmente chamativos, mas efetivos, e eles freqüentemente correm o risco de Choques de Retorno de Paradoxo.

### GÉLID⊕ (PADRÃO)

Essências Gélidas estão ligadas a uma perfeita e imóvel harmonia, totalmente desprovida de qualquer tipo de dinamismo. O Vácuo é o ideal ao qual servem, e se esforçam para cultivá-lo em si mesmos. Eles preferem sistemas mortos, dissecando a mágica do mesmo modo que um estudante de ensino médio dissecaria um sapo. Eles detestam a selvajaria em todas as suas formas, e se devotam a frear e quebrar esse tipo de caos dinâmico. Avatares Gélidos pertencem a conspiradores e planejadores, aqueles widderslainte com objetivos a longo prazo e a paciência para alcançá-los. Magos com esse tipo de Avatar são frios, cautelosos e pacientes, e freqüentemente causam arrepios até em outros widderslainte. Seus estilos mágicos são sutis e rápidos, e raramente investem em efeitos visíveis quando estes podem ser evitados.

### CAÓTICO⊕ (PRIMITIVO)

Uma Essência Caótica não tem interesse em nada permanecendo do jeito que está. Se está quebrado, a missão é consertar – no tempo certo para depois esmagar em cacos. Todos os sistemas são maus e precisam ser destruídos, toda ordem deve ser subvertida, e sempre que houver dois tijolos um em cima do outro, eles precisam ser derrubados. Essências Caóticas geralmente produzem personalidades voláteis, infantis em um momento e monstruosas no seguinte. Há um percentual maior de desordem mental entre os widderslainte com esse tipo de Avatar do que qualquer outro, e tais Nefandi são geralmente pobres em planejamento, ações de longo prazo ou qualquer coisa além da ação de momento.

### ATORMENTADO⊕ (INVESTIGADOR)

É dito que a Essência Atormentada indica um

Avatar que pertenceu a um recém barabbus que em vida se arrependeu da decisão. Independentemente dessa noção romântica ser verdade ou não, uma Essência Atormentada impulsiona o mago de lugar a lugar e lar a lar. Ninguém pode explicar a fonte da sua incurável sede de correr o mundo, e nenhum deles sabe o que poderia finalmente satisfazê-la. Eles só sabem que são impulsionados a ir de lugar a lugar, levando decadência aonde quer que vão. Esses são os sonhadores, se puderem ser chamados desse modo, dos widderslainte, aqueles que procuram por algo maior do que a destruição que podem causar sozinhos. Felizmente, eles nem sempre encontram.

### COLÉGIO ST. GYRG

Enfiada no interior perto de Bern, Suíça, está uma escola só para garotos chamada St. Gysrg. A escola está em operação contínua por mais de três séculos, e seus alumni incluem alguns dos mais notáveis políticos, financiadores e boêmios europeus. Os estudantes suportam uma rigorosa linha de estudo física e acadêmica durante sua estadia na escola, e eles podem ir para casa só por breves intervalos no meio do inverno e no meio do verão. Os pais dos estudantes de St. Gysrg e outros alumni elogiam os altos padrões acadêmicos, a rígida devoção ao aprendizado e a forte ênfase escolar na religião. Na verdade, vários professores são monges, e a Peça da Paixão encenada pelo corpo estudantil em Yuletide é um grande evento, embora, na ocasião, bispos locais terem questionado as interpretações muito entusiasmadas da diretoria.

St. Gysrg também mantém uma discreta bolsa escolar para os estudantes desafortunados que são grandes promessas, freqüentemente trazidos de muito longe, como da América ou Nova Zelândia. Essa generosidade deu a St. Gysrg muitos elogios do público, embora em raras ocasiões a pequena nobreza tenha ameaçado tirar seus filhos da escola ao invés de permitir que eles estudem com os pobres. De qualquer maneira, tais protestos são rapidamente derrubados por conversas discretas com o diretor, Simon Edel, e muitos dos pais que uma vez criticaram a idéia fizeram consideráveis contribuições ao fundo.

Os alumni de St. Gysrg são relativamente poucos em números, – o número médio da turma de formatura é menor que 30 – mas eles quase que inevitavelmente sobem até o topo de suas respectivas profissões. Políticas, finanças e os corpos diplomáticos de uma dúzia de países através da Europa – todos estes listam graduados da escola entre as suas luzes mais brilhantes. A escola também abre as portas para seus estudantes menos privilegiados, e não são poucos os que subiram tão alto profissionalmente quanto seus companheiros de sala mais ricos. De qualquer modo,

há um grande percentual de falhas na escola. Filhos de ricos que falham são devolvidos para suas casas em desgraça, ou discretamente direcionados a escolas menos rigorosas. Bolsistas que não conseguem notas são prematuramente devolvidos às suas origens humildes, para nunca mais serem vistos. Aqueles que resistem, simplesmente acreditam que seus antigos colegas de classe estão se sentindo sem graça para manter o contato. Eles não poderiam estar mais errados.

Na verdade, St. Gysrg possui um curso de extensão extracurricular de estudo da maneira nefândica de fazer magia e das Esferas Qlippóthicas. A maioria destes cursos são reservados para os bolsistas – na realidade, widderslainte têm sido localizados e reunidos para que o processo do Despertar seja acelerado. Ocasionalmente, alguns dos estudantes pagantes também demonstram habilidades, mas não frequentemente. Jovens widderslainte que são trazidos para o colégio são treinados na teoria e prática de magia, bem como em sua teologia única e os detalhes da Guerra da Ascensão. Eles também são encorajados a fazer amigos ou, senão, se vincularem de outra forma a seus colegas estudantes por qualquer meio necessário, já que a maioria deles tem potencial para ser útil no futuro. Enquanto isso, a meia dúzia de Nefandi no quadro de funcionários faz o melhor para treinar seus alunos, e vasculhar o corpo estudantil em geral para encontrar outros pequenos sinais de talentos mágicos.

A própria escola se encontra em um grupo de antigas construções de pedra que Edel afirma ter sido uma vez a Abadia Cluniacense. Não há evidências

do monastério no local em questão, mas nenhum observador pode negar o rigor religioso da arquitetura. O campus é guardado por forças temporais e mágicas. Afinal, com todos os filhos da elite Européia sob seus cuidados, o colégio parece um alvo perfeito para seqüestradores. No entanto, Edel instalou segurança de ponta, e parece que os funcionários mais sombrios cuidam da parte “primordial” das coisas. De fato, a situação cai exatamente nas mãos dos Nefandi. Qualquer tentativa de se infiltrar no complexo vai, sem dúvidas, parecer uma tentativa de seqüestrar ou assassinar os estudantes. Desta maneira, os intrusos – até mesmo se forem magos bem intencionados tentando libertar os líderes da Europa das garras da cabala nefândica que controla a escola – irão encontrar forças mortais, rápidas e incessantes.

O próprio Edel é um poderoso barabbus e seus sentimentos pelos widderslainte que ele cultivava podem ser descritos como uma inveja pouco saudável. Entretanto, ele é perfeitamente o servo de um objetivo maior e não tem escrúpulos em fazer qualquer coisa para levar seus protegidos para casa. (Uma vez, por exemplo, ele queimou o dormitório de um internato rival para demonstrar quão perigosa a instituição era. Graças a um pouco mais da intervenção de Edel, mais de 20 estudantes ficaram presos dentro do prédio em chamas e foram queimados até a morte. Entretanto, nenhuma evidência do envolvimento de Edel foi encontrada pelas autoridades mundanas e, no dia seguinte, os pais dos widderslainte concordaram em mandar seus filhos para St. Gysrg.).

## AS ESFERAS QLIIPPÓTHICAS



Tudo na Criação possui seu reflexo sombrio. Embora não seja precisamente verdadeira, esta lógica se mantém quanto às Esferas mágicas. Cada uma delas possui um aspecto fraturado, negativo, chamado de lado Qlippóthico, e são essas Esferas Qlippóthicas que os Nefandi utilizam quando tomam ciência das Esferas mágicas.

A magia nefândica é baseada não em alteração, mas em negação. Enquanto a Esfera da magia é inclusiva, a Qlippóthica é exclusiva. É a prática de instigar os lugares onde a Criação está trincada, tentando aumentar ainda mais essas fissuras.

Os Nefandi não procuram alterar a realidade ou incrementá-la, mas apenas destruí-la. Cada ato de magia efetuado por eles é uma tentativa de alimentar seus mestres sombrios com mais partes da Criação.

Alguns Nefandi acreditam que se eles usarem a magia em uma quantidade suficiente da realidade, uma certa massa crítica será alcançada e o restante simplesmente deslizará para o Abismo. Mesmo que essa seja a posição da minoria, não há dúvidas de que a Ressonância da magia nefândica traz consigo a lângua brisa sepulcral do fosso e o frio do escuro vácuo de além das estrelas.

Por sua magia trabalhar contra a realidade, os Nefandi têm um problema particular com o Paradoxo. Aqueles que ainda não foram adornados com talentos inumanos durante o Renascimento, os adquirem no Choque de Retorno do Paradoxo. É como se de uma maneira vaga e lenta, a própria Criação se mostrasse consciente do que os Nefandi estão tentando fazer e, subconscientemente, reagisse contra isso (Narradores gentis e generosos poderiam dificultar qualquer efei-

to Qlippóthico dos Nefandi, mesmo os coincidentes, atribuindo-lhes um ponto de Paradoxo, mesmo quando eles não fossem receber nada. Isso também dá aos Nefandi o hábito de serem particularmente sutis e cuidadosos no uso de sua mágica).

## AS PRÓPRIAS ESFERAS

No senso prático, a magia Nefândica é uma inversão da magia Tradicional. As semelhanças e técnicas funcionam, em maior ou menor grau – apenas um pouco transfiguradas pela mente coletiva deles. As Esferas ainda são as mesmas, só que agora o Nefandus as chama de Esferas Qlippóthicas. Como resultado, a mágica Nefândica tende a ter um tom mais negro, mais brutal, do que a sua oposta equivalente...

### CORRESPONDÊNCIA QLIIPPÓTHICA

A Correspondência é baseada na conexão integral de todas as coisas. A Correspondência Qlippóthica reconhece isso, e extrapola essa lógica para observar que se uma coisa é destruída, então todas as coisas serão tocadas por essa destruição. Magias que empregam essa Esfera procuram fazer com que a decadência salte de uma coisa para outra próxima, sendo que ao se destruir um aspecto da Realidade, debilite-se todo o resto.

O uso da Correspondência Qlippóthica geralmente resulta no Nefandus arrancando um grande pedaço da realidade espacial ou até mesmo destruindo o espaço entre duas coisas. Devorando um espaço magicamente, o Nefandus é capaz de atravessar pela fenda não-existente com facilidade. Tais manifestações assemelham-se freqüentemente a feridas abertas no ar com as extremidades esfarrapadas, ou com desaparecimentos súbitos do Nefandus em um vórtice estreito, sendo sugado como uma pessoa seria sugada por um vácuo de alto poder.

### ENTROPIA QLIIPPÓTHICA

A Entropia, para um mago Desperto, é a inexorabilidade do processo e mecanismo das probabilidades. Para o Nefandus, é a inevitabilidade da decadência e o mecanismo da má sorte. A Entropia talvez seja a Esfera preferida dos Nefandi, e eles a usam com total alegria em seus aspectos mais destrutivos.

A Ressonância Entrópica tinge naturalmente tudo o que os Nefandi fazem, e a maioria deles tem pelo menos uma compreensão rudimentar da Entropia Qlippóthica. O uso habitual da Esfera de Entropia é um foco de renovação, entretanto. A Entropia Qlippóthica não traz vaidade nenhuma – é a destruição crua, não adulterada. Através dessa Esfera, um Nefandus erradica pessoas, desintegra estruturas e até mes-

mo consigna idéias e esperanças ao esquecimento. É a expansão da inexistência, como se as coisas destruídas não deixassem tanto oportunidades quanto sementes para um novo florescer – apenas um vazio amargo no lugar de qualquer esperança de nova criação.

### FORÇAS QLIIPPÓTHICA

Se Forças é a manifestação da energia e do poder, Forças Qlippóthica é o reverso disso. É o frio que mata a chama, o silêncio que engole o trovão, e o aperto mortal do redemoinho d'água.

Os Nefandi superam naturalmente as defesas contra as Forças convencionais. Armas TecnoCratas e os meios sobrenaturais Tradicionalistas são drenados e enfraquecidos através da aplicação nefândica da Esfera. Adicionalmente, esta afinidade dá aos Nefandi uma tendência de confiar em efeitos ocultos ou deturpados – um Nefandus costuma ser bastante qualificado no uso de rotinas que causem invisibilidade (pela distorção da luz), levitação (pela negação da gravidade) ou paralisia (pela absorção da cinese). Além disso, alguns Nefandi têm uma destreza misteriosa para atacar com Forças negativas, usando raios fortalecidos de trevas, zonas de silêncio que detêm os movimentos do corpo ou mesmo que os param completamente, levando os ossos a um frio absoluto.

### VIDA QLIIPPÓTHICA

A Esfera Qlippóthica da Vida conduz um crescimento horrivelmente errado. Ela encarna o crescimento canceroso e parasita. A fecundidade que encoraja é gritantemente doente, gerando monstruosidades mal-formadas e atrofiadas em abundância. As mágicas de Vida Qlippóthica são mágicas de pragas e parasitas, de videiras estranguladoras e fungos apodrecidos, e elas alimentam-se das verdadeiras magias de Vida do mesmo modo que um carrapato chupa o sangue de seu hospedeiro.

Pesquisadores próximos aos Nefandi argumentam que as magias de Vida Qlippóthica provêm dos mais sombrios Mestres dos Nefandi – esses tais seres, cobiçosos do fim de toda a Criação, vêem tudo o que vive crescendo como um câncer maligno pronto para ser maltratado e eventualmente sugado. Na linha parasitária, as criações da Vida Qlippóthica tendem a se alimentar de outras coisas vivas naturais e a crescer de maneira deformada, até sugarem toda a vida natural da área, levando-as rumo à fome e à morte. As criações nefândicas de Vida raramente se assemelham a qualquer coisa do mundo trivial – em geral, é mais provável que um Nefandus dê a alguém um tumor maligno que alimenta o corpo com estimulantes poderosos, mas também consome os nutrientes do sangue, ou, então, deixe para trás pequenos seres pa-

rasitas que esperam, em hibernação, envolvidos por duras conchas exteriores, só se mostrando e atacando quando novos hospedeiros aparecem.

## MATÉRIA ⊕LIPPÓTHICA

A versão sombria da Esfera Matéria é associada com, como um mago disse, “pegar uma grande realidade e despedaçá-la em outras menores”. A Matéria Qlippóthica é a mágica que rasga as coisas reduzindo-as a seus componentes. Ela pode criar, mas suas criações são coisas quebradas, assimétricas. Frequentemente, tais criações vêm à tona como uma estátua esculpida a partir de um único bloco de pedra – o Nefandus lapida com uma faca a Criação, destruindo mais e mais pedaços até que tudo o que reste seja o fim desejado.

Os Nefandi que usam a Matéria Qlippóthica tendem a ser apaixonados por efeitos poderosos e maciços, como usar um ritual para escavar um novo túnel Labiríntico ou criar estátuas inteiriças em honra às suas entidades sombrias. O ouro de tolo – a criação de algo que se assemelha a uma coisa, mas, na verdade, é outra qualquer – também é um de seus passatempos favoritos; um Nefandus sem a capacidade para criar, por exemplo, diamantes, ainda poderia ser capaz de criar algo que se parecesse com um (o melhor para se trapacear em confederações de Adormecidos tolos).

## MENTE ⊕LIPPÓTHICA

A Esfera Qlippóthica da Mente busca a negação de todo o ego e consciência, e não de um jeito bom. Manifestações dessa Esfera erradicam pensamentos e identidades conscientes e quebram barreiras de personalidade. A Mente Qlippóthica também é a mágica de violação da psique alheia, de roubar recordações e criar falsas percepções superficiais.

Muitos magos não percebem o quão devastadora é a Esfera Qlippóthica da Mente até experimentarem-na. Os efeitos de Mente Qlippóthica especializam-se em extirpar pensamentos, vontades e emoções. Comumente, isso faria com que os justos que invadissem um labirinto se encontrassem questionando suas ações, confusos, desanimados, brigando com seus amigos ou totalmente desmoralizados. A mágica de Mente Qlippóthica alcança todos esses alvos: as emoções e os vínculos que nutrem são enfraquecidos; planos são mutilados e descartados; a vontade própria e novas metas são corroídas. No final das contas, alguns peões nefândicos tornam-se apenas cascas vazias, com consciência o suficiente apenas para seguir as direções que lhes são dadas.

## PRIMÓRDIO ⊕LIPPÓTHICA

Primórdio pode ser a matéria da Criação em seu

estado puro, mas o Primórdio Qlippóthico é a pura matéria da destruição. É o poder desenfreado da negação, a ausência do Primórdio (ou de Deus, dependendo de para quem você pergunta), e seu uso é como o toque do Vazio.

O uso que um Nefandus faz do Primórdio Qlippóthico pode realizar muitos dos feitos da mágica de Primórdio normal – a negação pode abastecer ataques de destruição de Padrão, e os Nefandi podem facilmente colher Quintessência de lugares ou objetos de poder. Mais perigosamente, ataques de Primórdio Nefândico podem consumir até mesmo o Avatar do mago. Enquanto que o Gilgul permanece restrito às Esferas de Mestres e Arquimagos, um Nefandus com Primórdio suficiente para drenar Quintessência de um objeto pode aplicar esse princípio de forma semelhante em um Padrão pessoal – o Nefandus pode de fato violar a santidade do Avatar do mago e drenar sua Quintessência pessoal.

Felizmente, as manipulações nefândicas de Primórdio tendem a ser ineficientes. Os Nefandi que controlam a Quintessência geralmente perdem uma quantia considerável desta, que escoia sem produzir nenhum efeito – quando colhe Quintessência de um Nodo ou da Trama, um Nefandus geralmente só consegue armazenar metade da quantidade de poder que um mago não-corrompido conseguiria.

## ESPÍRITO ⊕LIPPÓTHICA

O Espírito Qlippóthico não trata sobre o delicado equilíbrio entre os mundos material e espiritual. Ao invés disso, essa Esfera preocupa-se com a ruptura do efêmero pela vontade e a profanação do puramente espiritual. A mágica de Espírito Qlippóthico fundamenta-se toda em prender e subjugar espíritos, sendo as possessões forçadas as favoritas.

A maior ameaça do Espírito Qlippóthico é, obviamente, a ameaça de destruição. Tendo passado pela Coifa, a maioria dos Nefandi considera a Tempestade de Avatares uma piada. Um Nefandus pode forçar a complacência de muitos espíritos simplesmente com a ameaça de cruzar a fronteira para a Umbra e drenar sua essência espiritual para sempre – de fato, destruindo o espírito totalmente. As prisões e dispositivos espirituais geralmente se focalizam em objetivos semelhantes: o Nefandus constrói cativeiros que drenam qualquer efêmero em contato com a mágica, forçando os espíritos a limites e comportamentos específicos. Ao passo que nem todos os espíritos têm algum senso de auto-preservação, inteligência ou dedicação, outros percebem o perigo permanente que um Nefandus representa.

E, é claro, com bastante tempo e esforço, o Nefandus pode lentamente remodelar as motivações e

natureza do espírito, transformando-o em uma entidade de negação e em um criado bem-disposto...

## TEMPO ⊕ QLIPOTHICA

Enquanto que a expressão “Tempo Qlippóthico” possa parecer uma piada sem graça, seus efeitos não o são. O reflexo sombrio da Esfera Tempo é a mágica das engrenagens dentadas e afiadas do tempo, de lugares onde o fluxo natural entra em colapso. Os iniciantes dessa Esfera podem colocar suas vítimas fora do tempo, ou acelerar seu tempo pessoal, ou atravessar espaços temporais quebrados, para provocar tanta destruição quanto forem capazes.

As histórias relatam Nefandi desaparecendo no momento da derrota, ou surgindo de repente sobre o

cadáver fresco do adversário. A Esfera Qlippóthica de Tempo é, literalmente, o Fim de Todas as Coisas: é o término, o fim do universo quando não existe mais tempo. Magos que se perderam em labirintos comumente relatam que perderam toda a noção de tempo, mesmo magicamente, como se o lugar tivesse sido excluído da passagem dos segundos. Nefandi poderosos fazem com que seus próprios refúgios fiquem fora das barreiras do tempo, onde a causa e consequência se desestabiliza e apenas os caprichos do dono ditam a influência do relógio. Tais lugares são, obviamente, horrivelmente desorientados. Alguns magos também relatam visões de seus temores passados e futuros, que vêm à tona juntos em uma cacofonia terrível, como se o mago morresse e vislumbrasse de uma só vez todos os acontecimentos de sua vida.

## ROTINAS E RESSONÂNCIA

Os Nefandi, particularmente os barabbi, ficam surpresos ao descobrir que seus velhos rituais e afinidades para a mágica ainda funcionam depois que passam pela Coifa. O que não continua o mesmo, no entanto, é o efeito produzido por uma rotina confiável. Cada uso da mágica agora assume uma propensão particularmente Qlippóthica. Com esforço, o Nefandus pode tornar esse efeito menos óbvio, mas nunca conseguirá erradicá-lo completamente.

Um Nefandus sempre gera ao menos uma pequena quantia de Ressonância Qlippóthica em qualquer trabalho mágico. Isso pode, claro, ser camuflado e contido com mágicas de Mente e Primórdio – assumindo que o Nefandus tenha perícia suficiente e

bastante tempo para fazê-lo. Magos inexperientes podem não reconhecer essa Ressonância como o que realmente é, mas ela é sempre distintamente desconfortável. Nefandi de poder mediano, que trabalham com o recrutamento, mas que ainda não chegaram ao ponto de tornar a interação humana impossível, têm de confiar em rotinas especializadas para encobrir a própria decrepitude, para que sua presença não seja sentida. Os recém transformados barabbi raramente se importam, até que percebem que a Ressonância é um alarme contra eles, enquanto que os mais velhos, os Nefandi experientes, francamente têm pouco medo de causar pequenas necroses e similares, e não se preocupam em cobrir sua Ressonância.

## LABIRINTOS ⊕



Sempre que podem, os Nefandi constroem para si maciços e horríveis Labirintos. Esses edifícios servem como moradia e santuário, pois o local inteiro é planejado e construído para focalizar o tipo de corrupção que os Nefandi locais preferem. Em essência, um Labirinto é uma cidade infernal, designada para agradar seus mestres, dar prazer aos seus habitantes e tormento aos seus prisioneiros.

Na Terra, os Nefandi são circunspetos. A toca de um Nefandi raramente é ampla, pois a maioria dos Adsinistrati trabalha sozinha ou deixa que seus subor-

dinados encontrem seu próprio alojamento. Nefandi que trabalham com cultos organizados, contudo, podem adotar algum tipo de alojamento em comum. Uma vez que um Nefandus se encontre em poder de Adormecidos – ou em local claramente definido pela hierarquia local – então essa nova circunstância dita o que será feito da toca dele.

O Nefandus sempre tem que equilibrar segurança com a necessidade de chamar pouca atenção; o lugar precisa ser seguro, mas muita ressonância nefândica inevitavelmente alertará a comunidade mágica local sobre sua presença. No fim, a maioria dos Nefandi recorre à opção de guardar o local com armadilhas sutis,

mágicas e outros recursos.

Uma particularidade que um Nefandus inteligente possui é a de não viver em isolamento, gastando algum tempo para ganhar a simpatia dos vizinhos; isso significa que quando uma cabala de magos Tradicionalistas inevitavelmente pular pela janela, a vizinhança imediatamente chamará a polícia. Defesas mágicas são uma coisa, mas ter olhos amigos vigiando seu apartamento o tempo todo é outra.

Os Nefandi Malfeanos e os K'llashaa preferem mais solidão. Favelas, edifícios condenados e túneis abandonados ou abrigos anti-bombas inativos fazem mais o gosto deles, o melhor para esconder a evidência de seus trabalhos. Tais tocas estão armadas e defendidas mais abertamente, em grande parte por haver menos chances de qualquer um esbarrar nelas acidentalmente. A maioria dos covis desse tipo possuem algum tipo de ossuário ou local de desova por perto, onde o Nefandus possa dispor de seus sacrifícios, bem como um altar. Geralmente o local cheira a carne podre e sangue velho, e a maioria termina descoberta mais pelo fedor do que pela Ressonância. No caso de um Nefandus Malfeano, normalmente há algum jeito dele se manter seguro através de suas criações e "bichos e estimação". Na maioria dos casos, esta é a primeira coisa com a qual um intruso tropeça, e os resultados geralmente terminam com ossos fraturados tragicamente.

Ao contrário dos Nefandi Infernalistas, as outras duas seitas costumam viajar mais. Eles, mais do que os Infernalistas, tendem a se mudar frequentemente, deixando para trás uma trilha de vítimas e tocas abandonadas. Os Infernalistas costumam ser mais resolvidos, se camuflam melhor e são completamente dedicados a planos de longo prazo. A biblioteca de um Nefandus Infernalista é importante para ele, tal como suas ferramentas de rituais, assim os Nefandi dessa afiliação tendem a ser mais lentos em abandonar seus esconderijos e recomeçar.

Também há um aspecto defensivo nos Labirintos, pois os Nefandi aprenderam bem a lição de 1945. Em cada Labirinto são espalhadas armadilhas e defesas mágicas, todas projetadas para infligir dano letal da maneira mais horrível e eficiente possível. A natureza exata dessas armadilhas depende dos caprichos e gostos do gilledean residente. Dispositivos envolvendo esmagamentos, espinhos, ácido e insetos carnívoros vorazes estão entre os comumente favoritos. A idéia é fazer com que qualquer agressão a um Labirinto seja o equivalente a suicídio, e no último meio-século esta noção tem sido posta em prática muito, muito eficazmente.

A decoração pode ser qualquer coisa imaginável, e até algumas que não o são. Qualquer coisa que faça as paredes reluzirem, como cacos de vidro, corredores de carne fresca ou tapetes de escravos acorrentados ao



chão, de forma que as visitas possam pisar sobre eles, podem ser encontradas em um Labirinto. O único limite é o gosto do gilledean que rege o edifício, somado à sua imaginação maliciosa. As características mais comuns incluem jardins de tortura, forcas nas quais os prisioneiros permanecem pendurados e são mantidos acordados, arenas nas quais os Nefandi podem patrocinar jogos de gladiadores e espetáculos blasfemos, e vastas bibliotecas de conhecimento oculto ausente da Terra durante séculos.

Os quartos dentro do Labirinto dependem do status. Geralmente o gilledean que vigia o Labirinto possui os maiores e mais opulentos quartos, comumente próximos à Coifa (se houver alguma presente). Conforme a hierarquia descende, também o faz o tamanho e o local do quarto do Nefandus. Geralmente, os peões presentes ficam hospedados em vastos quartéis. Entretanto, as marcações de grau e privilégio ficam expostas na frente, encorajando-os a procurar subir cada vez mais. Com frequência a localização dos quartos é uma ferramenta importante na política dos jogos sem fim além do Horizonte. Um Nefandus cujos aposentos ficam distantes das bibliotecas e arenas centrais, dentre outras coisas, está em severa desvantagem. Se o local além de desvantajoso estiver próximo de alguma característica asquerosa do Labirinto

### SOPIRAITI OS VENTOS DA TEMPESTADE

Mesmo as defesas dos Labirintos sendo tão potentes, muitas não foram páreo para o poder adulterado do Sexto Grande Maelstrom. Exploradores além do Horizonte já encontraram pedaços de Labirintos, fragmentados, girando no vácuo infinito. Alguns simplesmente se quebraram, outros foram esfolados até a “pedra viva” pelos ventos da tempestade. E alguns simplesmente desapareceram.

A maioria dos Labirintos sobreviveu à Tempestade, embora fortemente danificados. O Maelstrom se retraiu aos confins do Mundo dos Mortos, e só ocasionalmente gera rajadas que alcançam além dos limites disso. Os Labirintos que sobreviveram estão agora protegidos da ira da tempestade. Porém, não foram poucos os que sucumbiram, e se ainda existe alguma coisa de valor em seus destroços – ou se alguém sobreviveu – é uma questão que permanece aberta.

Uma questão perturbadora que poucos exploradores notaram é a tendência de todos os Labirintos no mundo material terem uma passagem ou Baixo que conduz diretamente para a Tempestade no Mundo dos Mortos. Parece que em vários casos, os Labirintos Nefândicos devem sua construção ao Labirinto dos mortos...

em particular, como uma cova de carne putrefata ou semelhante, o azarado Nefandus pode ser evitado até mesmo por seus semelhantes, efetivamente minguan-do seus esforços por status e poder.

## ANTROS DE PERVERSÃO

Os Labirintos construídos pelos Nefandi Malfeanos geralmente revelam algum tipo de espiral, enquanto que os Nefandi Infernalistas preferem estruturas compactas e monolíticas, porém ordenadas, e os K'llashaa constroem coisas que estão além da compreensão e do acreditável. Também são comuns laboratórios mágicos, câmaras de escravos e currais para prender as várias entidades convocadas pelos residentes.

### FORTIA E FUNÇÃO

O formato inevitavelmente segue uma função quando se trata do território de residência de Nefandi, e isso significa que suas tocas são sempre difíceis de se encontrar, perigosas para a aproximação e mortais para os imprudentes. Um Labirinto é projetado para moradia, proteção e para suprir as necessidades dos Nefandi residentes. Dentro de suas paredes existem as câmaras nas quais os Nefandi e seus criados vivem, santuários profanos, salas de reuniões, calabouços e câmaras de tortura, vastas despensas, pequenas masmorras e vários outros tipos de agrados e necessidades.

Jamais são construídos dois Labirintos seguindo a mesma linha, e todos têm o padrão confuso como característica da construção. Se isso é determinado por algum desígnio, para frustrar os atacantes e confun-

### RUÍNAS ANTIGAS

A grande maioria dos Nefandi se dirigiu para além do Horizonte em 1945, deixando para trás séculos de esforço na pressa para fugir. No mundo inteiro, as estruturas construídas por aqueles Caídos foram abandonadas e perdidas no tempo. Magos das Tradições e das Convenções descobriram e puseram fim a alguns deles, mas a maioria nunca foi encontrada.

Como seus donos partiram, esses Labirintos ficaram em total abandono. Suas criaturas guardiãs fugiram, suas defesas mágicas se dissiparam – mais ou menos. Escondidos em selvas e outros lugares hostis, estas antigas colméias do mal ainda mantêm toda sua asquerosidade, na qual uma ou mais cabalas imprudentes ou curiosas poderiam tropeçar.

E, só para piorar as coisas, os donos originais começaram a voltar, um a um.

## RESGATE HERÓICO!

Sim, é possível resgatar alguém da Coifa. Se o indivíduo estacar e não se mover, então a vítima não pode ser tocada – no geral é assim; a menos que outro Nefandus entre e faça algum trabalho sujo, ou uma das Coisas fique curiosa o bastante para investigar o motivo da demora.

Um grupo de artífices determinados poderia forçar a abertura da Coifa e enviar um socorro mágico para resgatar a vítima infeliz – mas os perigos são muitos. Os magos precisariam, obviamente, derrotar todos os Nefandi e seus servos; violar a Coifa significa ter de passar por todas as defesas. E a vítima teria de saber o bastante sobre Coifas para perceber que se recusar a aceitar ou temer o mal é a única coisa que poderia salvá-la – coisa que pouquíssimos magos saberiam, pois tal conhecimento só estaria em poder daqueles que já passaram pela Coifa antes.

dir os prisioneiros, ou em imitação inconsciente ao grande Labirinto da Umbra Profunda, é irrelevante. Mesmo que uma expedição a esses lugares possa valer a pena – muitos objetos de valor são deixados para trás quando os Nefandi fogem – os riscos para os exploradores desses Labirintos são consideráveis. O fato que permanece é que enquanto aqueles que habitavam o lugar estavam intimamente familiarizados com cada curva e beco, os estranhos que vagam por um Labirinto rapidamente se encontrarão desesperados e irrevogavelmente perdidos.

As escalas dos múltiplos Labirintos variam. Alguns são do tamanho dos quarteirões de uma cidade; outros podem ter literalmente milhas a fio. Cada um é governado por um gilledean ou equivalente, mas as semelhanças não terminam por aí. Em áreas povoadas, a aparência externa dos Labirintos são projetadas para se misturarem com a paisagem. Em outros lugares as coisas são diferentes, como nos locais que não estão sob os dedos da Tecnocracia, há espaço o bastante para se erguer arquiteturas monstruosas. Um detalhe permanece constante, no entanto, sobre onde uma toca nefândica é situada: o fato é que apesar da consideração sobre escala e construção, todo o lugar é dedicado e feda a maldade.

## A COIFA

O coração da loucura para o controle de qualquer Labirinto Nefândico é a Coifa. É na Coifa que o mago se torna um barabbus, corrompendo-se e virando um dos Caídos. É na Coifa que os Nefandi se reúnem para seus trabalhos mais poderosos. A Coifa é, em essência, um rasgo no tecido do espaço que conecta os lugares onde as Coisas residem. O tipo de Coisas que

os Nefandi veneram vivem por detrás desses vivos e pulsantes portais.

Nem todos os Labirintos têm uma Coifa – mas todos os importantes têm. As Coifas podem ser encontradas tanto no correspondente umbral do Labirinto quanto no mundo material; todos conduzem para o mesmo lugar, no fim das contas – um lugar profundo no labirinto primordial que se reflete na criação de todos os labirintos nefândicos.

Um novo recruta deve, finalmente, passar pela Coifa. A vítima entra e é julgada pelas Coisas que residem do outro lado. Se o recruta for aceito, então ele retorna... conseqüentemente... com o Avatar invertido, enegrecido para sempre. Se o recruta não for aceito – ou se as Coisas simplesmente estiverem famintas, aborrecidas ou inspiradas – talvez haja um pouco mais do que um ruído da Coifa se fechando em um espasmo e um pouco de sangue e vísceras. Nada volta além disso, no entanto.

Os Nefandi, por uma questão de tradição, nada falam sobre suas experiências pessoais do outro lado.

Uma vítima pouco disposta é lançada dentro das terras da Coifa e cai sobre uma superfície macia e úmida. Assim que os olhos se ajustam à escuridão, percebe-se que a vítima está em uma câmara viva, um útero doente com paredes gotejando, intercaladas com fibras cristalinas e com a superfície de carne cancerosa. Toda a câmara é fracamente iluminada – mais comumente de vermelho ou púrpura. E então a diversão começa.

Uma vez presa na câmara, a vítima acredita que a Coifa está fechada. Então as Coisas iniciam seu trabalho. Criaturas surgem das paredes e esfíncteres se abrem logo em seguida para expeli-los em uma massa molhada e pegajosa. Essas criaturas são geralmente reflexos das Coisas que esperam nas covas maiores dos Labirintos do Mundo Inferior – distorcidas, claro, que pelos demônios pessoais e medos do visitante.

A vítima que corre ou tenta dar um passo para trás na Coifa é rasgada membro a membro e devorada.

A vítima que der um passo em direção às criaturas, em violação a todos seus instintos e sentidos terá escolhido o Caminho Inverso e será julgada. Boa parte das vítimas costuma ser rasgada membro a membro e devorada. Aqueles de vontade forte e coração sombrio podem ser carregados pelas criaturas até a presença de uma Coisa, lá sofrendo a transformação final.

A vítima que fica parada não faz nenhuma escolha, que nem apóie e nem contrarie, não pode ser tocada. As criaturas vão se aproximar, cercando-a e uivando, e esperarão por uma decisão. Até que o indivíduo faça sua escolha por vontade própria, contudo, a Coifa espera.

## LIVROS DO ABISMO



“Não parece muito valioso, parece?” Devin segurava um pequeno livro com capa de couro em suas mãos e fez um espetáculo exagerado quando assoprou a poeira do objeto. “Do jeito que o Professor Lewes gritava quando nos deu essa missão, dá pra pensar que esse livrinho deveria ter uns 5 metros de altura e estaria escrito em sangue.”

Sheldon colocou seus pés na escrivaninha e bufou. “Ok, certo. O que é essa coisa? Parece um exemplar velho de Ethan Frome.”

“Ah, é aí que está a beleza, meu caro Watson.” Devin ficou de pé e entregou o livro para seu amigo. “Este humilde tomo, cuja aparência é tão modesta, é, na verdade, o pavoroso, terrível, totalmente abominável, Malleus Nefandorum!”

Sheldon piscou. “Sério?”

“Sério”

“Putá merda. Como você conseguiu isso? E não me venha com nenhum dos seus “eu ganhei de um grande amigo” ou esse tipo de merda que você sempre fala.

Devin sorriu. “Amigos em lugares obscuros. Eu tenho uma colega, o nome dela é Sabine, ela trabalha em um sebo. Ela fez algumas ligações, e conseguiu o livro para mim.”

Com um assobio bem baixinho, Sheldon se sentou. “Estou impressionado, e ele é real?”

“Tão real quanto ele pode ser, embora isso não queira dizer muita coisa.” Devin colocou o livro na escrivaninha, aonde seu amigo instantaneamente começou a folheá-lo. “Os rumores fazem parecer que essa coisa foi escrita nos buracos mais profundos do inferno, no início dos tempos, e que ele tem segredos tão profundos, que qualquer herético nascido daria sua bola esquerda por eles.”

“E?” Sheldon se apressou.

“É besteira. Isso é tudo besteira. Quer dizer, até o Latim do título é ruim – deveria ser Liber Nefandorum. É só um monte de asneira que impressiona as pessoas facilmente impressionáveis, uma fraude, um papel velho.”

“Hmm, que pena.” Sheldon continuou a folhear o livro, e então em um momento súbito, ele o fechou abruptamente. “Tipo assim: se é um pedaço de lixo, você se importa de me emprestar esse livro por alguns dias?” Quando Devin pareceu cético, então Sheldon rapidamente disse, “Só para ver porque tem tanto estardalhaço sobre esse livro. Juro que o livro não vai sair dessa sala.”

Devin deu de ombros “Faça como quiser. Me devolva o livro quando você enjoar. Oh, e não diga para o

Professor Lewes que você tá com ele.” Dizendo isso, ele deixou aquele escritório apertado, batendo a porta quando saiu.

Sheldon esperou um momento para ter certeza que Devin não voltaria e então abriu a primeira página e começou a ler “Não se preocupe meu amigo” – ele murmurava sob sua própria respiração – “Eu não direi nada.”

Entre as ferramentas que os Nefandi criaram para ajudar em seu grandioso trabalho está uma verdadeira biblioteca de tomos místicos, grimórios e pergaminhos que são designados para servir como armadilha para mentes descuidadas e, não coincidentemente, para trazer alguns dólares para a loja do colecionador. Deixando o dinheiro sujo de lado, esses livros são, nada mais nada menos, do que armadilhas cuidadosamente preparadas para pegar os curiosos. Em cada volume, são tecidas mágicas sutis e iscas designadas para desenvolver no leitor uma vagarosa obsessão sobre o assunto em questão. Ao terminar um, o único pensamento do leitor será o de aumentar sua coleção, encontrando outro livro, e então mais outro, e mais outro, e assim subseqüentemente. Uma intervenção normalmente é inútil e a queda em espiral continua até que o leitor é apanhado em uma armadilha pelos únicos que podem dar as sombrias informações ocultas que ele precisa: os Nefandi.

Para o público em geral (ou a pequena fatia desse público que se interessa por livros de antiquário), tais títulos são somente curiosos, nada mais interessante que “O Martelo das Bruxas” ou algo parecido. Na verdade, muitos livreiros provocam a natureza “amaldiçoada” de títulos como o Malleus Nefandorum, já que um vago ar de ameaça tende a aumentar os preços dos livros. Para os Adormecidos, tais livros são tão úteis quanto peças de decoração. Nada no livro pode fazer o leitor Despertar, e há pouco conteúdo útil para um feiticeiro limitado competente ou um mágico. No entanto, os rumores sobre as maldições não são totalmente falsos. A má sorte tende a seguir qualquer um que tenha um desses livros, uma simples ferramenta colocada neles para ter certeza que continuarão em circulação. Afinal de contas, os livros não ajudam os Nefandi em nada se eles estão parados na biblioteca de um colecionador. É muito melhor, em uma certa perspectiva, que o colecionador sofra um terrível acidente, pondo suas heranças à risca, de forma que um mundo de vítimas em potencial terá uma nova chance de por suas mãos no livro.

## ⊕ MALLEUS NEFANDORUM

Sem dúvida, o mais famoso título do catálogo nefândico é o temível Malleus Nefandorum. Este livro é assunto de sussurros silenciados e pesquisas desviadas, pois dizem que suas páginas contêm todos os segredos negros da magia nefândica, teoria e prática. Dizem que as chaves para entender, e talvez destruir os Nefandi, estão escondidas em suas páginas, e que um estudante suficientemente instruído poderia se capaz de decifrá-las. Com esse conhecimento, a guerra contra os Nefandi poderia ser levada até sua extensão final e sua ameaça eliminada de uma vez por todas.

Preste atenção: quem normalmente diz isso são os Nefandi, que depois zombam pelas costas de quem acreditou.

O livro per se, tem uma história muito misteriosa. A primeira vez que ele entrou em cena foi no século VI a.C., várias cópias simultaneamente aparecendo em meia dúzia de cidades na costa do Mediterrâneo. Nunca algum autor foi creditado, ainda que alguns magos (a maioria deles Batini) foram questionados sobre quem era o responsável. Entretanto, o autor permanecia indefinível e, apesar de uma dúzia de caçadas terem sido iniciadas, nenhuma obteve sucesso. Enquanto isso, a influência maligna do livro ia se alastrando conforme os mercadores o levavam através do Mediterrâneo, para a Grécia, Roma e Gália.

Nos séculos seguintes, o livro ganhou um tipo de reputação sinistra bem merecida. Ainda que suas aparições registradas sejam poucas e distantes – uma cópia foi queimada em Constantinopla em 843 d.C., outra foi relatada como destruída por Albertus Magnus –, ele continuou como uma presença obscura nas extremidades da sociedade mágica. A conexão com os Nefandi era muito bem conhecida, mas os detalhes do livro continuavam a ser um mistério.

## HOJE É TI DIA

Até hoje, não há como se dizer quantas cópias do Malleus Nefandorum circulam por aí. O interessante é que os Nefandi resistiram à tentação de produzir edições do livro em massa para lançar no mercado, talvez temendo que, com muitas cópias, o livro e suas armadilhas seriam decifrados facilmente. Ao contrário: ele continua sendo raro, mas também continua sendo alcançável se um mago trabalhar duro o bastante na tarefa. Magos das Tradições se esmeram avisando seus alunos sobre os perigos do livro e orientado a darem relatórios com urgência se conseguirem ter acesso a ele. A maioria também entra em detalhes precisos dos perigos que o livro possa conter e o motivo de ser geralmente uma má idéia dar uma de João-sem-braço sobre isso.

## CRÉDITO A QUEITI MERECE

Embora a caçada pelo escritor do Malleus Nefandorum tenha sido infrutífera, os caçadores estavam na pista certa. O escritor do livro foi, de fato, um Batini, um Iblisi Persa chamado Bubaces. Bubaces era um patrocinador da noção de que, se os Batini eram equilibrados entre luz e escuridão, eles não tinham nada a temer da Coifa. Um grupo de magos Nefandi ativos na área tomaram isso como um desafio, e então convidaram o grande estudante para testar sua teoria. Tolamente, ele aceitou, com um resultado previsível.

Bubaces foi convertido em 516 d.C. e, entusiasmado, ele prontamente começou a escrever sua obra-prima. O processo levou sete anos, durante esse tempo, Bubaces viveu como um eremita nas áreas selvagens da Bactria. Entre os magos ingênuos das Tradições, a lenda diz que o escritor sem nome, escreveu o livro em apenas um ano, durante o qual ele não comeu e nem dormiu, escrevendo as letras com sangue em carne humana esfolada. A verdade, infelizmente, é mais mundana.

O livro demorou sete anos para ser escrito, durante o qual, vários começos falsos foram feitos (estes até hoje, servem de base para vários textos míticos em circulação). Bubaces criou nove cópias, cada qual escrita à mão, e enviada para as cidades costeiras por emissários demoníacos. Cada cópia foi fundida com um grupo idêntico de trabalhos mágicos, que tinham como propósito, afetar sutilmente a mente do leitor.

Além disso, foram colocadas proteções mágicas nos livros para que toda vez que esses fossem copiados, as magias também fossem. Não importa quantas cópias fossem feitas ou o método utilizado, todas elas serviriam à vontade de Bubaces, como se ele próprio as estivesse escrito.

Ele não guardou nenhuma cópia para si, pois já havia esculpido as palavras do texto nas paredes da caverna em que ele viveu. Então ele mesmo selou sua caverna, e se sentou para esperar a fome. Até hoje, ninguém encontrou o lugar em que ele viveu e, pelo que se sabe, ninguém procurou por ele. Para os Batini, Bubaces virou uma lenda ou, em alguns casos, motivo de embaraço, mas nenhuma ligação foi feita entre ele e o livro, e desde aquele dia fatídico em que ele aceitou o convite dos Nefandi, ninguém fez nenhum esforço para procurar por ele.

Enquanto isso, uma pequena – porém firme – campanha de boatos (dirigida, é claro, pelos Nefandi) segue despejando dicas nos ouvidos dos magos sobre

um livro que contém todos os segredos da seita dos Nefandi. Como a humildade normalmente não é uma virtude encontrada com frequência entre os Despertos, é muito simples para um Caído induzir e tentar um mago ocasional com a noção de que ele será aquele que finalmente decifrará o modo de destruir os Nefandi de uma vez por todas. Os aprendizes são ainda mais fáceis de se tentar, pois a maioria está procurando um atalho para o poder. E magos das Convenções que acham que vale a pena a premissa “conheça teu inimigo”, acabam descobrindo que conheceram os Nefandi um pouco bem demais depois que pegaram uma cópia do livro.

Atualmente, o número de pessoas que realmente sabe sobre o que o Malleus fala, é surpreendentemente pequeno. As mentiras nefândicas parecem ter sido aceitas pela maioria e, se você perguntar para alguns magos, eles vão descrever o livro mais como uma referência sobre os Nefandi, do que como um grimório ou armadilha. Enquanto isso não mudar, o livro continua sendo uma ferramenta útil para os Nefandi.

## A VERDADE VERDADEIRA

O Malleus Nefandorum realmente contém várias informações sobre os rituais nefândicos, suas práticas, crenças e a organização, ainda que com a advertência de que o assunto em questão se tornou um pouco obsoleto. Mesmo que algumas das escrituras de Bubaces tenham sido bem prescientes, o texto ainda se mantém, com firmeza, arraigado no ano de 516 e como tal é de pouca utilidade para a sociologia mágica moderna. Entretanto, o livro contém um valioso material sobre as várias entidades em que os vários grupos nefândicos acreditam, servem e invocam, e também contém um procedimento detalhado sobre como inverter o Avatar de um mago.

Se o livro tivesse apenas isto, seria um texto muitíssimo útil e faria parte da livraria de pesquisas de qualquer mago bem aculturado. De qualquer forma, o livro está completamente impregnado com Efeitos Qlippóthicos de Mente, alguns tão sutis que não podem ser detectados, a não ser pelos magos mais poderosos. Estes Efeitos suavemente deformam a mente do mago para o ponto de vista nefândico, impulsionando-o a se aprofundar cada vez mais no livro e assim sujeitando-o a mágicas ainda mais agressivas. Na hora em que o leitor alcançar a última página, ele estará praticamente pronto para se tornar um barabbi. Os efeitos completos da exposição ao livro, às vezes levam semanas ou até mesmo meses para aparecerem mas, uma vez que a primeira página seja aberta, na maioria dos casos, é apenas uma questão de tempo.

Leitores Adormecidos tendem a pegar apenas as

margens do efeito mágico. Aqueles com predisposição à instabilidade mental muitas vezes se tornam loucos, e uma má sorte tende a atacá-los regularmente até que eles se desfaçam do livro. De qualquer forma, a mente dos Adormecidos está a salvo da maioria dos perigos que o livro apresenta. Até a maioria dos praticantes de mágica estática consegue ler, tomar notas e as passar para frente, apesar de que eles geralmente reconhecem a Ressonância do livro e se livram dele o mais rápido possível.

Por outro lado, os leitores Despertos são aqueles para quem a armadilha foi feita. Assim que a primeira palavra é lida, os efeitos criados por Bubaces começam a agir e são imensamente difíceis de reverter. Leitores que são forçados a permanecer longe do livro (se ele for roubado, por exemplo) reagem como um viciado em drogas encarando uma crise – ou seja, não muito bem. Apenas mil anos depois do livro ter sido feito foi que um mago Hermético, chamado Theodorus de Nice, emitiu a base para que, mais tarde, uma noção de sobre o que o livro fala fosse feita. Theodorus foi um estudante promissor, mas era um pouco ambicioso demais e isso o levou à ruína. Lendo o Malleus, ele foi convertido em segredo, e então voltou para sua capela para continuar sua “pesquisa”. Na verdade, ele escreveu um tratado político que foi bem disseminado. O conteúdo era simples e familiar: o livro era um guia para os Nefandi, estudos suficientes sobre ele ofereceriam dicas promissoras sobre como combatê-los e que deveria ser procurado e examinado.

Theodorus sobreviveu como agente duplo para os Nefandi por muitos anos antes de ser encontrado em seu quarto, com a garganta cortada e as páginas de sua pesquisa das mágicas Qlippóthicas enfiadas na sua boca. O corpo sabiamente foi queimado.

Pode parecer clichê, mas o refrão “eu consigo largar o livro quando eu quiser” é bem conhecido por quem viu seus amigos e colegas se aprofundando no Malleus.

### ⊕ ÍMAL ⊕NLLINE

Com a popularidade crescente das publicações online, parece apenas uma questão de tempo até que alguém faça uma cópia escaneada do Malleus Nefandorum, e coloque para download. Embora ainda não seja possível dizer o que a combinação dos esforços de Bubaces e a tecnologia moderna irão produzir, as chances são de que produzam algo muito ruim na verdade. E já que é totalmente possível de codificar um vírus e mandar por e-mail fazendo com que ele abra uma URL em particular, então o potencial de exposição em massa de tal site com o Malleus com certeza é alarmante.



## OUTROS TÍTULOS

O *Malleus Nefandorum* não é o único livro na lista de best-sellers dos Nefandi. Existem cerca de dez a quinze livros em circulação com o mesmo intento, ainda que nenhum seja tão bem conhecido ou efetivo como o *Malleus*. Esses livros circulam através de livrarias de ocultismo, convenções de revendedores e colecionadores privados, também aparecem uma vez ou outra em tablóides televisivos como leitura “satânica”. Apesar de não serem nem de perto tão eficientes quanto o *Malleus* original (mesmo que algumas das tentativas falhas de Bubaces sejam racionalmente perigosas), eles ainda expõem certo perigo para as mentes insuficientemente bem guardadas.

## CONTATOS CORRÓTIPIDOS

Os Nefandi têm seus dedos em vários pedaços da torta. Por outro lado, eles têm muitos dedos grandes – e outros membros – à sua disposição. As marcas registradas dos grupos que provavelmente seriam tocados pelos Caídos incluem: uma combinação de alto perfil público com finanças ilegais; a corrupção de um ou dois indivíduos chave em uma corporação centralizada acaba corrompendo o grupo todo; e alguma vaga fragrância de respeitabilidade que possa mascarar o que o grupo realmente faz.

Tablóides televisivos são um dos exemplos perfeitos desse plano de ataque. Enquanto a Tecnocracia investiu bilhões e décadas para convencer o público a aceitar as palavras dos noticiadores como verdade indubitável (ou, pelo menos, corretas) os Nefandi foram capazes de subverter essa credibilidade conseguida com sacrifício para seus próprios propósitos. Criando um tablóide de televisão que mistura fatos com boatos, insinuações e calúnias, os Nefandi conseguiram fazer uma geração inteira de espectadores tomarem como verdade o que passa em seus shows (afinal de contas, a televisão nunca mentiria) – e a enxurrada de corrupção, fofoca e falsidade descarada que transborda dos famosos faz pouco pelo desenvolvimento espiritual do mundo. O melhor é que até onde os Nefandi sabem, eles criaram apenas um ou dois desses programas. O resto foi gerado por mortais que viram uma fórmula para o sucesso e a copiaram. Poucos desses falsos Sílvio Santos sabem que distribuindo outro “Domingo Legal” ou “Topa Tudo Por Dinheiro” estarão fazendo a vontade dos Labirintos.

Então os Nefandi têm dedos em vários pedaços da torta, mas apenas dedos. Eles não acham que valha a pena gastar tempo precioso tentando ter controle microscópico das coisas – eles deixam esse tipo de obsessão para o Sindicato. Ao contrário: os Nefandi simplesmente introduzem a corrupção desejada aonde eles querem e ela se espalha naturalmente. Um ou

## LISTA DE LEITURA

Alguns títulos um pouco mais conhecidos sobre este tipo de assunto incluem:

- Calum Oglivie's Dubh Morh, também conhecido como O Livro Negro de Speyside. Esse grimório é bem direto, ainda que sua ênfase em imagens em espiral deve fazer a maioria dos magos mais cultos tomarem cuidado. Apenas quatro cópias existem, e estão em coleções de universidades privadas.

- A Coleção de Profecias de Anna Sheldrake. Sheldrake era uma mulher que se proclamou médium e espiritualista que entrava em tranSES por horas a fio. Durante esses períodos, ela falava várias besteiras, e sua mãe as escrevia como se fossem profecias. Depois da morte de Sheldrake em 1899, sua mãe vendeu as profecias para um editor e depois de uma "revisão" adequada, elas foram colocadas na imprensa em 1903. Elas causaram uma pequena sensação na época, mas foram esquecidos com o tempo.

- As Treze Horas, pela barabbus da Era Victoriana e antiga Cultista do Êxtase Genevieve Le Blanc. Teoricamente, um trabalho que foi eroticamente chocante (para a época), ganhando a reputação de clássico menor do gênero, e, em casos raros, se tornando o assunto de pesquisa acadêmica.

- A Vassoura de Ebon, recentemente lançado por uma autora bem conhecida de livros de ocultismo, Dana Flaherty. Os livros de Flaherty conseguiram algum pequeno sucesso de massa no mercado e enquanto A Vassoura de Ebon é seu primeiro trabalho de cunho nefândico, suas outras obras não ficam para trás. Também é de se notar que o editor de Flaherty, Hooded Lantern Books, mudou a ênfase de produção de suas linhas para materiais mais obscuros no último ano.

dois operativos bem-sucedidos e eficientes – aqueles que as massas se esforçam para imitar – conseguem obter muito mais sucesso que um monte de peões ineficientes que requerem supervisão constante.

Outros campos conhecidos ou suspeitos de influência de nefândica incluem:

- A indústria de RPG: possivelmente o blefe duplo mais ousado dos Nefandi, eles penetraram na indústria do RPG e, ao mesmo tempo, fazem ataques estúpidos contra ela. Apoiando aqueles que fazem discursos ridículos e facilmente contornáveis sobre o "mal" dos jogos, os Nefandi, sutilmente fazem com que as pessoas descartem esses avisos. Convencidos de que os urros anti-RPG eram somente propagandas

políticas, os jogadores se abrem para a real influência corruptora de tais jogos. Os produtos da Black Dog Games, em particular, carregam o fedor dos Labirintos, mas a pressa das outras companhias em imitar vagamente o molde dado pela Black Dog abriu novas portas para a corrupção sutil dos pseudo-intelectuais.

- O guru de Nova Era da semana: Enquanto Avatares Despertos são poucos e distantes entre si, na década passada, mais e mais caminhos para a iluminação têm chamado a atenção dos Adormecidos. Para contra-atacar esse fluxo de conhecimento sobre os fundamentos da verdadeira mágica, os Nefandi pegaram o trem da Nova Era, subvertendo e pervertendo ensinamentos que, de outra forma, poderiam ter feito uma diferença. Com a ajuda de aliados na indústria de publicações (ter a Pentex como dona de uma minoria das ações, não é um modo muito bom de assegurar liberdade criativa), esses tomos derivados dos Nefandi tomam o lugar de livros mais precisos sobre esses assuntos nas estantes dos Adormecidos. Ao mesmo tempo, a grande maioria desses livros estão cheios de informações imprecisas, fazendo com que muitas jornadas espirituais cheguem a um beco sem saída antes mesmo de começarem. O resultado: aqueles que poderiam ser verdadeiros perseguidores da iluminação acabam desencorajados e abandonam seus estudos que poderiam torná-los Despertos. As Tradições são assim privadas de reforços necessários, enquanto que aqueles que desejam se tornar magos, sedentos por poder, se viram para fontes de sabedoria cada vez mais esotéricas. Tais perseguidores do esoterismo frequentemente caem nas garras dos K'llashaa, os quais os Nefandi consideram como um bônus inesperado.

- Pentex: Tendo comprado seu caminho dentro da Pentex através de um monte de procuradores e estratégias, os Nefandi, no momento, estão procurando alavancar seus "companheiros" para fora o mais rápido possível. Os espólios de ter uma parte dos negócios são óbvios: cooperação fácil com outros servos de Malfeas, uma rede de distribuição mundial para quase qualquer produto, base econômica e pessoal ao redor do mundo, e, também, dinheiro o bastante para fazer praticamente qualquer coisa sem ter de recorrer à mágica.

Não há necessidade de dizer que os Nefandi (admirati em particular) não têm escrúpulos em usar esse último recurso para conseguirem as melhores vantagens possíveis. Você precisa de dinheiro para comprar a terra que tem um Nodo brotando no meio? Pentex pode comprá-la como se fosse uma "estação de pesquisas". Ativistas nativos desagradáveis estão lutando para manter suas terras? O dinheiro e os advogados da Pentex podem fazê-los sangrar até a última gota na corte. Enquanto os Nefandi medianos

não têm muito o que fazer com as operações diárias da Pentex, aqueles que conseguem utilizar os recursos da empresa o fazem sem pensar duas vezes.

- **Televangelistas:** contrários à crença popular no Coro Celestial, os Nefandi não são donos de nenhum show Televangelista sulista – pelo menos não diretamente. Ao invés disso, a sua conduta com pregadores televisivos é fazer com que eles obtenham sucesso – alguns, pelo menos. Os Nefandi não são donos dos programas televangelistas, eles são donos dos homens que estão por trás, e isso é infinitamente mais perigoso.

Ao cuidadosamente ajudar e estimular a carreira de certos pregadores e retardando a de outros, os Nefandi conseguem a certeza de que a vasta maioria desses pregadores que chegam a níveis nacionais (ou mundiais) são indivíduos profundamente manchados. Os supostos pregadores têm tendências à bebida, abuso financeiro ou escapadas sexuais que chocariam qualquer paroquiano de boa família – esses são os tipos de homens que os Nefandi ajudam a colocar na luz dos holofotes. Claro que a idéia é atar as esperanças, sonhos e fé de milhões a essas figuras manchadas no final das contas, e então deixar que caíam sozinhos, traindo aqueles que acreditavam em suas mensagens. Cada vez que esse tipo de história sórdida acontece, mais e mais crentes abandonam suas crenças.

Os Nefandi preferem ser donos daqueles que manejam o programa, ajudantes financeiros e oficiais corporativos ao invés dos pregadores. Afinal de contas, em vários casos, é a organização opulenta que está por trás do televangelista que realmente repugna os espectadores, não o dízimo diário que é pedido no ar quase toda dia e as besteiras que são ditas sobre a salvação. Parques de diversão, jatos particulares e mansões pagas por isenção de impostos de doações para a caridade, são muito mais ofensivas às pessoas que qualquer programação maçante fundamentalista que possa passar na televisão. Os servos dos Nefandi tomam bastante cuidado para que esse nível de consumo conspicuo seja mantido – e seja demonstrado através da mídia.

É importante notar que os Nefandi ficam longe de suas criações depois de terem dado início às coisas. Não existe competição alguma com o Sindicato quando este vem tomar uma parte dos milhões que os televangelistas geram; nesse tempo, os Nefandi já fizeram o que precisavam fazer. Nesse momento, é só uma questão de tempo até que a inevitável queda ocorra.

Nota: Os Nefandi também mostram um interesse especial nos evangelistas que têm uma fé genuína, principalmente aqueles que mostram potencial para Numima ou para a mágica real. Tais pregadores estão sujeitos a empregar todos e quaisquer esforços para al-

cançar um estágio maior contestado pelos Caídos.

## GRUPOS DE COMBATE

Os Nefandi controlam uma imensa variedade de tipos de unidades em campo. A composição de qualquer time de ataque depende, é claro, da natureza da missão do grupo: mandar um grupo de peões assassinar o líder de uma Capela é gastar munição sem obter resultados, enquanto que mandar um time perfeito de ataque atrás de um mortal irritante é exagero. Maldade não significa inaptidão tática.

As unidades de campo auto-suficientes mais básicas consistem em um bando de peões (Adormecidos, é claro) que talvez saibam o que realmente estão fazendo, pastoreados por um par de shaytans e um único administratus. Os peões perseguem a vítima do grupo para um campo aberto e sem escapatórias, no qual, se tudo der certo, os shaytans irão tomar conta da caçada e, com sorte, terminá-la. O comandante administratus raramente, se não nunca, se envolve no trabalho sujo, mas ele talvez tenha que dar uma mão se os shaytans tiverem problemas.

É claro que o tamanho dos times de ataque variam. O maior já relatado (esse time agiu sobre o disfarce de uma gangue de rua, no oeste da Filadélfia) consistia em 40 peões Adormecidos, nove shaytans, não mais que três administratus envoltos de responsabilidades e um único prelati. O motivo de tal intensa concentração de forças em um único lugar permanece um mistério, mas a série de incidentes bizarros (a exposição de um pacote de correio com restos humanos, um incêndio que devastou mais de 130 casas, o descobrimento de um par de lugares no estilo “casa dos horrores” onde vários assassinatos aconteceram e assim por diante) na área da Filadélfia depois da criação desse time de ataque indica que estavam trabalhando duro em alguma coisa.

Enquanto que peões são dispensáveis, shaytans e administratus não são. Todo time de ataque também tem uma “porta dos fundos” – conexões com os peões locais que podem ajudar a acobertar uma fuga. Essas válvulas de segurança não sabem que uma força de ataque pode ir procurar refúgio com elas e mais de um mago Nefandi “novato” fica surpreso em encontrar os restos de um grupo de ataque na sua porta da frente pedindo por ajuda.

Times de ataques básicos vão para as cenas de ação armados até os dentes, tanto com armas mágicas como com as convencionais; uma bala no cérebro mata do mesmo jeito que um coágulo sanguíneo induzido por Entropia, e sem risco de Choque de Retorno. Em casos especiais, times de ataque ganham aliados especiais de seus Mestres, aliados que podem ser melhor descritos como “coisas”. Freqüente e literalmente

indescritíveis (ou asquerosas), essas coisas são mortais em combate ganhando muito mais vantagem de sua aparência medonha do que de suas garras, tentáculos e outras armas. Por outro lado, essas armas “vivas” tendem a causar um grande Choque de Retorno, mas em situações que demandam artilharia pesada, a maioria dos times de ataque prefere correr esse risco.

Nunca há mais de dois times de ataque trabalhando em uma certa cidade ao mesmo tempo; através de acordos não mencionados, um time de ataque fica longe das operações do outro.

## PROBLEMAS MAIORES

Por mais difícil que seja de acreditar, os Nefandi têm outras preocupações urgentes além da pressão impiedosa que a guerra da Ascensão exerce. Nefandi Malfeanos mais cedo ou mais tarde se encontram tentando segurar conflitos feitos por seus aliados, muitas vezes tentando separar espíritos raivosos e metamorfos corruptos – enquanto os lobisomens corrompidos que começaram o conflito já se foram há muito tempo. As tensões entre os dois grupos têm aumentado firmemente e, irritados, alguns Malfeanos clamam que isso é ação de outras facções de Nefandi.

Entretanto, existem outros Malfeanos para se preocupar, isto é, os maiores e mais poderosos Espectros. Vivendo em um Labirinto atormentado por eles mesmos, esses servos do Oblívio (não da Wyrn) se devotam a corromper tanto os vivos quanto os mortos, pelo menos quando eles conseguem despertar de seus descansos espasmódicos.

## COISAS MORTAIS

De qualquer forma, os piores são os verdadeiros Malfeanos – os eternos Espectros Que Nunca Nasceram que dormem inquietantemente no coração do Labirinto do Mundo dos Mortos. Criados quando a Entropia nasceu, essas criaturas roeram os corredores intermináveis e inconstantes do Primeiro Labirinto da matéria bruta da Criação. Agora elas descansam impacientemente nas câmaras e corredores que eles talharam para si, tendo sonhos de poder e destruição.

Tais sonhos preocupam os Nefandi, e com toda razão. O estranho número de coincidências entre a geografia do Mundo dos Mortos e o próprio paradigma Nefandi tem levantado muitas questões. Recentemente, um grupo de pesquisadores Infernalistas, para o pesar dos mesmos, foi buscar a verdade por trás desta misteriosa ressonância.

As conclusões as quais esse time de pesquisas chegou, tanto assustou quanto enraiveceu os gilledeans predominantes – e seus Mestres. Nenhum dos pesquisadores sobreviveu à apresentação inicial das

descobertas do grupo por mais de cinco minutos e cada relatório, gravação ou nota feitas durante a expedição foram jogados ao fogo. Pelo menos, esse foi o destino dos pesquisadores e de todos os materiais que puderam ser encontrados. Certos materiais foram contrabandeados por Engenheiros do Vácuo barabbi aos seus conhecidos na Convenção, revelando a dura verdade.

Essencialmente, o relatório diz que as entidades que os Nefandi servem não passavam de sonhos dos Malfeanos adormecidos do Labirinto Primitivo. Os Labirintos, títulos e naturezas de todos aqueles que vivem Do Outro Lado são reflexos e versões distorcidas pelo sono dos pensamentos tremulantes por causa das mentes adormecidas d'Aqueles Que Nunca Nasceram. E quando um dos Malfeanos adormecidos acorda, muito do que ele sonhou desaparece.

Tanto medo quanto excitação saltaram desta última premissa, particularmente entre os TecnoCratas e os mortos inquietos que os espionam. Pesquisadores no Abismo indicaram que o mais velho e mais poderoso Malfeano, Gorool, despertou justamente quando a TecnoCracia e as Tradições começaram seu ataque final aos Nefandi em 1945. Observadores de ambos os grupos lembraram que a defesa nefândica pareceu confusa e enfraquecida e muitos Nefandi chamaram poderes e aliados que nunca apareceram. A conclusão de tudo isso é que o despertar de Gorool destruiu as criações de seus sonhos, privando aqueles que serviam esses sonhos de poder em uma hora de necessidade.

Mesmo agora, o relatório de uma gangue de espíritos fantasmas se encontra no escritório do Lorde Esqueleto dos mortos. Dentro dele estão os detalhes de uma proposta de invasão aos Labirintos por uma força de ataque formada por agentes de várias Convenções. O propósito do ataque é simples: despertar os Malfeanos adormecidos, assim, enfraquecendo arriscadamente os Nefandi que surgirem. Sobre os efeitos que essa tática terá no Abismo, a avaliação tecnocrata é simples: irrelevante.

Entretanto, pior ainda são os Nefandi que ouviram fragmentos sobre essa pesquisa e chegaram à conclusão que, se eles são unicamente seguidores dos sonhos desses espectros, quantos poderes a mais eles poderiam ganhar se adorassem as coisas que colocaram tais horrores em existência?

## TÁTICAS RUMIADAS

Arrastar toda a criação para as raízes da corrupção não é algo que se consegue da noite para o dia. Ao invés disso, a maior vitória dos mestres Nefandi deve vir de milhões de pequenas operações, cada uma delas trazendo a eternidade um passo mais perto de ser des-

truída. Essas táticas abaixo são as mais comuns, dando a você um plano para poder usar os Nefandi em sua crônica.

- **Cavalo de tróia** — Os Nefandi não se importam em ser sutis com outros humanos; eles só têm que se preocupar se estão ofendendo a realidade (pelo menos por enquanto). Como resultado, suas táticas favoritas envolvem amedrontar ou seduzir os Adormecidos proeminentes (especialmente políticos e empresários) a trabalhar para os Lordes Negros. Esses peões de alto nível então recebem ordens de baixo, fazendo com que eles tomem ações tão inflamatórias que terminam por fazer com que os magos Tradicionalistas locais apareçam. A compra de grandes lotes de terra selvagem sempre resulta em algum Orador dos Sonhos furioso, ao passo que estilos de vida obscenos e comando no mercado de drogas, normalmente, fazem com que os Cultistas, Coristas e Verbenas apareçam para o público. Enquanto os magos Tradicionalistas tentam lidar com as coisas sutilmente, eles são alvos fáceis para grupos de ataques e seus shaytans. Quanto mais os tradicionalistas tentam manter as coisas em segredo, mais selvagens ficam os shaytans e forçam o alvo a gastar mais e mais energia tentando manter as coisas discretas (restando cada vez menos energia para contra-atacar).

Reciprocamente, esse tipo de estratégia também pode fazer com que um Tecnocrata dê as caras, tentando entender porque aquele político ou homem de negócios que trabalhava para eles não obedece mais às suas ordens.

- **Pondo Lenha na Fogueira** — Uma aliança entre a Tecnocracia e os Tradicionalistas banuiu a maioria dos Nefandi há meio século atrás e os Caídos ainda não se esqueceram. Eles agora sentem um prazer especial em colocar as duas facções uma contra a outra, e então sair de perto e observar enquanto a diversão ocorre. Normalmente, um ou dois barabbus penetram em cada uma das facções de uma dada cidade, dando informações sobre as fraquezas do “inimigo”, boas demais para se recusar. O resultado são batalhas destrutivas, deixando ambos os lados desesperados por ajuda imediata. Assim, é claro, os barabbi são os únicos que ficam felizes em ajudar, com a cadeia de eventos entrando em escalada imediata, mais luta, e por aí vai. Se uma trégua temporária aparecer por acaso, existe uma técnica consagrada que envolve cada espião “derrotando” o Nefandus do outro lado, dando aos seus supostos aliados todo o incentivo para renovar a briga.

- **Brigas por Território** — Incitar a população sobrenatural local sempre é divertido. Vampiros e lobisomens nunca precisaram de uma desculpa para a paranóia, mas dar a eles uma só aumenta a diver-

são. Em casos desse tipo, um Nefandus pode matar até um espectador inocente (se ele estiver se sentindo realmente cruel, pode até mesmo criar um “padrão” entre suas vítimas) e altera o corpo de alguma forma usando mágica. Uma das formas favoritas é quebrar os ossos do corpo e drenar a medula de dentro para fora; outras aproximações envolvem mutilações e o crescimento de vários cânceres abomináveis. Uma vez que o Nefandus faz seus peões espalharem os corpos pela cidade (usando magias de Tempo para subverter qualquer pista que alguém possa ter sobre a hora da morte), é apenas uma questão de tempo até que a população sobrenatural fique sabendo sobre essa nova, desconhecida e terrível ameaça, que vem fazendo coisas horríveis e que eles nunca viram antes. Os vampiros ficam nervosos, começam a culpar uns aos outros e então não demora muito para que eles tentem arrancar a garganta um do outro. Como qualquer vampiro que se preze tem controle sobre uma dúzia ou mais de mortais, esses humanos também são pegos no conflito, o que leva a confusões, assassinatos, e outras perturbações cívicas. Enquanto isso acontece, a população Garou toma uma posição hostil destruindo tudo o que está em seu caminho, tentando encontrar a “Criatura da Wyrm” responsável por tais atos. Caos, terror e sangue inevitavelmente aparecem e tudo para o benefício dos mestres aos quais os Nefandi servem.

- **Viva um Pequeno Sonho** — Confronto aberto não é, e nunca foi, o estilo dos Nefandi. Eles preferem atacar somente quando têm uma esmagadora vantagem numérica do seu lado. Quando eles não têm uma vantagem devastadora, os Nefandi preferem atormentar seus alvos, os enfraquecendo vagarosamente até que eles caíam por desgasto.

Uma das melhores formas de se fazer isso é invadindo os sonhos do alvo. Um fluxo constante de pesadelos colocados no subconsciente da vítima perturba seus padrões de sono, deixando a vítima nervosa e irritada, assim, fazendo com que ela esteja mais apta a cometer erros em combate. Além do mais, as reações dos sonhos são sinais das ações que o sonhador irá tomar na vida real. Nefandi particularmente sutis tentam mandar seus planos de batalha como uma rede de pesadelos, checando as respostas do alvo e planejando medidas defensivas na vida real.

## ROSTOS NAS SOTIBRAS

Existem muitos meios de servir os Lordes da Escuridão Exterior. Enquanto a maior parte dos Nefandi pode estranhamente ser chamada de “autônoma”, pelo menos quando se trata de corrupção, alguns deles formam grupos, juntando seus recursos. Outros preferem estar em uma posição onde recebem ordens e então vão para uma seita mais hierárquica dos Nefandi.

## ⊕ K'LLASHAA

Talvez estes sejam os Nefandi mais próximos ao estereótipo Lovecraftiano, os K'llashaa moldaram seus serviços para as Coisas Exteriores de uma forma quase religiosa. Essa pseudo-religião vem dos líderes das seitas menores (que sabem mais ou menos a verdade sobre o que eles servem) até as fileiras. Essas almas, a maioria Adormecida, acreditam realmente que sacrificando humanos e animais, cuspidos em crucifixos e murmurando longas orações para divindades de nomes impronunciáveis, irão trazer uma era de ouro do terror sobre a terra. A prova para essa teoria está em falta até o momento, mas, pelo menos, os planejadores por trás dos K'llashaa estão bem supridos com seguidores fiéis, recursos e ajudantes.

Pelos nomes impronunciáveis de suas divindades impronunciáveis, os K'llashaa cometem os atos mais cruéis e depravados como sinal de grande reverência. Matanças em série, mensagens em sangue, membros decepados enviados pelo correio, vandalismos contra igrejas e sinagogas, estupros e assassinatos particularmente sangrentos – todos estes são atos de adoração para os K'llashaa.

Um novo recruta nos K'llasha deve fazer sua conversão da forma mais espetacular e pública possível. O ato de iniciação também serve para o mago renunciar tudo que significava alguma coisa para ele em sua existência passada, não deixando dúvidas sobre quais tipos de morais o mago mantém agora. Trair amigos, entes amados, profanação de Nodos e lugares sagrados, machucar os inocentes e os ignorantes, derramando raiva e ódio sobre eles – tudo isso é um “selo de qualidade” na conversão de um mago para os K'llashaa.

## ⊕ MALFEANOS

Considerados com um pouco de suspeita pelo resto dos Nefandi, os Malfeanos (não os confunda com os Espectros de mesmo nome) são os Caídos que garantem sua devoção à Wyrm. Esses magos têm como objetivo o fim de tudo, vendo a Wyrm como uma permissão para matar, rasgar e aniquilar. Ainda que muitos Malfeanos tenham a tendência de racionalizar essa aliança com a Wyrm (“Nós não acreditamos de verdade na existência de um anelídeo gigante devorando toda a criação existente, Desmond – a noção da Wyrm é apenas uma construção linguística simbólica, criadas pelas tradições de Garous e passada oralmente até hoje, que mascara o princípio entrópico ativo que irá levar, mais cedo ou mais tarde, à aniquilação total causada pelo aquecimento universal”), eles penhoram suas almas para alguma coisa de Malfeas, muitas vezes andando com Dançarinos da Espiral Negra para rea-

firmar a profundidade de seus compromentimentos.

Inacreditavelmente, até mesmo os outros Nefandi interpretam os Malfeanos de maneira errada. Em primeiro lugar, até recentemente esses magos corrompidos pela Wyrm demonstravam uma preferência muito estranha de trabalhar com os Dançarinos da Espiral Negra do que trabalhar com outros Nefandi, clamando que os Garous corrompidos são mais fidedignos. Além disso, a sugestão de assimilação dos Malfeanos com outros Nefandi é bem vaga e eles simplesmente não conseguem entender, ou fingem que não entendem a essência da mesma. Por outro lado, Adoradores do Vácuo Negro e Infernalistas adoram entidades variadas e freqüentemente contraditórias, demônios e Bestas Anciãs, mas pelo menos essas entidades são deles. Malfeanos, em contraste, são vistos no sentido de “convertidos” para a religião dos Dançarinos da Espiral Negra e, por mais ridículo que pareça, os outros Nefandi não confiam neles.

## A BENEVOLENTE SOCIEDADE DAS ALÍTIAS PERDIDAS

Menos uma organização e mais um clube social, os membros da Sociedade Benevolente são a elite das unidades de seqüestro dos Nefandi. E não é porque eles possuam algum treinamento especial ou têm alguma ordem em particular do Além dos Abismos Obscuros. Ao invés disso, é por que eles gostam de torturar e seqüestrar, e assim praticam ambas as artes

### ESTEREÓTIPOS

**Tradições:** A coisa mais mágica sobre esse punhado de traidores e retardados egocêntricos é que eles duraram até agora. O que nós deveríamos fazer na verdade é sumir por uma década, tempo o bastante para eles se mastigarem, até restar apenas tirinhas de suas fileiras.

**Tecnocracia:** Eles querem fazer o universo na imagem de seus mestres. Nós queremos fazer o universo na imagem de nossos mestres. Quem você acha que é o mais forte?

**Desauridos:** Insanidade inútil é somente isso – inútil. Nós tentamos não estar por perto quando uma dessas bombas-relógio mentais explodem, mas se nós pudermos jogar um deles no caminho de alguns Tecnocratas ou Tradicionalistas, melhor ainda.

**Independentes:** Ferramentas úteis pela simples razão de que nós não ligamos para eles. Se eles vêm para nós, ótimo, se eles estão contra nós, então não têm nem recursos o bastante para nos atrasar. Ainda assim, enquanto isso, todos gastam seus recursos se preocupando com esses jogadores menores.

até que fiquem muito, muito bons nelas.

A única ligação da Sociedade Benevolente é o gosto de seus membros pelas atividades praticadas; não é incomum encontrar Malfeanos, Infernalistas, K'llashaa e até algum membro do Sabá vampírico, todos saindo para fazer um "social". Membros da S.B. frequentemente têm uma inclinação para a moda Victoriana ou Edwardiana, usam uma linguagem formal falsa e normalmente parecem com uma versão afeminada dos droogies de Laranja Mecânica – pelo menos até que tenham avistado seu alvo. Então o grupo pas-

sa a adotar ações altamente eficientes, e até mesmo chocantes se formos comparar com o comportamento que o grupo adotava antes.

Grupos da S.B. podem ser encontrados em qualquer cidade grande, já que o rol dos adeptos é, no mínimo, um tanto instável. Enquanto a Sociedade não recruta por iniciativa própria – seus prêmios são, inevitavelmente, passados adiante –, existe uma grande porcentagem de barabbi que são pegos pela Sociedade, os quais posteriormente acabam por se juntar às fileiras.

## ⊕ OS NEFANDI E VOCÊ (E SEUS JOGADORES E ⊕ GRITOS DE ANGÚSTIA...)



*Louis di Alessandro inspecionava a cafeteria franzindo um pouco suas sobrancelhas. O café servido para ele era bem claro e Louis sabia que quanto mais claro o café, pior sua qualidade. Ele deu um pequeno gole no copo vaporoso de café expresso na sua frente e fez uma careta. Estava pior do que ele esperara.*

Ele foi salvo de um segundo gole pela chegada de seu encontro das 11:30 (automaticamente, os olhos de di Alessandro se voltaram para seu relógio: 11:42. Este está atrasado e folgado), que escorregou até a barraca murmurando desculpas e justificativas. Di Alessandro fez um sinal para que se calasse e então olhou para ele de cima a baixo. O mago não se destacava muito; ele estava no meio de seus vinte anos, vestia a já conhecida moda preta dos Vazios. Uma Ank prateada estava dependurada em seu pescoço através de um cordão de couro e o brinco em seu nariz era de um fino bom gosto.

Di Alessandro tomou outro gole de café para esconder seu desgosto.

"Eu realmente não deveria estar aqui" começou o Vazio.

"Shh!" di Alessandro colocou o copo de café sobre a mesa com um tilintar. "Você está aqui, Alaric. Eu posso te arranjar algo para beber? Não? Então talvez eu possa te arranjar alguma outra coisa."

"Sério, eu só vim te dizer que eu pensei bastante sobre isso e eu não estou interessado." Alaric parecia desafiador, mas di Alessandro sabia que para esse tipo, aquilo era apenas uma outra maneira de dizer "estou com medo."

"Agora você está apenas sendo teimoso, Alaric. Eu posso te ajudar bastante e o preço é bem justo, não é?" Suspirando mentalmente, di Alessandro tentou fazer seu melhor para demonstrar calma. "Olhe, eu te conheço há quanto tempo?"

"Duas semanas."

"Certo, duas semanas. Mas isso não importa. O que importa é que eu vi o modo que os outros te tratam. Eu vi como eles te olham como se fosse um ser de segunda categoria. Você não devia ter que agüentar esse tipo de merda."

"É dos meus amigos que você tá falando!"

"Claro, claro," a voz de di Alessandro era tranqüilizante. "Mas você ainda sente que não se encaixa muito bem, não sente? Você quer mostrar a eles seu valor." O garoto concordou relutantemente com a cabeça. Internamente, di Alessandro sorriu. Isso iria ser mais fácil do que ele pensou. "Bem, eu tenho a coisa certa para você." Ainda existia uma máscara de preocupação em seu rosto quando ele colocou a mão em seu bolso e então retirou o que parecia ser a mãe de todas as bolinhas de gude: uma esfera de vidro esfumada, com 7,5cm de diâmetro. Formas turvas apareciam de relance se movendo nas profundezas do vidro.

"O que é essa coisa?" Alaric perguntou se debruçando para um olhar mais próximo.

"É um devorador de Paradoxo. Com isso, você vai poder deixar os embaraços de lado e impressionar os seus amigos. Você provavelmente será capaz de resgatá-los uma ou duas vezes e o melhor de tudo é que com a ajuda dessa coisa você poderá fazer magias tão vulgares quanto você quiser, e absolutamente nada vai acontecer com você."

"Nada?"

"Nada."

Mas Alaric gaguejou quando estava perto de pegar o globo, "por que você está fazendo isso por mim?"

Di Alessandro fingiu refletir sobre a questão por um minuto, então ele se aproximou com um sorriso. "Porque, Alaric, eu gosto de você. Você me faz lembrar de mim, há

*muito tempo atrás, e eu quero te dar a ajuda que eu nunca tive. E também porque eu já tenho uma dessas.”*

*“Putz.” Uma pausa. “Obrigado.” Alaric rapidamente colocou a esfera em seu bolso, e então correu, sumindo na noite. Di Alessandro balançou sua cabeça negativamente. Foi fácil demais. A coisa que ele tinha dado para o garoto, bem, certamente devorava alguma coisa e não era o Paradoxo. Quando as coisas contidas na esfera se libertassem, elas assombrariam para sempre a reputação de Alaric com seus “amigos”, e o garoto só teria um lugar para correr: de volta para di Alessandro e as coisas dentro da esfera. Mesmo com o expresso ruim, o barabbus se encontrou com um sorriso largo, e então se recostou para esperar pelo seu próximo “cliente”. “Nada como amar seu trabalho”, ele disse para ninguém em particular e bebeu de uma vez.*

Pense no vírus mais vil. Mal se considera que ele está vivo e, de alguma maneira, consegue se infiltrar e passar pelas defesas de certa célula (e, mesmo que ela impeça o pequeno vírus, a célula deixa o organismo, no qual ela é uma parte ínfima) e se enfia no mecanismo genético do núcleo da célula. Então, coisas interessantes começam a acontecer. A célula, infectada pelo pequeno vírus, começa a distribuir outras cópias desse vírus. Ela se tornou uma célula corrompida, e na sua corrupção, ela serve à vontade de seu corruptor. Então, quando a célula já deu tudo que tinha que dar, ela morre e suas crianças bastardas, os outros vírus, são libertas sobre as outras células do corpo. Conseqüentemente, o próprio corpo se corrompe e morre. Todas as células morrem junto com o grande todo. E nossos pequenos e corajosos vírus? Bem, eles morrem também, só que com um trabalho bem feito e nenhuma testemunha para falar sobre, mas eles não ligam muito para isso.

Agora, pense nos Nefandi. Eles são o vírus no corpo da Criação e o resto da comunidade Desperta são as células que eles caçam.

Pensar que os Nefandi são maus “por que sim” é um engano enorme. Enquanto que os objetivos dos Caídos podem parecer muito menos admiráveis para nós do que, vamos dizer, o programa ecológico aderido pelos Oradores dos Sonhos, isso não significa que os objetivos dos Nefandi devem ser descartados como se não fossem importantes ou periféricos. Afinal de contas, o fim do universo é algo que provavelmente irá envolver todos nós.

Em resumo, os Nefandi se vêem servindo um poder primordial, grandioso – talvez um poder que caça os conhecidos “Puros” ou o “Primórdio”. Faz sentido eminente para eles servir esses poderes primordiais, obedecer suas ordens e todos seus caprichos. Afinal de contas, de certa forma, alguém consegue vê-los como os donos originais do universo. De qualquer forma,

em um nível mais profundo, os Nefandi procuram ajudar e incitar a chegada do fim de tudo. A Criação já teve seu tempo, e agora, pela vontade das Coisas que a precederam, ela deve morrer. Alguns Nefandi vêem isso como a eutanásia de uma realidade sofredora; outros vêem suas ações como nada mais que um teste básico (“Se o universo conseguir sobreviver ao que iremos fazer, então ele mereceu. Se ele não puder, então ele merece a morte”). Indiferentemente, todos os Nefandi têm o mesmo objetivo final: servir a vontade dos Outros e, fazendo isso, trazer o fim de todas as coisas.

Isto não significa que os Nefandi estejam corretos ou que sejam legais, mesmo que eles pareçam pessoas boas, caridosas ou mesmo muito charmosos (Se você se encontrar concordando com o ponto de vista dos Nefandi enquanto esse capítulo termina, o autor toma isso como um grande elogio de suas habilidades e recomenda que você procure ajuda psiquiátrica imediatamente). No fim, os Nefandi são aquelas almas que acreditam, incentivam e ativamente procuram espalhar a corrupção – e eles gostam de seu trabalho. Eles não querem dominar o mundo e sim acabar com ele e com toda a realidade junto. A Tecnocracia pode desejar recriar o mundo em sua imagem estéril, mas, no final das contas, ainda haveria um mundo. As Tradições podem brigar entre si, mas elas brigam sobre o que fazer com o mundo – não sobre a melhor maneira de destruí-lo. Os Desauridos podem ser loucos, mas a destruição que eles causam é só uma tentativa de criar uma realidade mais confortável para si. Os Nefandi, quando fazem a vontade de seus Mestres Negros, destroem tudo – e estão se divertindo muito com isso.

#### LEITURA RECOMENDADA

Narrar bem para os Nefandi não é uma tarefa fácil. Ainda bem que corrupção completa e megalomania suicida são coisas incomuns para a maioria das pessoas. Entretanto, para alguns bons exemplos literários nefândicos, você deveria tentar:

“The Sect of the Idiot” e “Frolic” de Thomas Ligotti (em *Songs of a Dead Dreamer*)

“Dreams in the Witch-House”, “The Hound” e “The Dunwich Horror” de H. P. Lovecraft

“The Events at Poroth Farm” de T.E.D. Klein  
Bad Dreams de Kim Newman.

Muito do trabalho de Clive Barker.

# CAPÍTULO DØIS: DESAURIDØS

*“Louco, adj. Indivíduo dotado de alto grau de independência intelectual; não conformado com os padrões de pensamento, fala e ação derivada dos conformistas pelo estudo deles mesmos; contrários à maioria; em suma, diferentes. É evidente que pessoas são dadas como loucas por autoridades desprovidas de indícios de que eles próprios são sãos. Para ilustração, o presente (e Ilustre) dicionarista não está certo na crença dele próprio na sanidade como está qualquer interno de qualquer hospício na terra; de qualquer forma ele sabe o contrário, em vez de uma ocupação elevada que parece atraente para seus poderes, ele pode realmente estar batendo suas mãos contra as barras da janela de um asilo e declarando que ele é Noah Webster, para o inocente deleite de muitos espectadores descuidados.”*

– Ambrose Bierce, O Dicionário do Diabo

## NADA É VERDADE



Os Despertos são muito poderosos, capazes de feitos fantásticos e perigosos. Os Iluminados podem adivinhar o futuro, curar os doentes com milagres ou criar máquinas muito além do nível de avanço da tecnologia mundana. Sempre à espreita está o perigo do Paradoxo, para evitar o rasgo na trama da realidade do estica-e-puxa e a fragmentação vio-

lenta do tecido da realidade pelo Desperto.

Magos devem ser cuidadosos então, sempre devem se esforçar para fazer suas mudanças de forma sutil e segura, ambas para seu próprio bem e dos outros que o rodeiam. Agora imagine esta vontade iluminada, capaz de atos incríveis, sem nenhuma preocupação com segurança ou limitação. Imagine-a sem nenhuma preocupação com as forças do Paradoxo que podem vir para manter a estabilidade da realidade, ou, de fato, não se



preocupa com a realidade como um todo. Imagine por um momento, uma mente iluminada tão separada do conceito de mundo como o mantido pelos homens comuns que ela pode nem mesmo perceber quando está alterando a realidade ou simplesmente existindo. Isto é o que um Desaurido é: a própria encarnação do Dinamismo. O mundo entorta e chora pela força constante de vontades dispersas, indo fluida e melhoradamente encontrar suas realidades secretas distorcidas.

Como o máximo da expressão do caos, nada sobre os Desauridos é consistente. Eles são tão diferentes uns dos outros quanto o são do padrão. Eles podem ser efemérides apocalípticas, gritando através da criação como uma explosão de napalm segundos antes de destruir a eles mesmos e tudo em volta deles. Outros podem ser os loucos beligerantes do estereótipo, falando línguas para objetos inanimados e deixando uma trilha de relógios derretidos em seu caminho. Talvez o mais assustador sobre os Desauridos é que eles parecem perfeitamente lúcidos, o mundo ao redor deles dissolve de formas sutis difíceis de se notar. Este pensamento se aplica aos indivíduos tão bem quanto ao todo. Um Desaurido pode circular através destes estados e infinitos outros no passar de uma hora, passando da serenidade ao assassino genocida e voltando à serenidade. Nada deste louco é estático, e nada que você possa dizer sobre eles continua sendo verdade por muito tempo.

## VERDADE DE ALGUITIA FORTIA

Os Desauridos existem num estado permanente similar ao que os magos chamam de Silêncio, um tipo de loucura mágica onde eles se perdem em suas próprias versões internas da realidade. Magos que sofrem Silêncio reagem a coisas que não são reais, formam idéias baseadas apenas em sua percepção, e ignoram coisas que o Silêncio modifica em suas percepções.

O estado de ilusão dos Desauridos, entretanto, é mais perigoso que a insanidade mundana ou mesmo o Silêncio "comum". O estado dos Desauridos consiste no uso de mágicas poderosas e vulgares, que fazem com que Ressonâncias excepcionalmente altas os rodeiem. Em magos normais, a Ressonância colore seus esforços na mágica e serve para dispersar constantemente os poderosos aspectos de sua vontade no mundo. Isto é normalmente bem sutil, embora se saiba que o mago parece obviamente algo mais que humano para as pessoas que lidam com ele. A sutileza não está presente nesta loucura mágica. As Ressonâncias extremas dos Desauridos são como gritos se comparados com os sussurros gerados pelos magos normais, alterando a realidade mesmo sem sua vontade consciente.

Na zona de realidade deformada que cerca os Desauridos, sua vontade é a lei. Objetos físicos apa-

recem e se comportam de forma totalmente caótica, como suas magias. As pessoas pensam, se comportam e se vestem de acordo com a sua percepção pessoal da sociedade, e os humanos nunca parecem notar tal mudança. Para os Desauridos, o mundo deformando é a realidade. Um homem pode deixar sua casa suburbana para fazer um Cooper, se tornar um guerreiro espartano quando passar pelo Desaurido no parque; seu Cooper torna-se então uma corrida para entregar uma mensagem no outro lado de um acampamento militar. Se ele for sortudo o suficiente para não ser pego por eventos da deformação psicótica, ele passará até o outro lado e voltará ao seu estado original, a tempo de chegar em casa para tomar um banho e ler o jornal. Um mago, entretanto, é por sua própria natureza adaptado à idéia de que a realidade é flexível. Ele pode perceber e resistir aos efeitos dessa realidade deformada. Magos menos experientes, iluminados ou preparados, podem não resistir, e caem no Silêncio dos loucos mais facilmente.

Deformações na realidade não estão sempre presentes com intensidade nos Desauridos. Alguns estão totalmente sozinhos em suas ilusões, e quem olhar verá somente um louco. Instabilidades são possíveis também. Um quarteirão da cidade pode ser engolido pela presença de um Desaurido num dia, enquanto anteriormente o mesmo mago selvagem era simplesmente um indivíduo perdido e errático sem emanções. Isto se torna verdade dependendo do tamanho e poder da deformação. Como é próprio de seres caóticos, a natureza de seus mundos às vezes muda.

Em muitos casos os Despertos retêm uma grande quantidade de vontade livre quando entram na distorção, entretanto, tornam-se mais análogos deles mesmos do que atores sem vontade do mundo fantasioso do Desaurido. Aqueles que se encontram nesta posição podem continuar a trabalhar no que tinham em mente com personalidade e métodos mais apropriados para o Silêncio em que eles se encontram, incluindo métodos mágicos. O que é vulgar normalmente, nem sempre o é dentro do mundo de um mago caótico.

Esta perda de regras da coincidência é, sem dúvida, parte da infame resistência dos Desauridos ao Paradoxo. É possível que a realidade por eles criada seja tão completa que a mágica atua mantendo as regras de seu próprio mundo de uma forma considerada não vulgar para eles — de fato uma idéia atormentadora àqueles que os estudam e os combatem, embora nem sempre ela seja desinteressante. Mais de um mago saiu ileso do Paradoxo após usar um efeito em um Desaurido, o qual poderia ter sido extremamente vulgar, mas tornou-se apenas uma trivialidade para a realidade local. O preço do paradoxo deve ser pago, entretanto, não pelo Desaurido. O mago que está fi-

sicamente mais próximo do Desaurido normalmente recebe a descarga mística, sofrendo os efeitos do Paradoxo no lugar do indivíduo ensandecido.

Isto não significa dizer que todo Desaurido é uma infundável fonte transbordante de caos. Alguns Desauridos parecem exibir uma pequena tendência a esse tipo de acontecimento. Enquanto a externalização de sua alteração pode variar a cada dia, um Desaurido pode simplesmente não ter a enorme estranheza que caracteriza outros Desauridos mais dinâmicos. Alguns poucos têm sido controlados para se infiltrar em outros grupos de magos. Alguns existem mesmo sem perceber sua própria condição. Os Desauridos vêm em todos os tamanhos — de encarnações enlouquecidas e selvagens do Dinamismo a magos desprezíveis e pervertidos que vivem suas existências doentias fora de seu controle.

## MENTIRA DE ALGUTIA FORITIA

Teorias sobre o que exatamente faz alguém se tornar espetacularmente e magicamente insano são várias, e freqüentemente tão diversas quanto os próprios Desauridos. As idéias sobre o que os faz se comportar assim, após terem cruzado a linha da sanidade, são igualmente estranhas como um todo. É um assunto popular entre os leigos, e que está tomando lugar de investigações reais em muitos casos, porque — bem, como um mago pode realmente estudar um Desaurido? É perigoso, e não se pode confiar em qualquer informação obtida. Até agora, é um assunto importante o suficiente para as pesquisas sérias que têm sido feitas, e há alguns lugares onde estes padrões têm sido observados, se é que alguém realmente deseja estar nesse tipo de abismo particular por tanto tempo.

Uma crença comum é que a obsessão pode levar ao caminho da loucura, e isto certamente parece se encaixar nos hábitos de alguns Desauridos. A teoria é que esses magos têm investido muito de si numa meta ou teoria e isto toma conta de sua própria vida, absorvendo-os por inteiro. Alguns os comparam a trabalhadores exaustos. Advogados desta teoria, especialmente na Tecnocracia, mostram os passos para evitar isto, enfatizando os perigos da superespecialização e obsessão da mente. Esta teoria é popular entre os Herméticos e outros seguidores de tradições esotéricas do Oeste, e avisos de perigos de loucura e obsessão estão presentes mesmo em seus textos mais comuns.

Uma teoria similar é que um trauma severo pode tornar um mago louco, assim como poderia fazer com um Adormecido — a diferença está, é claro, na mágica. A teoria é que o mago pode revidar com sua vontade numa tentativa de desfazer o horror ou choque da situação. Na maioria das vezes ele falha. Esta falha, ligada aos estresses do trauma, de alguma

maneira deforma a mente do infeliz. Esta teoria parece lógica o suficiente, mas não consegue abranger os Desauridos que eram estáveis num dia e no outro se tornaram loucos ensandecidos. Muitos vêem ambas as teorias como uma só e dizem que o trauma simplesmente condensa anos de obsessão em um momento horrível.

A loucura sobrenatural não é facilmente explicada por meios mundanos. Alguns acreditam que estas teorias são inadequadas para explicar o estado dos Desauridos. Eles acham que os eventos traumáticos podem explicar a loucura mundana, mas que alguma coisa além desse estado é culpa da insanidade mágica. Uma teoria recente, por exemplo, criada por um grupo de místicos das Tradições, postula a idéia de que os Desauridos são as contrapartes duais dos Espíritos do Paradoxo. Onde os Espíritos do Paradoxo servem para reforçar as leis e manter a realidade estável, os Desauridos existem para manter as coisas distantes da cristalização e do crescimento estático. De fato, a constante alteração da realidade pelos Desauridos funciona mais como âncora num corpo d'água, impedindo as coisas de crescerem de forma concreta ou estagnada.

Estes místicos também teorizam que os Desauridos servem para assimilar ou roubar os poderes dos Espíritos do Paradoxo e usar isto para reforçar sua própria realidade. Mais arrepiante é a idéia de que eles estejam possuídos por alguns tipos degenerados de Espíritos do Paradoxo, que trabalham contra qualquer força que compele seus companheiros a reforçar a realidade. Essas questões surgem novamente em outras teorias. Tem sido especulado que a transformação em Desaurido não está totalmente nas mãos do mago,

TODAS AS COISAS SÃO  
VERDADEIRAS, MAS NÃO AS FALSAS

Os Desauridos são, possivelmente, as melhores opções em Mago para o Narrador ignorar as regras. Como você pode usar regras para as forças viventes do Dinamismo que sempre se adaptam? Não existe uma estrutura sólida para o papel dos Desauridos dentro da cosmologia ou de como eles enxergam as entrelinhas. Os Narradores devem inventar suas próprias razões e métodos para os magos loucos em seus mundos. No que um Desaurido está apto? As possibilidades são infinitas. Supõe-se que os Desauridos mudam tudo que eles tocam, inclusive eles mesmos. Tendo uma linha de produção lunática, não há caminhos para terminar — dê a cada um deles um toque pessoal e uma linha única para quebrar as regras.

mas, ao contrário, que é instigado nele por uma vida passada enlouquecida. Alguns têm dito que possivelmente o Avatar, o eu superior do Desperto, é distorcido de alguma maneira nos Desauridos.

Variações desta teoria são abundantes. Alguns dizem que a loucura é uma punição kármica para aqueles que trouxeram a estase para a realidade em encarnações passadas. Extremistas têm mesmo tentado atribuir este fenômeno a algum tipo de conspiração cósmica, como um deus selvagem distorcendo as vontades dos magos para seus próprios fins. Plausível para alguns grupos de magos que anseiam culpar alguém por qualquer calamidade, tal teoria recebe pouca consideração.

Magos têm se tornado loucos há tanto tempo quanto as pessoas podem lembrar. A expansão da consciência é um trabalho perigoso, e algumas pessoas não lidam bem com os efeitos colaterais. Este estado de loucura mágica, entretanto, é diferente. A primeira aparição dos Desauridos (e do termo em si) que é lembrada pelos magos modernos foi no século XII, quando eles atacaram e destruíram uma Capela Hermética na Irlanda. Antes disto, as habilidades marcadas dos magos loucos não eram tão analisadas, ou então não foram devidamente documentadas. Visões e encontros com os Desauridos tornaram-se mais freqüentes ao longo dos séculos. Atingiram seu ápice na atualidade, apesar dos seus banimentos da Terra devido aos espetáculos altamente insanos contra a realidade.

## INCOMPREENSÍVEL, MAS COM ALGUM SENTIDO

Os Desauridos como um todo não parecem ter uma forma linear de agir ou mesmo um objetivo pessoal (embora alguns indivíduos e grupos pareçam ter). Com isto é possível diferenciar alguns dos vários padrões comportamentais, como se analisássemos uma obra de arte. A maior parte da atividade dos Desauridos rompe as estruturas estabelecidas ou reforçadas. A Tecnocracia parece o alvo óbvio para muitos deles, embora as histórias mais marcantes da ação dos Desauridos envolvam Nephandi como vítimas. Mantenha em mente que os Desauridos estão tão propensos a atacar um parque temático quanto um prédio do governo. Os alvos não são sempre os que fazem sentido de uma forma direta, mas o rompimento é quase garantido para abalar essas estruturas. O pior é que muitos Desauridos muitas vezes vão além do limite para machucar os Nephandi, e estragar seus planos, talvez por ver seu lado caótico como competição.

Os magos das Tradições que defendem a teoria que afirma serem os Desauridos espíritos anti-Paradoxo sentem que os loucos são uma ocorrência

natural. Eles acreditam que os Desauridos de alguma forma criaram uma reação para a crescente cristalização da realidade, gerando guerrilhas discordantes para manter o mundo longe da estagnação. Esta teoria falha para explicar porque um Desaurido pode fazer um ônibus escolar ser devorado por um cardume de carpas, mas seus proponentes reivindicam que os que dizem o contrário não conseguem perceber a verdadeira realidade. Como evidência eles apontam o crescimento do número de Desauridos conhecidos desde o avanço da Tecnocracia

Discutir os métodos dos Desauridos pode ser como contar grãos de areia na praia. O modo como eles lidam com suas vidas e seus afazeres faz sentido apenas para eles ou àqueles que têm decifrado seus paradigmas. A única tática que todos os Desauridos

têm em comum é descarregar o fardo de seu Paradoxo em outros magos, ainda que isto pareça mais um subproduto de seu estado do que de um esforço consciente. Em raras ocasiões, alguns Desauridos astutos e aparentemente auto-despertos foram testemunhados submetendo outros magos a esse triste fim, o que é uma vantagem sua, mas isto é incomum e normalmente suicida.

Há muito poucas regras a respeito de como os Desauridos agem, com boa razão. Regras são pra coisas que funcionam sempre do mesmo jeito. Com Desauridos, o Narrador e os jogadores têm liberdade de usar as idéias que melhor se ajustem. Desauridos vivem em mundos próprios, e nestes mundos eles podem ser qualquer coisa. É de grande potencial para uma variedade de jogos.

OK, aqui vai um conselho. Pessoas parecem pensar que os Desauridos são todos cavaleiros que cavalgam unicórnios, magos com chapéus pontudos ou algo do gênero, tentando transformar o mundo em um daqueles restaurantes para veteranos. Parece algo tão amplo quanto os Desauridos poderiam estar fora de moda. Eles não estão de brincadeira, criança. Eu sei por que as pessoas pensam assim. Há realmente uma razão, e sim eu vou explicá-la. Fique comigo.

Tudo bem, a maioria de vocês provavelmente já viu um daqueles festivais da Renascença, alguns de vocês podem até saber algo sobre os clubes de restabelecimento que fazem toda aquela farsa das guerras medievais. Você já notou como as pessoas realmente se envolvem nisso? Eles vão a Corwin Ravenmoon ao invés de irem a Dale Brown, trocando seus nomes por nomes medievais e falando com um sotaque esquisito. Você sabe de quem estou falando. Se você não sabe, confie em mim. Estes locais comem as vidas destas pessoas. Você já se perguntou porque estas pessoas parecem estar se perdendo? Vou te contar, elas estão.

Pense um segundo, quantos de vocês observadores podem pensar que estão dentro de uma fantasia ou história? Muitos, correto? Claro, isto é comum. Nós somos uma sub-cultura marginal, crianças, e nós somos magos. Mesmo o menos apto de nós tem uma leve tendência a Tolkien, percebe? É natural. Nós não acordamos um dia como adultos cultos. Nós perseguimos isto, desde crianças. E como nós podemos fazer isto? Nós lemos livros e assistimos filmes. Nós queremos ser como aquele personagem: heróico, diferente e correto. Esta coisa é gravada a ferro em uma grande quantidade de pessoas. Estou certo, não?

Ok. Vamos ao ponto: de onde você acha que os Desauridos tiram suas vidas de fantasias dementes? Claro, muitos deles parecem misturar com coisas que eu nunca tinha ouvido antes. Eu aposto que a maioria deles se refugia em algo quente, felpudo e seguro. Algo como as centenas de histórias de fantasias que ouvimos quando crianças.

Agora, é fato que os Desauridos com o mesmo tipo de mentalidade podem trabalhar juntos. Eu tenho notado isto. Bem, não em primeira mão, mas eu sei como funciona. Eu me sinto confortável ao dizer que eles podem ser atraídos uns pelos outros, como os últimos pedaços de cereal na caixa. Em algum nível, estas coisas têm sido capazes de detectar um espírito semelhante. O que acontece? Um ou poucos deles se juntam, talvez viajem por aí em seus cavalos e matem alguns brutamontes ou alguns infiéis, ou o que quer que seja trivial. Vê até onde isto pode ir? Ok! Você pensou em um monte de pessoas com nome Corwin e com sotaque esquisito. vvv

# TUDO ⊕ É PERMITIDO ⊕



O grande trunfo de se usar Desauridos é que não há regras. Conte uma boa história e certifique-se de que os jogadores estão todos trabalhando para o mesmo fim. Quando estiver lidando com algo dinâmico e evidentemente sobrenatural como os Desauridos, é imperativo que todos entendam sobre o que acontece nesse seu jogo em particular.

Isto é verdade se você está usando uma grande quantidade de desauridos em seu jogo da Tradição ou Tecnocracia, ou se você está narrando um jogo com Desauridos interpretados por jogadores.

A primeira decisão, e a mais importante, é relativa ao uso de Desauridos como elemento temático. Diferentes grupos de jogadores querem diferentes tipos de histórias. Como resultado, os Desauridos precisam se encaixar em papéis específicos de forma a auxiliar no andamento da crônica.

## TEIAS DESAURIDOS ⊕

Em termos mais específicos, o que você faz com os Desauridos pode variar de jogo para jogo, mas você deve sempre manter o Desaurido sob seu controle assim como deve mediar a ação dos personagens dos jogadores. Tipicamente o Desaurido é um adversário, mas como qualquer adversário ele pode ter muitas formas.

Um jogo de ação, centrado em um conflito de armas pode usar Desauridos como antagonistas brilhantes, que são perigosos porque sua magia é selvagem e livre de Paradoxo. Eles mudam o mundo em volta deles e geram efeitos vulgares sem as consequências sofridas por outros magos. Isto significa que com sua mágica eles ultrapassam qualquer mago das Tradições em habilidades.

Neste jogo, Desauridos não têm que fazer muito sentido; eles serão inimigos coloridos com um toque “pastelão” e a habilidade através de mágica mortal e vulgar sem hesitação. Os magos dos jogadores terão que agachar, pular e ter em mãos seus melhores planos táticos para fugir dos raios voadores, das mantícoras e dos patos roxos, e devolver fogo com sucesso. Como qualquer adversário mago solitário, um Desaurido pode usar a seu favor representantes e fracassados, mas eles irão tomar formas de goblins e mutantes deformados ou outras entidades bizarramente remodeladas ou, até mesmo, virar criaturas espirituais.

No lado oposto do espectro, um estilo de jogo

de horror pessoal pode usar Desauridos como antagonistas, “e aí vamos nós”. O Desaurido é antagonista simplesmente porque algum tipo de conflito foi gerado com aquele grupo – ou ele é muito caótico para entender e permitir que esse grupo prossiga! Qualquer mago pode potencialmente se tornar um Desaurido, então o truque é mostrar o Desaurido mais bizarro e inumano do que atrapalhado. Então deixe os jogadores investigarem a história do mago e descobrirem que ele foi certa vez uma pessoa normal — como todos eles. Você pode usar esta oportunidade para impressionar jogadores que, mesmo sem entender o porquê de um mago se tornar um Desaurido, percebam que podem um dia enlouquecer também.

Durante o jogo, você pode encontrar Desauridos úteis em vários arcos históricos, lembrando que nem tudo com que sua cabala lida necessariamente faz sentido, e que os indivíduos podem mudar de neutro para aliado ou para inimigo com um mínimo de provocação. Um Desaurido pode fazer um papel com interesse mais dramático, convidando os personagens a encontrar um caminho para curá-lo. Um Desaurido levemente lúcido pode ter informação sobre cabalas inimigas; o truque é decidir se os personagens confiam nele. Talvez a cabala possa rastrear um Desaurido com centenas de anos, que viveu sem medo do Paradoxo desde o Renascimento, e que armazena um pouco de informação histórica antiga. Lembre: um Desaurido não precisa se encaixar na sua história simplesmente baseado nas suas características individuais — os magos loucos podem se encaixar em praticamente todos os papéis assim como outro mago mundano poderia se encaixar, bastando ao mestre adicionar elementos de incerteza e insanidade na trama.

## MÉTODOS PARA A LOUCURA

Desauridos operam de forma semelhante aos outros magos, com algumas diferenças. Eles ainda têm Arete e Esferas, e geralmente usam-nas de formas familiares. Eles experimentam Silêncio, Paradoxo e Ressonâncias diferentes do normal.

### Silêncio

Os Desauridos têm uma taxa de Silêncio permanente e uma taxa de Silêncio temporária. Geralmente, quanto mais Paradoxo o mago experimenta quando está próximo a um Desaurido, maior é o Silêncio permanente, mas isto não é tão duro e rápido. Em raras ocasiões, magos equilibrados têm, surpreendentemente, se transformado em Desauridos, enquanto outros magos confiam no poder dos Desauridos pela

## SILÊNCIO DESAURIDØ

- 1 Uma diferença simples do normal, ou diferente em detalhes menores. Os EUA usam o sistema métrico, por exemplo.
- 2 Algumas poucas diferenças, ou uma diferença notável constante. O trauma nunca aconteceu, por exemplo. Robert Davenport do Submundo tem Silêncio 2 e acredita que sua esposa e filha continuam vivas.
- 3 O mundo é totalmente cosmeticamente diferente, ainda que baseado na realidade de alguma forma. O Desaurido pode acreditar que ele está num tempo diferente ou sempre em um determinado lugar. Neste ponto, o Avatar tem que traduzir quase toda a realidade para o Silêncio. O historiador revisionista do sul General Barker luta contra os agressores do Norte todo dia com seus 3 pontos de Silêncio.
- 4 A realidade tem diferenças além do normal. Os Desauridos neste nível tendem à alta ficção. Histórias alternativas e níveis alternativos de tecnologia são comuns num Silêncio 4. Máquinas a Vapor altamente eficientes que movimentam a maioria das coisas ou conversores de anti-matéria são exemplos.
- 5 As leis da física voam pela janela neste nível para bem longe do senso comum. Super heróis, adolescentes presos em jogos de RPG, guerreiros selvagens do Mundo Perdido são possíveis no Silêncio 5. Arr-On, Senhor de Man-Hatan, que manda na selva das ruínas de Nova York de cima de seu mamute de guerra tem Silêncio 5.
- 6+ Desauridos neste nível de loucura são ejetados da realidade para a Umbra, e a níveis mais altos de Silêncio eles são incapazes de sair da Umbra profunda. Desauridos com um Silêncio 6 ou maior são quase incompreensíveis, desde servos balbuciantes, que balbuciam, não falam, apenas soltam resmungos ininteligíveis, até coisas desconhecidas, palácios não Euclidianos, vermes inteligentes de material cristalino ou coisas piores são possíveis neste ponto. Se você consegue imaginar isto, você se arrisca a se tornar tão estranho quanto um Desaurido de Silêncio alto.



fantástica capacidade de manter a lucidez frente aos choques de retorno provocados. Em geral, como regra, um ponto de Silêncio permanente para cada três pontos de Paradoxo no momento da conversão é uma boa proporção.

Toda vez que um Desaurido tem uma falha crítica num Efeito mágico vulgar, um ponto de Silêncio temporário é adicionado à ficha. O aumento do Silêncio temporário faz com que as ilusões do Desaurido se tornem mais intensas — em efeito, o Desaurido está num Panorama mental e o ponto adicional de Silêncio amplia este Panorama.

Um Desaurido pode perder pontos temporários de Silêncio passando algum tempo com aqueles que não compartilham sua versão alterada da realidade. A taxa mínima possível é o valor permanente original de Silêncio do Desaurido, que nunca pode ser diminuído.

Desauridos cujo Silêncio exceda cinco pontos (tanto temporário quanto permanente) tendem a se desconectar tanto da realidade que eles simplesmente “desaparecem” na Umbra, onde eles remodelam a efêmera em Reinos de suas próprias imaginações.

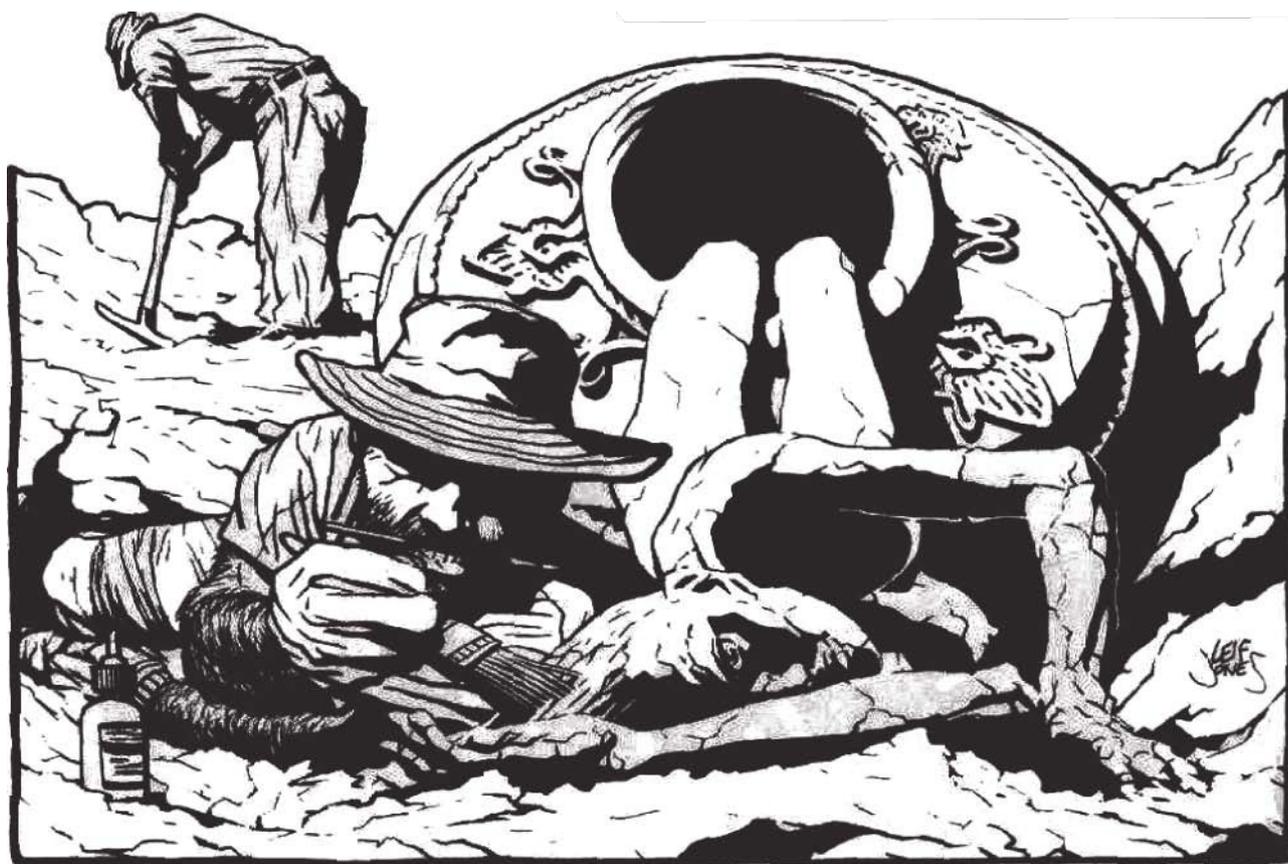
É importante fazer a distinção entre o Desaurido perceptivo e o Desaurido real. Cada um ainda sofre da “Síndrome Desaurida” e da condição de Silêncio, mas a manifestação exterior ou interior do Silêncio

pode diferir.

Os Desauridos mais comuns, e aqueles responsáveis pelo Dinamismo mais aterrorizante e destrutivo são os Desauridos reais — aqueles que externam suas ilusões subconscientemente. De algum modo, a Telluriam em si se torna envolta e misturada à loucura do Desaurido e faz com que o mundo em volta do Desaurido reflita isso. Este fenômeno faz que o Desaurido seja extremamente perigoso, porque ele sempre traz “grama de casa” em volta de si. O Desaurido po-

#### POR FAVOR, POSSO USAR SEU PARADIGMA?

Uma idéia interessante é que magos dentro da área distorcida pelo Silêncio de um Desaurido possam usar da realidade local para seus próprios Efeitos. Se as regras do Silêncio permitem ao Desaurido lançar casualmente alguns Efeitos vulgares em particular, quem disse que os outros não podem fazer o mesmo? O senso comum indica que o Paradoxo de alguém fazendo isto deve ricochetear no ser Desperto mais próximo (não o Desaurido), justamente como o Desaurido faz..



## BEIJI, EU TENHO ESSE VÍDEO DE UITI CARA NUTTI MANTUTE NO CENTRO DA CIDADE...

Dada uma extrema dobra na realidade de Desauridos Reais, alguém pode querer saber por que raios ninguém tem um vídeo de uma horda flamejante de loucos descendentes do Ramada assustando os turistas (“outros que não os usuais encontros de cosplay ou RPG”).

Quando um Desaurido exterioriza seu Silêncio, a Trama essencialmente se distorce através das lentes de sua percepção. As pessoas e objetos tomam as características que se misturam à ilusão de realidade do Desaurido. Assim que o Desaurido deixa o local, estes elementos voltam ao normal. Essencialmente, a idéia subjacente — um mensageiro, um meio de transporte, uma arma de mão - continua a mesma, enquanto a manifestação temporariamente muda. Isto também significa que para as pessoas fora da “esfera de ilusão” do Desaurido estas coisas parecem totalmente normais, a Trama não é distorcida naquele local e então tudo parece ter suas características normais. Dentro, as pessoas sofrem da distorção também, então eles não sabem necessariamente que alguma coisa ali não deveria ser como é. Um câmara-man entra na área de ilusão, sua câmara de vídeo se torna algo diferente (como um conjunto de peles e rabiscos de carvão), então quando ele deixa a área ela se torna uma câmara novamente — e nada é gravado.

Alguns Desauridos tem a habilidade de forçar sua esfera de ilusão na Tellurian expandindo-a para toda a trama, então tudo fica claramente deslocado. A maioria dos Desauridos deste tipo é extremamente poderosa e muito presa à sua ilusão. Eles geralmente não percebem o que fazem. Suas palhaçadas é assunto a ser abafado pela Tecnocracia ou podem se espalhar pelos tablóides (“Aliens pousam no centro de Manhattan!”).

Magos e outras entidades sobrenaturais, devido a sua conexão “perpendicular” à Tellurian — afinal, eles são oblíquos à realidade como um todo — frequentemente estão atentos às psicoses de um Desaurido quando ninguém mais está. Qualquer um com o Talento Consciência tende a reconhecer que algo está errado dentro da esfera de ilusão do Desaurido, embora ele possa precisar de três ou mais níveis de Consciência para realmente entender que o que está acontecendo não poderia ser real. Qualquer um suficientemente fora desse “mundo real” pode cair nesta categoria: Magos, vampiros, carnicais, feiticeiros, loucos...

deria lançar um ataque contra outro mago, a vítima seria obrigada a lidar com sua realidade modificada. É este tipo de Desaurido que é mais famoso por ataques gritantes e caóticos à Tecnocracia e às Fortalezas das Tradições.

Mas, atualmente, magos eruditos têm isolado outro aspecto do fenômeno Desaurido: Desauridos perceptivos que internalizam suas ilusões, mas raramente usam qualquer efeito no mundo em geral. Em alguns casos, estes Desauridos são completamente sábios, coerentes e são, mas por alguma razão sua percepção do mundo mágico é distorcida. Toda tentativa de mágica se modifica em um efeito alternativo dirigido pelo problema ilusório específico do Desaurido. O Desaurido pode até estar ciente de que suas mágicas sempre saem erradas, mas ele é incapaz de fazer algo a respeito. Em volta destes Desauridos, a Tellurian continua praticamente inteira, mas com as tentativas do Desaurido de tocá-la e puxá-la com for-

## DESAURIDOS DU JHOR E DINAITISITIO ESTÁTICO

A maioria dos Desauridos sempre sofre de Silêncios de Loucura. Dependendo de sua Ressonância, ele pode exibir sinais de Clareza ou Jhor. Entretanto, a Loucura sempre será dominante. Os Desauridos realmente assustadores e perigosos devem ter os três tipos de Silêncio (Loucura, Jhor e Clareza).

ça, a Trama acaba se tornando distorcida, tanto pela insanidade, dano do avatar ou outra situação gerada pelo Desaurido. Estes Desauridos ainda ricocheteiam o Paradoxo e podem se tornar ainda mais degenerados pelo Silêncio até que estes desapareçam dentro de suas ilusões internas. Devido a essa sua sutileza existe

a possibilidade de outros magos interagirem com eles – isso também os torna mais perigosos porque eles são difíceis de detectar.

### Paradoxo

Desauridos não são imunes ao Paradoxo, mas eles são resistentes aos seus efeitos. Mágicas coincidentes não geram Paradoxo, a menos que o jogador tenha falha crítica no Efeito. Mágicas vulgares geram choque de retorno como usual, mas não Paradoxo automático.

O Silêncio do Desaurido o protege de alguma forma dos efeitos do Paradoxo. Isso não é contra as regras dentro de seu pequeno “casulo de realidade”. Para cada ponto do Silêncio atual do Desaurido, subtraia três pontos do Choque de Retorno. O resultado da subtração é o que afeta o Desaurido; o resto afeta o ser Desperto (ou, em alguns casos raros, um Adormecido azarado) que estiver fisicamente mais próximo. O Paradoxo que afeta os outros sempre reflete a natureza do Silêncio do Desaurido.

### Ressonância

Todos os magos têm Ressonância, aquela sensação de ser-de-outro-mundo que emana de dentro deles. Ela colore todos seus efeitos com as marcas de sua vontade. Nos Desauridos, sua vontade está constantemente a toda força, empurrando mágica através de sua Ressonância num esforço contínuo de distorcer tudo em sua realidade.

A Ressonância é usada como um forte indicador de quão intensamente a vontade do Desaurido é dispersa no mundo à volta dele. Uma Ressonância baixa indica um típico Desaurido mediano, que não faz sentido aos observadores quando ele interage com a realidade que só ele vê. Um Desaurido com Ressonância alta faz muito mais sentido para os observadores, como eles estão praticamente dentro da versão dele de realidade e isto parece perfeitamente “normal” para eles.

A Ressonância aumenta com o uso de magia e com o investimento da paixão e de si mesmo na mesma. O uso constante da magia pelos Desauridos, junto com seu forte comprometimento óbvio para a sua visão da realidade, faz com que uma Ressonância alta seja comum entre eles.

Desauridos sempre têm Ressonância Dinâmica como primária. Suas Ressonâncias Entrópica e Estática nunca podem ser maiores que a Dinâmica. A principal preocupação dos Desauridos é com o dinamismo e a mudança.

*“A verdadeira grande loucura não pode ser atingida sem inteligência significante.”*

— Henrik Tikkanen

Há possibilidades ilimitadas para o uso de Desauridos na sua crônica de Mago. Infelizmente para aqueles que querem jogar com eles, apresentar regras compreensíveis para as possibilidades ilimitadas é im-

## ENLOUCRECENDO ⊕ MÉTODOS: USANDO DESAURIDOS



possível. O que pode ser feito é discutir possíveis regras e guias para o uso de Desauridos por jogadores e o Narrador pode personalizá-las para encaixar suas necessidades particulares e definições de “possibilidades sem limite”.

Além da necessidade de mecanismos para governá-los, a consideração mais importante com os Desauridos é a construção de seus Silêncios. Os Silêncios dos Desauridos, em termos de narrativa, são estilos. Narradores podem usar Desauridos para introduzir qualquer ambientação na sua crônica de mago que tenha escolhido, do estilo ação de Hong Kong ou desenhos animados até uma história alternativa ou ambientações históricas. Alternativamente, você pode usar Desauridos nos seus papéis mais familiares como desconhecidos e loucos aterrorizantes, com motivações impenetráveis e aparentemente poderes sem limite.

Uma das opções mais interessantes para alguns

é o uso de Desauridos como personagens dos jogadores. Um jogo retratando um Desaurido entre outros magos ou uma crônica totalmente de Desauridos oferece novas visões da insanidade para jogadores de Mago, mas requer muita comunicação entre os jogadores e o Narrador.

### ⊕ QUE OS DESAURIDOS PODEM FAZER?

Narradores terão necessidade de estabelecer o que os Desauridos são capazes de fazer no jogo. Para esta finalidade, duas opções são apresentadas para definir os loucos. Primeiro uma série de regras definem o que o Desaurido pode fazer, e o que os magos podem fazer para interagir com ele, seja em termos amigáveis ou violentos. A outra opção é mais uma abordagem livre, onde as necessidades definem as capacidades do Desaurido.

A maioria dos jogadores e Narradores escolherá uma opção no meio termo, fazendo as jogadas que

## APENAS CALE A BØCA E EXPLIQUE

• Para ser claro, a distorção do Silêncio em volta de um Desaurido não deixa evidências para trás quando ele se move, as coisas voltam ao modo que eram antes. Mas há exceções, é claro. Nada que o Desaurido tenha feito especificamente com um efeito continua, assim como o resultado do Choque de Retorno do Paradoxo do Desaurido repassado para outros magos.

• O nível de Silêncio determina o nível de desvio da realidade.

• Arete e Esferas determinam as mudanças que podem ser feitas, como usual.

• A Ressonância determina a força com a qual o Silêncio flui através do Arete, distorcendo a realidade.

Simples, ok?

## DØIS DESAURIDØS ENTRAITI NUIITI BAR...

O que acontece quando o Silêncio de dois Desauridos se sobrepõe? Há um número de saídas que o Narrador pode usar e nenhuma delas é a melhor ou a mais correta. Lembre que com Desauridos nada acontece de maneira previsível. É melhor deixar o andamento do jogo ditar a resposta da questão.

Quando dois Silêncios se sobrepõem, os Desauridos normalmente nem percebem. Os eventos continuam a ser traduzidos em sua maneira. Se há uma diferença de dois ou mais no nível de Silêncio, a área em volta dos dois é um híbrido das suas realidades, favorecendo o mais forte.

Narradores particularmente cruéis podem optar por aumentar o nível de Choque de Retorno de Paradoxo gerado por Desauridos em Silêncios híbridos.

melhor se encaixar ao estilo de jogo ou usando algumas ou todas as amplas diretrizes. Algumas pessoas, como sempre, farão suas próprias regras adicionais. Esta última está de acordo com o espírito dos Desauridos, e é fortemente recomendada.

## LØUCURA PLANEIADA

Desde que os Desauridos existam em sua própria versão da realidade, o Narrador precisa determinar exatamente o que esta realidade parece para o mago louco. O Silêncio não é algo infligido ao Desaurido, é um reflexo de uma parte da vontade do mago em algum nível. Ninguém se torna Desaurido com um Silêncio que é estranho a si mesmo ou que ele não está imaginando de alguma forma subconsciente. Os Silêncios devem fazer algum sentido, isto pode soar estranho. Ele nasce diretamente do mago e de seu Avatar, não de uma fonte externa. Então, há uma progressão lógica para o Desaurido. Um mago sem experiência ou conhecimento prévios do velho oeste ou filmes de faroeste não vai se tornar um Desaurido pistoleiro a menos que seu Avatar tenha fortes memórias do período.

Alguns Desauridos são simplesmente loucos solitários que vivem por si mesmos em seus Silêncios. Suas ações não fazem sentido para ninguém que não saiba o que é o Silêncio. Outros Desauridos transmitem seus Silêncios constantemente, uma transmissão constante e inconsciente de mágica tentando adaptar o mundo real ao seu mundo de sonho. Adormecidos não notam esta mudança; para eles a nova realidade é a realidade. Para magos, de outra forma, isto não é tão simples.

Quando outro mago entra na área na qual a

Ressonância do Desaurido está transmitindo seu silêncio para o mundo, ele irá lutar automaticamente com a mudança. Magos sabem que a realidade não é fixa, e seu conhecimento permite a eles resistir à parte própria do Silêncio do Desaurido. Quando entrarem numa distorção do Silêncio, os jogadores fazem um teste resistido de Arete contra o Desaurido.

Obtendo sucesso na jogada, a realidade se reafirma através do mago. Normalmente a realidade irradia dele com um poder igual à sua Ressonância Estática. Se sua Ressonância Estática for maior ou igual à Ressonância Dinâmica do Desaurido, a distorção é anulada. O Desaurido é claro, não tem idéia e se comporta como um Desaurido de baixa Ressonância até que o Mago saia da área. Qualquer mudança que o Desaurido faça conscientemente (fazendo um teste de Arete para isto) continua. O teste resistido simplesmente desliga a transmissão constante.

Se o mago perde o teste resistido, ele se torna um análogo dele mesmo nas “regras” do Silêncio. Ele ainda retém o livre arbítrio, a menos que o Desaurido faça algo para tirá-lo, mas é totalmente parte da distorção do Silêncio. O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade e um de Quintessência para um turno de lucidez, lembrando que a distorção é uma mentira e vendo a realidade claramente na sua forma original.

Se o mago e o Desaurido empatarem o teste resistido, o mago se torna parte da distorção do Silêncio apenas cosmeticamente. Seu equipamento e roupas mudarão para se encaixar no Silêncio, mas ele mantém memória total dele mesmo, da realidade e de sua situação.

Use apenas um teste resistido para uma dada



cena. O mago não pode simplesmente “entrar e sair” até ter um resultado favorável.

Narradores e jogadores cujos jogos focam o drama ao invés dos mecanismos podem querer considerar a manipulação dos Desauridos de uma forma mais livre. Esta abordagem permite um jogo mais solto e põe o foco no cenário. Isto requer muita confiança entre os jogadores e o Narrador.

## L@UCURA ESPONTÂNEA

Os Desauridos neste estilo de jogo não são definidos por seus atributos (apesar disto eles ainda os têm), mas, pelo seu gênero. A distorção do Silêncio não é um gênero ou um cenário móvel. Seu grupo de jogadores agora tem acesso aos gêneros fora dos parâmetros Punk-Gótico normais, todos os novos temas, tramas e cores.

Como então o mundo do Desaurido funciona? Como isto difere da realidade que os jogadores (e seus personagens) estão acostumados? E o mais importante, o que há para ser ganho nesta diferença em termos de satisfação de jogo? As respostas para estas questões são as coisas que você usa para definir seus Desauridos. Em jogo, você baseia as ações e descrições nesta informação. As coisas acontecem em jogo porque o Desaurido foi desenhado para seguir a história de certa

maneira, e não porque o dado rolou certo resultado.

O Narrador, sem muitas regras para interromper o fluxo de jogo, tem que ser muito cuidadoso para tratar os jogadores honestamente. Só porque seus jogadores permitem a você narrar cenas cruzadas com gêneros não significa que você pode retirá-los no processo. Sempre permita que seus jogadores reajam às coisas, a menos que você use o sistema com menos regras. Nada irá desmotivar mais o jogador como contar que algo aconteceu a seu personagem e ele não teve a chance de fazer nada a respeito. O mesmo vale para os jogadores. É fácil abusar num jogo quando está sendo usado um sistema menos formal para arbitrar as coisas. Sempre lembre de não fazer coisas que desconsiderem a opinião dos jogadores ou que deixem de lado o trabalho duro do Narrador.

Um estilo mais livre de jogo pode ser muito divertido, mas freqüentemente é preciso muita prática para o grupo trabalhar junto de uma boa forma. Não espere que funcione perfeitamente na primeira vez. A maioria das pessoas perde alguma coisa de vista quando joga desta forma numa história. A falha serve para o sucesso dramático. Uma história onde ninguém nunca falha é descartável, mas muitos jogadores querem que seus personagens tenham sucesso o tempo inteiro. Como jogador, surgir uma falha dramática para seu personagem pode ser muito divertido, e faz todos

os eventuais triunfos mais satisfatórios.

## SEND⊕ LOUCO⊕

Há duas maneiras óbvias de usar Desauridos como personagens dos jogadores. Uma é num jogo onde há um só Desaurido entre outros tipos de personagens, e a outra é um jogo só de Desauridos. É recomendado que para a sanidade de todos que o jogo só de Desauridos seja uma fusão, onde todos os jogadores têm o mesmo Silêncio. O Narrador de um jogo com um Silêncio diferente para cada personagem precisa de um investimento colossal de poder da mente – e, mais importante, o significado e inovação dos Silêncios é perdido quando todo mundo tem um diferente, com visões de mundo conflitantes. Imagine tentar fazer uma simples cena para um grupo de quatro jogadores quando cada um deles está vendo uma versão diferente dela.

### O Louco Solitário

A comunicação é a coisa mais importante quando se tem em jogo um Desaurido entre outros tipos de personagens. Se todos os jogadores sabem que um deles é um Desaurido, há necessidade de se ter em conta da percepção de todas as partes sobre como o jogo vai funcionar. Deve haver alguma razão mais forte para que os jogadores mantenham a companhia de um desaurido em seu grupo do que um simples passeio no parque. Ainda é necessária uma boa razão. Ninguém deseja receber Paradoxo dia após dia por nada. Talvez o Desaurido fosse antes um amigo querido ou parente da Cabala. Eles podem pesquisar Desauridos, tentando estudar e curar sua loucura. Talvez eles achem que a versão da realidade do Desaurido é útil ou intrigante e eles mantenham sua companhia especificamente devido a sua esfera de ilusão.

Todos os jogadores devem ter a palavra na criação de um personagem Desaurido, ou pelo menos direito de veto. É injusto para os outros jogadores que estão esperando um jogo de Mago ter que operar num gênero incomum, na criação do que eles não disseram nada. Nem todos querem um tablóide de ciência maluca ou ópera espacial invadindo constantemente seu jogo se eles não pediram por isto.

### A Companhia dos Loucos

A fusão dos Desauridos é possível e a escolha mais liberal para os jogadores de Mago, em termos de fazer o jogo da forma que você quer. Olhando de certa maneira, jogar uma fusão é como jogar um jogo que você gosta, apenas usando o sistema de Mago. Tenha em mente, que quando se joga com Desauridos há o perigo de se perder os temas de Mago. É desafiador para o Narrador manter as coisas dentro dos parâmetros de Mago quando seus personagens são desenhos animados. Alguns Silêncios são menos pensos a

isto que outros, é óbvio. Por último, entretanto, se sair dos temas centrais de Mago for bom para o jogo, então esta é uma boa idéia. Você pode querer um jogo apenas sobre desenhos animados, se é este é o rumo que você toma.

## TORNANDO-SE LOUCO⊕

A criação de personagens Desauridos tem apenas algumas mudanças menores que os jogadores de Mago estão acostumados. Os Desauridos não têm Pontos de Paradoxo. Eles ao invés disto tem uma taxa permanente de Silêncio de um a cinco. Os jogadores podem simplesmente escolher sua taxa de Silêncio na criação do personagem; um alto nível de Silêncio tem sua própria desvantagem.

Desauridos sempre começam com um ponto em Ressonância Dinâmica e um ponto adicional de ressonância (que pode indicar um segundo ponto de Ressonância Dinâmica).

As Habilidades, Atributos e Antecedentes se mantêm os mesmos de Desauridos para outros Magos. Você não tem mais ou menos pontos; você não tem que ser automaticamente estúpido ou embriagado.

É claro, a maior consideração em montar um personagem Desaurido é que características se encaixam no que o Desaurido pode fazer. Um Desaurido não pode manter um trabalho a menos que tenha o Antecedente Recursos. Um Desaurido que vive na Floresta de ruínas de Manhattan provavelmente tem um ponto na Habilidade Sobrevivência. Isto pode ser evidente, mas lembre que um Desaurido é de muitas formas um híbrido de duas pessoas: Quem o Desaurido foi um dia, e quem ele se tornou após virar um mago louco. As Habilidades do Desaurido devem refletir experiências e memórias de uma forma de vida, a menos que o Silêncio do Desaurido seja tão forte que ele não lembre de nada diferente.

## QUALIDADES E DEFEITOS DESAURIDOS

Dada a sua perspectiva “única”, os Desauridos merecem alguns ornamentos ou problemas especiais para deixá-los separados ou explicar seus pontos fracos individuais, como qualquer outro mago. Um Desaurido deve ter qualquer uma dessas dificuldades ou bênçãos...

### Desaurido Lúcido (Qualidade Mental 3 pts)

Embora este Desaurido tenha uma estrutura perceptiva distorcida, ele é completamente consciente de que “algo não está certo”. Ele sabe que de alguma forma o mundo está diferente do que ele deveria ser. Ele não sabe exatamente o que seria real ou porque está distorcido, mas ele pelo menos reconhece que onde quer que ele vá, as coisas de alguma forma estão fora de ordem. Isto significa que ele pode ser ouvido quando os outros magos tentam racionalizar com ele

ou explicar a natureza de seu problema.

### **Memórias Pré-Desaurido (Qualidade Mental 2 pts)**

Enquanto o Desaurido médio não se lembra de nada antes de enlouquecer – pelo menos a grande maioria – ou encaixa suas velhas memórias na sua nova percepção de mundo, este Desaurido ainda mantém memórias anteriores à sua loucura. Isto não significa que o Desaurido sabe o que ele está fazendo, mas ele percebe que houve um tempo quando o mundo era diferente. Dependendo do Desaurido, ele pode também ser Lúcido (ver acima) e perceber que algo está errado nele. Alternativamente, ele pode simplesmente pensar que estas velhas memórias são falhas, alucinações de quando o mundo não era como ele deveria ser.

### **Interface borrada (Defeito Sobrenatural 5 pts)**

A interface entre o Silêncio do Desaurido e a realidade é confusa. De fato, a esfera de ilusão não traduz sempre completamente as coisas, e algumas vezes as pessoas percebem que algo está horrivelmente errado. O Desaurido ainda vê tudo de acordo com sua percepção distorcida, mas a externalização desta sobre a realidade é incompleta. Um Desaurido que pensa que ele está no Japão do Século XIX, por exemplo, deve ter uma bolha de realidade onde executivos usam o mon de suas famílias samurais antigas e carregam o daisho (par de espadas samurai), mas ainda tem ternos e telefones celulares.

Magos que entrem na área ganham um bônus de -2 na dificuldade em testes para resistir à intrusão sensorial do Desaurido.

### **Escoadouro de Sanidade (Defeito Sobrenatural 3 pts)**

Este Silêncio tende a infectar outros magos, e sua Ressonância também sobrescreve a deles sutilmente até que eles se tornem nada mais que peças de um reality show!

Magos que entram na esfera de discordância do Desaurido tem a chance de se enredar ou afirmar sua própria visão da realidade. Todavia, para cada cena que o mago continuar na esfera de discordância, ele deve fazer um teste resistido de sua maior Ressonância contra a Ressonância Dinâmica do Desaurido (dificuldade 6 para ambos). Se o Desaurido vence, então a ressonância do mago começa a se converter na do Desaurido. Uma vez que todos os pontos de Ressonância tenham sido convertidos, o mago está totalmente abrigado na realidade do Desaurido, mesmo depois de deixar a esfera de discordância. (De fato, o mago se torna um novo Desaurido, compartilhando a visão de realidade do mago louco.) Contato físico aumenta esta queda e faz com que o mago faça o teste resistido de Ressonância a cada turno.

Um mago que não está totalmente tomado, e

que foge do Desaurido em questão, ganha de volta sua Ressonância normal a cada fim de história. Um efeito de Mente ou Primórdio pode também defender a Ressonância e criar uma “bolha de realidade” para conter este efeito, se o mago tem tempo suficiente e discernimento para perceber o que está acontecendo e como combater isto (tempo pra rolar os dados e descobrir o que está havendo!).

## **CONSTRUINDO UMA ESTÓRIA MAIS LOUCA**

Certo, os Desauridos andam por um mundo de fantasia. Alguns o transmitem para o mundo ao redor deles. Eles podem somente alterar o mundo em volta deles limitado pelo seu Arete e conhecimento das Esferas. Haverá sempre discrepâncias entre a visão de realidade do Desaurido e o que seu Avatar é capaz de mudar realmente, a menos que o Desaurido seja perigosamente poderoso e tenha uma grande variedade de Esferas em nível alto.

O conhecimento de Esferas em particular mostra o longo caminho para fazer com que as coisas funcionem corretamente:

Correspondência ●●● e ●●●● permite aos Desauridos cujos Silêncios os leva a acreditar que eles estão sempre no mesmo local viajem facilmente. Para um Desaurido que acha que está sempre em Manhattan, faz sentido que ele esteja apto a estar em qualquer lugar do mundo facilmente. É tudo Nova York mesmo. Este nível é também de uso para Desauridos que são “onipotentes” ou bem informados em seus Silêncios, como eles podem estar atentos a eventos em todo canto. Correspondência ●●●●● é uma obrigação para as ações realmente dementes de distorções do espaço e direção. Imagine os mundos criados por Escher ou Lovecraft.

Entropia ●●● pode ser usada a favor de certas formas de tecnologia a despeito de outras. Combustão interna pode ser irreal, enquanto fusão é altamente eficiente. Isto pode também ser usado a favor de uma alteração mais cosmética, para Silêncios pós-apocalípticos ou em tempo de guerra. Outro uso é para assegurar o sucesso de certas pessoas enquanto outras serão punidas com má sorte. Entropia ●●●●● pode fazer isso mais diretamente, alterando os padrões de pensamentos das pessoas.

Forças ●● ou ●●● é uma obrigação para qualquer Desaurido que deseja voar, uma característica particularmente comum em Silêncios. Também note que neste fato, por alteração das propriedades da luz, o mago louco pode certamente fazer a ilusão de seu Silêncio aparecer. Todos os níveis de Forças são obviamente de grande uso para as demonstrações de poder bruto comum dos Silêncios.

Vida ●●● é comum entre Desauridos que são

super-humanos ou inumanos, ou talvez não sejam mais eles mesmos. Vida ●●●● assustadoramente permite que os Desauridos manifestem um Silêncio onde eles vivem entre uma raça diferente dos humanos ou onde os humanos são fisicamente diferentes. Alguns podem também criar cópias de pessoas relativas ou que remetam a seus Silêncios em toda redondeza, para encaixar num papel de sua “peça”, quando necessário.

Matéria é talvez a esfera mais comum para desauridos em qualquer nível. Ela permite controle de todas as “bases” de seu Silêncio. Tudo, no mundo do Desaurido, como construções, roupas, tecnologias, etc, refletem exatamente o que se passa em suas mentes. As aplicações são óbvias e abundantes.

Mente, em qualquer nível, é outra Esfera comum para Desauridos novamente por razões óbvias. As pessoas acreditam no que o Desaurido quer, lembram o que ele quer e fazem o que ele quer. Com con-

trole suficiente desta Esfera, o Desaurido não precisa de ninguém mais para ajudar seu Silêncio; as pessoas irão simplesmente ver o mundo que o lunático vê.

Espírito ●●●● é sem dúvida o nível mais famoso de conhecimento de uma Esfera para um Desaurido ter, embora recentemente, seja em menor quantidade. Com isto eles são capazes de praticar seus atos insanos de zooterrorismo entrando em batalha com todo tipo de criaturas míticas e monstros de pesadelos. As grandes criaturas míticas foram largamente impedidas de vir a Terra, tendo sido retiradas para o mundo espiritual como medida de segurança. Alguns Desauridos têm usado as mais sábias das bestas como conselheiros e resistência contra tropas de choque. Os monstros mais modernos parecem ser mais comuns, e histórias de ataques de Desauridos com crocodilos gigantes e coisas do tipo ainda são ouvidas.



# FESTA DE DESANIVERSÁRIO



Os Desauridos são em sua maioria solitários, por razões óbvias. Como eles podem esperar coordenação quando eles vivem em versões diferentes da realidade? Muito raramente uns poucos podem ficar juntos, aparentemente ao acaso, para atacar alguém que acreditam ser um inimigo comum. Mais raramente um grupo de Desauridos pode se juntar. Fusões de Desauridos com visões similares não são surpresa. O padrão, porém, tem sempre sido o louco solitário.

Recentemente isto está mudando e uma tendência problemática de ação em grupo tem sido notada. A maioria largamente conhecida como “facção”, o Submundo Umbral, tem se tornado mais organizado e menos propenso a atividades auto-destrutivas. Os Bai Dai parecem ter se desintegrado com a perda de quase todos seus membros. Um grupo fragmentado formado numa dissidência anterior à queda, Chaioth ha-Quadesh, sobrevive e é ativo.

Observadores deste fenômeno apontam a Tempestade de Avatares e a expulsão dos mais loucos dos Desauridos para mundos espirituais como primeira causa. Os poucos Desauridos restantes, como não poderia deixar de ser, são os menos dementes. Forçados pelas circunstâncias a reestruturar aquela pequena organização que tiveram uma vez, as cabeças mais frias entre eles parecem unificadas de alguma forma maluca, pelo menos quando comparados à sua estrutura orgânica anterior.

Não é necessário dizer que tanto as Tradições como as Convenções são perturbadas pela perspectiva de uma liderança forçada de um Desaurido. Os loucos são de longe mais perigosos quando eles são um pouco mais cuidadosos, e os poucos Desauridos auto-conscientes que estão aparecendo são os alvos definitivos.

## ⊕ SUBMUNDO UMBRAL

O Submundo Umbral, ou simplesmente Submundo como é conhecido ultimamente, é uma identificação que tem sido usada por anos pelas Tradições para descrever uma confederação perdida de Desauridos e cabalas de Desauridos com objetivos e motivos comuns. O nome é notavelmente inadequado, pois os loucos estão tão fora dos mundos espirituais como quaisquer outros Despertos.

No passado, o Submundo Umbral era o livro texto das guerrilhas zooterroristas dos Desauridos: um aglomerado semi-organizado de invocadores e super

heróis que entravam e saíam da Umbra para trazer destruição ao que eles quisessem. Com o surgimento da Tempestade de Avatares e a crescente letalidade da viagem espiritual, a liderança no Submundo não fica mais com os loucos que residem na Umbra, mas com a maioria dos Desauridos deixados forçadamente na Terra. Isto tem levado a facção parecer quase estruturada, e operar com uma precisão jamais vista entre os loucos.

Hoje, o Submundo tem dois objetivos: terrorismo/detecção e educação de Desauridos. Células do Submundo estão sempre à procura de novos membros, pobres bastardos que poderiam provavelmente explodir numa bola de eletricidade sem ninguém lá para segurar sua mão. Há um pequeno número de Desauridos no Submundo são o suficiente para entender o Silêncio de seus companheiros e comunicá-los de forma adequada.

Uma vez que o novo Desaurido tenha sido trazido para alguém que possa fazer sentido para ele, o mesmo recebe a informação do estado do conflito atual e seu futuro papel nele. Os poucos membros do Submundo que fazem este tipo de educação, particularmente Robert Davenport, são muito bons em alimentar seus iguais com informações de forma a se encaixarem nos seus Silêncios para fazer com que eles queiram lutar a guerra do Submundo.

## ONDE ESTÃO MINHAS CALÇAS?

Mantenha em mente, que nem todo Desaurido faz o que faz em nível consciente. Quando discutir seus motivos e métodos pode parecer que ele sabe o que ele está fazendo, mas seus Avatares estão trabalhando o dobro do tempo para traduzir seus desejos e percepções pra trás e pra frente para o resultado final desejado. Quando nós dizemos que um membro do Submundo está localizando e educando um novo membro, nós não queremos dizer que ele sempre sabe disto. Para ele pode ser que esteja salvado um cientista aliado do Ratzis e levando-o para o Quartel General para relatar a missão. O trabalho está feito, mas o Desaurido não sabe necessariamente o que está fazendo sempre que age.

## CONTRA A MÁQUINA

O Submundo quebra coisas, e eles são muito bons nisso. Suas células são loucas e muito, muito talentosas no que fazem. Eles destroem laboratórios Tecnocratas, acabam com estudos e interferem com as operações de qualquer facção ou organização mundana que eles possam encontrar. O Submundo é famoso por sua recente campanha de propaganda, agitando multidões e insurreição pelo mundo afora numa tentativa de sacudir os poderes globais. Toda bomba, protesto ou outro tanto de caos na TV nacional faz sua loucura parecer mais fácil de engolir.

Também parece haver uma rivalidade entre o Submundo e o Chaioth ha-Quadesh. Ambos têm ações confirmadas contra o outro, provavelmente devido à diferença desvairada em sua aparente moralidade. Mesmo o Submundo desencoraja genocidas, ao que parece.

O que eles não fazem é atacar fortalezas Tecnocratas ou outros alvos pesados. Eles preferem fazer muito barulho na área e atrair os agentes onde eles podem ser arrasados e sacudidos. Desauridos ou não, eles sabem que ataques suicidas, em bases cheias de torres e ciborgues, é um jogo de perdedores. Os dias em que os membros eram canhões descartáveis e soltos parecem ter acabado.

## VOCÊ DIZ QUE QUER A REVOLUÇÃO? — O SUBMUNDO ÚTIL

Células do Submundo operam em campo como entidades em sua maioria autônomas. A maioria das células tem um ou dois membros racionais o suficiente para coordenar seus integrantes em curto prazo. A organização geral é quase totalmente feita por Robert Davenport, com ajuda de alguns “analistas” fixos que ele usa para treino e planejamento. O próprio Davenport em pessoa tem gerenciado o trabalho ou então treina alguém de sua gangue para assumir a liderança de cada Silêncio num líder de outra célula, e os Silêncios de muitos Desauridos solitários.

Suspeita-se que Davenport tem informação de suas fontes tanto nas Tradições como na Tecnocracia. As ações do Submundo nos anos recentes têm sido desconfortavelmente bem planejadas levando em conta as atividades recentes das maiores facções.

O que segue são algumas das células do Submundo mais ativas, mas certamente não todas elas.

### Os Soldados da Rua do Açougueiro

Os Soldados são a célula de Robert Davenport. Altamente móveis e talentosos na maioria Desauridos com baixo nível de Silêncio, os Soldados são algumas das pessoas mais procuradas do mundo. Quase

todos os membros são capazes de lidar com o Silêncio de outros Desauridos efetivamente. Eles servem como tenentes de Davenport, coordenando a ação de outras células. Os soldados estão sempre em movimento, nunca usando as mesmas bases ou rotas.

### Os Homens de Gotham

Célula aliada muito livre, de vigilantes bem conectados e jogadores poderosos, ligados pelos seus Silêncios quase idênticos. Alguns são independentes (como O Lobo), mas pelo menos 3 desta célula são uma fusão de “super-heróis” que operam juntos em Manhattan. Os Homens de Gotham trabalham somente nas cidades do nordeste dos EUA, tendo membros em Nova York, Washington DC, Filadélfia, Pittsburgh, Colúmbia e Chicago. A maioria dos membros desta célula vê Davenport e os Soldados como irmãos na luta contra o crime.

### Os Cavaleiros de Santo Estevão

Uma grande célula, os Cavaleiros são os heróis que você poderia esperar que fossem, golpeando pra trás e pra frente no seu caminho ao longo da civilização Ocidental. Os Cavaleiros realmente criam muitas células menores, recentemente em contato com outra através de Sir Robert, o Cinza (Davenport), um dos maiores guerreiros da ordem. Os Cavaleiros podem ser encontrados no núcleo de eventos festivos, grupos de restabelecimento e jogos live-action em todos os EUA, Europa e Austrália. Os Cavaleiros também têm como membros bárbaros esculpidos, criaturas etéreas estranhas ou magos de chapéu pontudo com estrelas e luas.

## O EXÉRCITO DE DEUS — O CHAIOTH HA-QUADESH

Uma vez, houve o Bai Dai — não uma facção de verdade, mas um rótulo para um tipo particular de Desaurido. Eles foram conhecidos pelos assassinatos em massa, loucos sociopatas genocidas, ou mesmo Desauridos comuns. Eles não tinham organização e não pareciam de fato estar atentos aos outros ou mesmo trabalhar juntos. Parece mais um tipo de sorte cega que qualquer deles estivesse no mesmo lugar ao mesmo tempo. Seus movimentos eram espantosos, como se eles saíssem em infernos orgíacos de glória suicida, distantes demais para desenvolver de fato uma estrutura.

Poucos anos atrás, entretanto, uma cabala começou a organizar os Bai Dai. Os Sitrin, uma cabala de militantes ocultistas apocalípticos, começaram a juntar Desauridos e direcionar suas ações à espada e à bandeira suástica dos Chaioth ha-Quadesh, tentando convencer os mais loucos dos loucos a contro-

lar eles mesmos de qualquer jeito, para viver e lutar outro dia. Isto não funcionou muito bem no início, e muitos Sitrin foram mortos tentando trabalhar com Desauridos que estavam muito longe de qualquer coisa que não fosse destruição em massa.

Com a chegada da Tempestade de Avatares e a ejeção da maioria dos Desauridos mais ensandecidos para a Umbra, os Sitrin tiveram mais tempo para dedicar à sua guerra e menos tempo gasto tentando pastorear maníacos. Os Bai Daí, agora nomeados Caioth, têm subitamente se tornado uma assustadora e perigosa força sob a liderança zelosa dos Sitrin. Eles atacam sem provocação praticamente qualquer grande grupo de pessoas, matando sem remorso. Aviões, concertos e reuniões governamentais são os alvos primários. A ascensão repentina de poder dos Caioth ha-Quadesh tem pegado o mundo completamente desprevenido, e as Convenções arrastam-se para lidar com seus ataques ao redor do mundo.

Os Caioth ha-Quadesh têm uma aversão especial por poderes Infernais e Nefandi e protagonizam alguns dos mais sangrentos e violentos ataques contra eles dos quais se tem notícia, devastando blocos inteiros de cidades para destruir um simples Nefandus. A maioria dos membros desta facção é violenta, militante e de uma técnica sinuosa. Ações protagonizadas pelos Caioth ha-Quadesh são anunciadas por explosões e sons de armas pesadas.

### Os Sitrin

Os membros da primeira cabala dos Chaioth ha-Quadesh são todos militantes compulsivos. Eles lutam a Última Guerra na Terra na direção do próprio Deus, e querem que todos saibam. Os Sitrin estão sempre de armadura e fortemente armados, seus pertences carregam todo tipo de simbologia oculta. Os membros sempre têm a espada e o logotipo da suástica de Chaioth ha-Quadesh, frequentemente usando sua espada em adição às suas armas de fogo e outro armamento moderno. Os Sitrin fazem largo uso de adivinhação em suas análises e decisões, vendo as instruções de seus mestres em tudo que eles encontram. A aparência da estrela vermelha assinala um claro crescimento na atividade dos Sitrin e em toda a sua organização.

Estas pessoas são fanáticas. Eles fazem o Taliban parecer programa de TV infantil. Eles sabem, como um fato, que o futuro da humanidade repousa justamente em seus ombros, e que estão prontos para lutar contra as forças da escuridão antes que elas possam engolir a criação.

Os Sitrin não têm líder, embora alguns de seus membros tenham mais voz nas decisões, especial-

mente Geoffrey. Eles fazem uso pesado da Internet e outros meios de comunicação modernos para organizar suas células. Muito frequentemente, os Sitrin estão em cena durante uma ação a fim de liderar outras células pessoalmente. Eles são líderes impetuosos e competentes, mesmo quando suas tropas vivem em diferentes mundos. A Jihad traduz facilmente quase todos os paradigmas.

### P'o Chun

O P'o Chun, ou "Exército Estrela Quebrada", é um grande grupo de bandidos Chineses, a maioria formada militarmente. Eles existem num mundo desgastado, pós-apocalíptico, onde lembram das glórias passadas da China e dos homens que causaram sua queda. Um cruzamento entre mitos Chineses e Mad Max, eles atacam, de suas fortalezas nas montanhas, soldados e outros "senhores da guerra" da China, esperando ver o retorno ascendente da era gloriosa do Reino Médio.

Histórias da China têm sempre indicado que os P'o Chun eram um incômodo e não considerados muito diferentes de uma gangue mundana pelos Despertos de lá. Rumores recentes indicam que os P'o Chun podem receber informações de mortos-vivos chineses com visões apocalípticas similares.

### Time 23

A força de batalha favorita dos Chaioth ha-Quadesh, o Time 23 é facilmente o grupo mais brutal já conhecido entre os Desauridos. Parecendo com bárbaros de armaduras com armamento extraordinariamente pesado, o Time 23 tem varrido sistematicamente prédios inteiros sem deixar uma única pessoa viva. Seus membros perderão horas vasculhando uma área procurando por cada sobrevivente, só pra ter certeza que ninguém ficou vivo. Sua mágica é totalmente tecnológica e bem mais que vulgar. Eles são vistos usando armas de energia, campos de força e cibernética. A tecnologia que é sua marca registrada é o portão de teleporte, extravagância que parece só funcionar quando não há mais nenhum sobrevivente no local.

O mais estranho é que os membros do Time 23 raramente atacam outros magos. Ao invés disto preferem ter contato com eles como uma desculpa para fazer pequenas conversas sobre contagens de mortos e os melhores lugares para encontrar munição. Eles se elogiam em alto e bom som quanto à sua primazia sobre os outros "clãs" antes de voltar ao seu trabalho vil. A mentalidade sobre esses "clãs" devem ser os Times 1 a 22, mais algumas de suas diversas idéias perturbadoras.

# FACES DO CAOS



Uma amostragem de Desauridos, desde os líderes de facções aos soldados rasos. O objetivo é dar ao Narrador tanto uma compreensão dos Desauridos famosos quanto um conjunto de referências para criação de seus próprios personagens.

## ⊕ SUBMUNDO ⊕

ROBERT DAVENPORT

**Prelúdio:** Dr. Robert Davenport foi um cirurgião vascular brilhante e um homem de família que fez o erro de recusar a Tecnocracia quando eles tentaram recrutá-lo. No seu acidente de automóvel, arranjado para matá-lo junto com sua família, o mesmo desperitou e tornando-se um Desaurido em um instante horrível. Sua família e os Tecnocratas estavam mortos.

Anos mais tarde, Davenport se encontrou como um homem solitário numa posição de liderança de todo o Submundo. Ele começou a sobrepujar sua relutância para manter esta posição e é o líder e a figura paterna desta facção.

**Imagem:** Davenport aparenta ser um homem de seus quarenta anos e é quarentão em todos os anos de atividade. Sua face e mãos são bronzeadas e traçadas pelo tempo ao ar livre, além de estar em excelente forma. Seu cabelo negro é cortado curto e se torna grisalho em igrejas. Sua roupa e comportamento geral projetam um senso de simplicidade e utilidade, embora ele continue digno e apresentável.

**Dicas de interpretação:** Você é, acima de tudo, um homem bom. Você tem muitas pessoas que confiam em você e tem conselhos para eles, e você leva isto muito a sério. Suas ordens são seguidas porque as pessoas acreditam em você, porque projeta cuidadosamente este ar de sabedoria e autoridade. As coisas que você faz não são piadas: há uma guerra ocorrendo.

**Tradição:** Nenhuma

**Facção:** O Submundo

**Essência:** Investigativa

**Natureza:** Samaritano

**Comportamento:** Diretor

**Atributos:** Força 2, Destreza 4 (cirurgia), Vigor 3, Carisma 4 (paternal), Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4 (análise), Raciocínio 4 (sob fogo direto)

**Talentos:** Consciência 2, Esportes 3, Prontidão 3, Briga 2, esquivas 3, Expressão 2, Intimidação 1, Liderança 5 (Desauridos), Manha 3, Líbia 3

**Perícias:** Ofícios 1, Condução 3, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Sobrevivência 2,

Furtividade 2, Tecnologia 1

**Conhecimentos:** Acadêmicos 3, Computador 3, Cosmologia 3, Enigmas 4 (Caos), Investigação 2, Direito 1, Lingüística 2 (Latim e Francês), Medicina 4 (vascular), Ocultismo 4 (caos), Ciência 4 (fisiologia)

**Antecedentes:** Aliados 2, Arcanum 1, Avatar 4, Destino 5

**Arete:** 5

**Esferas:** Entropia 2, Forças 2, Vida 3, Matéria 2, Mente 2, Primórdio 3, Espírito 4, Tempo 3

**Força de Vontade:** 9

**Quintessência:** 13

**Ressonância:** (Dinâmica) Desesperada 2

**Silêncio:** 2

Davenport é o desaurido mais auto-consciente do Mundo. De fato, ele algumas vezes parece quase saber que é um Desaurido. Este auto-conhecimento é o que faz dele um sucesso ao lidar com outros do seu tipo. Outras vezes, ele pensa que sua esposa e filha, Maraya e Karen, ainda estão vivas. Seu avatar frequentemente aparece como sua esposa, e Davenport tem sido capaz de discernir muito sobre sua situação conversando com ela.

## ⊕ LOBO ⊕

**Prelúdio:** A história diz que O Lobo era um aprendiz de Filho do Éter em sua vida anterior. Ele era um cientista de renome com uma paixão por HQs, filmes e qualquer tipo de coisa que caísse em suas mãos ligada à ação. Ele sempre apoiou a idéia de que os magos eram pastores da humanidade, que eles têm a responsabilidade de tomar conta das coisas. Quando jovem, ele decidiu fazer algo a respeito disto, e planejou elaborar um esquema para se tornar um vigilante. Ele desenhou uma roupa, um nome, e alguns aparelhos para ajudá-lo a manter as ruas de Pittsburgh a salvo. Ele foi baleado 5 vezes no peito por um vendedor de drogas na primeira noite.

A destruição de seu mundo de fantasia cuidadosamente planejado foi demais para ele, mas antes da última bala atravessar seu corpo, seu mundo mudou para sempre.

Agora, O Lobo é uma lenda urbana na sua cidade e proximidades como um aliado d'Os Homens de Gotham. Ele nunca aparece nos jornais, mas todas as pessoas nas ruas sabem seu nome, e os criminosos fogem com medo dele aparecer se ouvi-los.

Magos do local conhecem O Lobo e os outros Homens de Gotham, mas eles detestam fazer qualquer coisa que pareça ser favorável a eles.

**Imagem:** O Lobo é visto normalmente como uma forma esvoaçante ou uma silhueta indistinta. Aqueles que colocaram os olhos nele o descrevem como um homem de estatura mediana com a cabeça raspada, bem vestido de preto e usando lenço preto e óculos de proteção. Em seus quadris dois revólveres com logotipos de cabeça de lobo nos cabos; ele nunca fala.

**Dicas de Interpretação:** Orgulho. Pose. Tudo é dramático. Há o jeito certo para fazer a entrada e a saída, um jeito certo para pular de grandes alturas e o jeito certo para atirar com duas armas. Sempre faça a coisa certa.

**Tradição:** ex-Filho do Éter

**Facção:** O Submundo

**Essência:** Padrão

**Natureza:** Galante

**Comportamento:** Juiz

**Atributos:** Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 4 (intimidadora), Percepção 4 (metódica), Inteligência 2, Raciocínio 4 (calmo)

**Talentos:** Percepção 2, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 3, Manha 2

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 3, Furtividade 1, Tecnologia 3

**Conhecimentos:** Computador 1, Investigação 1, Medicina 1, Ciência 2

**Antecedentes:** Arcanum 5, Avatar 1, Contatos 1

**Arete:** 3

**Esferas:** Entropia 3, Matéria 1, Mente 2

**Força de Vontade:** 5

**Quintessência:** 1

**Ressonância:** (Dinâmica) Sombra 1

**Silêncio:** 3

O Lobo acredita que vive num mundo “noir” de HQ e é um de seus heróis conhecidos. Criminosos perto dele estão mais inclinados a cometer crimes, de maneira interessante. Nunca há excesso de pessoas para O Lobo lutar. No mundo d’O Lobo, os bons tendem a ganhar. Seus inimigos têm um azar horrível, enquanto as coisas sempre parecem seguir seu jeito. Pessoas “boas” em sua área parecem ter boa sorte. O Lobo sempre tem o melhor lugar pra ficar, aparecer ou pular. Ele nunca aparenta tolice.

## CHAIOTH HA - QUADESH

GEOFFREY, GENERAL DO CÉU.

**Prelúdio:** Geoffrey foi um grande sucesso como jornalista, considerado um dos mais engajados



dos correspondentes de guerra pelos seus colegas. Ele cobriu sem medo os conflitos mais sangrentos e sem compaixão persuadiu os homens mais perigosos a dar entrevista. Ele foi menos conhecido por seu outro papel na vida, como um órfão ocultista. Sua insistência de que um evento muito importante iria acontecer se tornou cansativa para a população, e suas páginas de dados econômicos e militares cobertas de análises numéricas deixaram de ser lidas. Ele eventualmente sumiu tanto profissionalmente como magicamente, para ressurgir um ano depois como fanático endurecido e Desaurido, com aliados.

Os Sitrin, cabala de Geoffrey, têm gastado muitos anos construindo um exército terrorista das sobras dos Bai Dai. Ele e seus aliados têm sido ativos em todos os continentes do globo, em todos os piores lugares, fazendo as piores coisas. Dizem que ele pessoalmente é responsável pela explosão de um avião de passageiros na Alemanha que resultou em morte de muitas figuras importantes da União Européia e a carnificina de um grupo inteiro da CIA numa estação no sul do México.

**Imagem:** Geoffrey é a perfeita imagem de um fanático militante duro como aço, embora sua barba cuidadosamente aparada o faça parecer mais um cavaleiro das cruzadas que um policial Nazista. Seus movimentos e expressões são esparsos e mínimos. Quando enraivecido, ele explode e se torna um monstro enfurecido, roxo de raiva que grita com quem desiste das armas em favor de homens que choram como crianças.

**Dicas de Interpretação:** Você é totalmente seguro de que está correto em todas as coisas – você tem Deus como seu oficial superior. Aqueles que questionam você estão questionando o Senhor e arriscando toda a humanidade pela sua falta de fé. Você vê claramente o que precisa ser feito, e faz. Qualquer coisa em seu caminho está no caminho de Deus, lidando com isto à maneira do Velho Testamento.

**Tradição:** Órfão

**Facção:** Chaioth ha-Quadesh

**Essência:** Padrão

**Natureza:** Visionário

**Comportamento:** Juiz

**Atributos:** Força 2, Destreza 4 (bestial), Vigor 4 (controlado), Carisma 3, Manipulação 5 (super poderoso), Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 4 (calculista), Raciocínio 3

**Talentos:** Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 4 (intelectual), Manha 1

**Perícias:** Armas de fogo 4 (Revolver), Armas Brancas 3, Furtividade 1, Sobrevivência 3, Tecnologia 3

**Conhecimentos:** Acadêmicos 4 (ciência política), Computador 2, Investigação 4 (jornalismo),

Direito 2, Linguística 3, Ocultismo 3

**Antecedentes:** Arcanum 3, Avatar 2, Contatos 4 (imprensa internacional), Destino 3, Recursos 4 (provisões)

**Arete:** 4

**Esferas:** Correspondência 3, Entropia 3, Tempo 3, Espírito 1

**Força de Vontade:** 8

**Quintessência:** 9

**Ressonância:** (Dinâmica) Honrada 4 (Estática) Clareza 1

**Silêncio:** 2

(Loucura) O fim dos tempos está aí, a Última Guerra está na mão. Os subordinados da escuridão estão em toda parte e os condenados do inferno mandam na terra.

(Clareza) Geoffrey vive num mundo sem dúvidas. Ele recebe seu guia do Arcanjo Metatron, O Príncipe da Calma, e confia mais na palavra do Arcanjo do que qualquer outra coisa. O Metatron nunca está errado, nunca dá informações erradas e nunca mente. Evidências que devem fazer Geoffrey pensar que ele não está fazendo a coisa certa não existem.

## ROY BAKER, VULGO BLOODNYTE

**Prelúdio:** Roy Baker foi um talentoso jovem designer de jogos de computador e Adepto da Virtualidade. Em companhia de seus amigos, ele estava desenhando a mais avançada máquina de jogos de todos os tempos: uma simulação de combate em RV (Realidade Virtual) de imersão total. Era para ter a IA (Inteligência Artificial) de jogo mais avançada, o cenário mais rico, e o jogo mais sedutor que qualquer um já feito, incluindo os projetos criados anteriormente por outros Adeptos da Virtualidade. Infelizmente, enquanto Roy e os outros membros do Time 23 foram plugados no jogo, algo horrivelmente estranho aconteceu e eles nunca voltaram. Eles nem imaginam o que fizeram.

**Imagem:** Um gigante vermelho, sangrento vestido numa armadura de espinhos, ocasionalmente emitindo arcos elétricos vermelhos. Uma variedade de armas grandes e ameaçadoras está montada em seus braços e ombros, ao longo com cabeças sangrentas que parecem de demônios. A armadura se meche com uma graciosidade frenética, Roy até pensa que ele está entre amigos. A armadura então anda um pouco, preguiçosamente, e a voz normalmente mecânica e estrondosa solta um lamento amigável e eletrônico. Roy nem imagina que comete assassinatos em massa, embora provavelmente tenha matado centenas de pessoas. Para ele, tudo é só um jogo e ele não sente nenhum remorso: orgulha-se em sua habilidade de completar as fases do jogo.

Dicas de Interpretação: Dane-se, isto é divertido! Esse é o melhor jogo de todos os tempos, e você é parte dele. Viva-o, atue de forma suja e cause danos. Você não liga quando as pessoas insinuam que você é o melhor. Qualquer um que questione suas “perícias” precisa de uma demonstração de como você joga bem. Morte súbita?

**Tradição:** Ex-Adepto da Virtualidade

**Facção:** Chaioth ha-Quadash

**Essência:** Dinâmica

**Natureza:** Criança

**Comportamento:** Monstro

**Atributos:** Força 2, Destreza 2, Vigor 4 (inabalável), Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4 (cortar atalhos), Raciocínio 3

**Talentos:** Prontidão 1, Esportes 2, Briga 1, Expressão 1, Liderança 2

**Perícias:** Armas de fogo 2, Armas Brancas 1, Furtividade 2, Tecnologia 3, Sobrevivência 1

**Conhecimentos:** Acadêmicos 3, Computador 4 (Jogos), Enigmas 3, Investigação 2, Ciência 2

**Antecedentes:** Maravilha 4 (Armadura de Ba-

talha), Contatos 3 (Jogadores da Internet)

**Arete:** 3

**Esferas:** Correspondência 3, Mente 3

**Força de Vontade:** 6

**Quintessência:** 0

**Ressonância:** (Dinâmica) Violenta 3, (Estática) Virtual 2

**Silêncio:** 5

(Loucura) Roy pensa que está jogando algo muito realista, um jogo de tiro altamente imersivo em primeira pessoa com seus amigos pela Internet. O mundo é um lugar bem renderizado e excitante, cheio de dramaticidade e sangue. Há demônios e mutantes em todo lugar (Adormecidos) para matar e aumentar sua pontuação, e algumas vezes para recrutar como bucha de canhão. Outros magos geralmente aparecem como outros jogadores, embora eles possam aparecer como Chefes de Fase ou membros de clãs rivais, se forem hostis.

(Clareza) Roy não está totalmente ciente da passagem de tempo, ele assume que saiu do jogo recentemente e foi resolver seus negócios. Honestamente, ele nunca pensa nisso.



# CAPÍTULO TRÊS: INFERNALISMO

*É melhor ser o braço direito do demônio  
do que estar em seu caminho.*

– Beni Garbor, *The Mummy*

A magia sempre foi uma faca de dois gumes. Durante toda a história humana, cada sociedade traça uma linha entre a magia benigna e a maligna. Dos antigos romanos e chineses aos Cherokees e os Zulus, sempre existiu uma distinção entre videntes, curandeiros, sacerdotes e bruxos. Até a ciência moderna se distingue entre homens como Einstein ou Saúl e aqueles como Mengele ou Shiro Ishii. De modo geral, Mago: a Ascensão divide aqueles artífices da vontade entre cujos objetivos estão voltados para o bem – ou ao menos, não em detrimento – da sociedade.

Esse capítulo lida com o outro gume da lâmina. Infernalistas são aqueles que barganham e até mesmo servem a entidades poderosas e malignas em troca de poder sobrenatural. Eles são considerados uma abominação por todas as culturas na Terra; criminosos até mesmo pelos padrões daqueles que caminham nas penumbras do mundo do conhecimento oculto e dos perigos mágicos. Esse capítulo cobre tais transgressores mágicos em detalhes, incluindo a razão de eles escolherem caminhar pela trilha da danação, os benefícios que eles tentam obter dessa trilha e porque eles são tão odiados.

# ⊕ ⊕ OBSCURECER DA LUZ

Xamã ou cientista, monge ou mágico, médium ou milagreiro; independente de suas diferenças, todos compartilham do mesmo ódio aos Infernalistas. No entanto, como cada facção Desperta tem suas próprias crenças sobre magia e iluminação mística, eles também possuem razões únicas para abominar o Infernalismo. Além disso, cada secto tem suas próprias fraquezas e vulnerabilidades às tentações das trevas. Claro que cada um tem também seus próprios meios de se proteger contra a danação.

## AS NOVE TRADIÇÕES MÍSTICAS

Embora cada uma das Nove Tradições não concorde sobre muita coisa – cada qual mantém opiniões radicalmente diferentes sobre teoria mágica, eventos atuais e objetivos a longo prazo – eles concordam que o ato de servir a entidades malévolas em troca de poder pessoal é um crime e deveria ser severamente punido (até mesmo com o Gilgul e a morte). A despeito dessa concordância, não existe um órgão único dedicado a proteger as Tradições da corrupção Infernal. Cada Tradição tem seu próprio meio de fazer as coisas e cada uma é relutante em expor suas falhas às outras se não for absolutamente necessário.

Enquanto os grupos tratados abaixo têm objetivos similares, eles nem sempre trabalham juntos. O orgulho hermético torna a Casa Quaesitor relutante em admitir que ela possa necessitar de ajuda externa. Os membros do Cálice Dourado acreditam que sua Tradição já tem um problema sério com imagem mesmo sem oferecer aos seus caluniadores exemplos documentados a ponto de evidenciar provas sobre “insanos cultistas da morte”. Até as evidências da Sociedade Hei Guan e da Lâmina Argêntea são guardadas secretamente dentro de suas respectivas Tradições. Como os magos mais jovens buscam poder durante a agitação da Revanche, esta tendência pode mudar – desde já, membros dos Adeptos da Virtualidade, Oradores dos Sonhos e Coro Celestial demonstraram certa voluntariedade para trabalharem juntos – mas até agora, não há nenhuma cooperação oficial entre os inquisidores das Tradições.

### IRMANDADE DE AKASHA

Os Akáshicos vêm as tentações dos Infernais como ilusões que nos distraem da busca pelo Akasha

e Samadi. Superar essas distrações é apenas mais um passo na trilha da iluminação. É claro que nem todo Akáshico está apto a superar a tentação. A particularidade da distância entre mestre-aluno na Tradição explica porque jovens Irmãos podem algumas vezes sucumbir vítimas de influência demoníaca sem que seu mentor nem ao menos perceba. Os princípios Zen dos métodos de ensino da Irmandade possibilitam aos membros em potencial sucumbirem à tentação Infernal como resultado de suas frustrações, buscando um atalho para a iluminação ou meios mais rápidos de ganhar o poder marcial destrutivo pelos quais a Tradição é famosa.

Entre a Irmandade, o policiamento da corrupção Infernal é o dever primário de uma facção dos Shi-Ren conhecida como Sociedade Hei Guan. Os Chapéus Pretos, como eles são freqüentemente chamados no Ocidente, são um grupo extremamente sutil e secreto. Muitos Akáshicos não têm ciência de sua existência e as autoridades dos Shi-Ren ensinam que os Chapéus Pretos são um mito. Membros em potencial são convidados – ninguém nunca pede para se juntar aos Chapéus Pretos – a ingressarem na Sociedade apenas após um cuidadoso e prolongado processo classificatório que inclui testes de personalidade, moralidade e disciplina mental. Esses testes são freqüentemente de natureza Legalista, com testes adicionais voltados ao Confucionismo, Bushido ou outras religiões e filosofias – o Judaísmo é atualmente visto como ressurgente em popularidade – dependendo do histórico do indivíduo examinado e dos gostos do recrutador.

Agentes da Sociedade viajam de capela em capela, freqüentemente atuando duplamente como diplomata e/ou emissário, procurando por sinais de corrupção. No passado, agentes podiam reportar quaisquer resultados aos seus superiores, que poderiam expedir uma ou mais cabalas (incluindo, freqüentemente, especialistas de cada uma das facções da Irmandade) para lidar com o problema com os recursos mais apropriados. A interrupção causada pela Revanche obrigou muitos Chapéus Pretos a reunirem tais cabalas por si mesmos e as circunstâncias têm até mesmo forçado alguns membros a criar tais cabalas usando membros não Akáshicos.

### ⊕⊕ CELESTIAL

Membros do Coro vêm a si mesmos como agentes de uma força maior e o Infernalismo é uma antítese de tudo o que eles preservam. Demônios são

servos das trevas e muitos consideram como sua vocação divina encontrar e purificar aquilo que é blasfêmico e profano. Se essa purificação envolve ferro e fogo, ou clemência e salvação, depende inteiramente da fé e das crenças do Corista envolvido.

Mas até mesmo homens (e mulheres) de Deus, no entanto, estão vulneráveis à tentação. Os prazeres da carne são o estereótipo que alguns noviços cometem por tais pequenas distrações momentâneas. Mais perturbadores ainda são aqueles demônios sedutores que se disfarçam como mensageiros do divino, trazendo sabedoria divina tendo em vista o alvo da corrupção. Deste modo, demônios alimentam o ego do mago e plantam as sementes do orgulho pecaminoso. Outros demônios tentam engajar Coristas num debate teológico, tentando distorcer a compreensão de sua fé em algo corrupto e autodestrutivo.

O Coro carece de qualquer corpo de inquisição oficial para vigiar a Tradição do Infernalismo e de demais corrupções. As experiências negativas de Valoran e seus líderes subseqüentes com a Inquisição Católica durante a Idade Média e os caçadores de bruxas seculares durante a Reforma Protestante os tornaram extremamente cautelosos ao organizar tais grupos. Várias das facções que se uniram para criar o Coro possuem uma longa história de caça a Infernais. A mais radicalmente difundida é a conhecida como Irmãs de Gabriele.

Originalmente como um culto a Apollo na Grécia antiga, as Irmãs se espalharam pelo mundo, abrindo suas portas para mulheres de qualquer fé. A Irmandade moderna recruta membros de uma ampla variedade de fontes – conventos, grêmios femininos, gangues de rua, templos Shinto e escoteiras, dentre outras – e essa variedade de históricos e credos dá ao grupo uma grande quantidade de experiência, perspectiva e técnica mística da qual podem se valer. As Irmãs freqüentemente trabalham com outros sectos do Coro, bem como com membros de outras Tradições quando há necessidade.

## CULTO DO ÊXTASE

O Código de Ananda, uma ética de responsabilidade pessoal e respeito mútuo, repousa no coração do Culto do Êxtase. A despeito da diversidade de crenças e estilos dos numerosos sectos dentro do Culto, todos eles ensinam os dogmas a seus membros e insistem que eles os sigam. Aqueles que não seguem esses dogmas são ostracizados pelo resto da Tradição.

Demônios que tentam corromper os Extáticos mais freqüentemente brincam com o desejo do mago por novas e raras experiências com sussurros de formas radicais de expansão de consciência. Outros simplesmente tornam-se presas da velha armadilha

de colocar seus direitos e desejos acima de qualquer respeito pelos direitos e desejos dos outros.

Tradicionalmente, a aplicação do Código de Ananda é responsabilidade dos mentores de cada indivíduo ou, em casos extremos, do representante Extático no Conselho dos Nove (que também serve como um líder formal da Tradição). No urgir da Revanche e com o desaparecimento – e talvez a morte – de Marianna de Balador, o Culto carece de uma autoridade para aplicar o Código. Sem dúvida, a própria destruição de Balador recentemente tem gerado confusão com a já frágil habilidade para se organizar do Culto. Os membros agora debatem quem – se há alguém – deveria ser nomeado como líder da Tradição. Alguns têm defendido a formação de um novo secto com o propósito de aplicar os dogmas do Código de Ananda, mas no momento muitos Extáticos se opõem à idéia.

## ORADORES DOS SONHOS

Como xamãs, os Oradores dos Sonhos tem o dever sagrado de proteger suas comunidades das trevas e dos espíritos malignos bem como aqueles que os servem. Aqueles Oradores dos Sonhos que sucumbem à tentação e desviam-se para a Trilha dos Pesadelos traem a si mesmos, sua vocação e sua responsabilidade com aqueles a quem eles servem.

Desespero e raiva são os motivos que mais levam os Oradores dos Sonhos a desviarem-se para a trilha sombria. À medida que suas nações e suas famílias correm riscos, sejam tribos amazônicas massacradas por companhias de mineração ou famílias ciganas capturadas em “limpezas étnicas” na Europa, os Oradores dos Sonhos dispõem-se a negociar suas almas por poder, a fim de montar uma última trincheira ou para vingar os mortos.

Não há facção dos Oradores dos Sonhos criada para proteger sua Tradição da corrupção Infernal. A Sociedade dos Sonhos é simplesmente outra família na qual curandeiros fazem parte, e, como xamãs, é seu dever com cada membro observar uns aos outros.

## EUTANATOI

Para os Eutanatoi, cada período de vida é sagrado e uma valiosa experiência de aprendizagem. Cada jornada através da Roda da vida, morte e reencarnação é uma oportunidade de avançar na trilha da iluminação. Mas não para os Infernais. Aqueles que vendem suas almas para os demônios fazem isso por toda a eternidade. Eles estão congelados para sempre na Roda e não podem mais avançar. Por causa disso, os Eutanatoi vêem o Infernalismo como uma das maiores blasfêmias do universo.

É tanto infeliz quanto irônico que ao longo dos séculos, não menos que três sectos Tanatóicos caíram sob a mácula do Infernalismo. O último foi a Consanguinidade do Contento Eterno, um antigo secto Tugue<sup>1</sup> que lentamente degenerou-se num culto insano de assassinato. O Conselho dos Nove declarou o secto inteiro como barabbi em 1997, o que trouxe vergonha à Tradição no mundo todo.

Essa geração de Eutanatoi jura que queda como a da Consanguinidade nunca se repetirá, mas os mais cínicos e antigos Tanatóicos se recordam quando juramentos similares foram proferidos após a queda da Ordem Britânica do Salgueiro Negro durante o século XIX. Os membros observam uns aos outros como águias, sempre buscando por sinais de corrupção ou insanidade e os membros do Cálice Dourado estão perfeitamente dispostos a matar qualquer um que possa trazer desgraça para a Tradição. Hoje, há quem diga que existem apenas três tipos de Infernalistas Tanatóicos – os muito espertos, os muito iniciantes e os muito mortos.

### PARA REGISTRO⊕

Caso seja preciso dizer:

Não, os Eutanatoi não são cultistas Infernais. Não, eles não são adoradores da morte psicóticos. Não, eles não são degenerados assassinos em série. Não, eles não ativam o poder “Detectar o Mal” de seus personagens. Não, eles não servem a uma antiga cultura animista chthulóide que personifica toda a corrupção e todo o mal. Não, a magia deles não envolve a invocação de hordas de servos mortos-vivos para destruir seus inimigos como algum tipo de vilão de romance de fantasia. Eles são magos do destino, não magos da morte ensandecidos. Para eles, o ciclo natural da morte e da decadência é apenas uma parte de um todo maior. É o caminho em direção ao entendimento maior da vida e do universo, não um objetivo em si.

Em outras palavras, o Eutanatos típico como apresentado em Mago é um artífice do karma, e apenas um assassino por necessidade, não por inclinação.

### ⊕RDEITI DE HERITIES

Entre as Nove Tradições, nenhuma reprime tão duramente o Infernalismo quanto a Ordem de Hermes. A pedra fundamental da crença e magia Hermética é que um mago modela a realidade através do poder de sua vontade. A idéia de vender-se à escravidão é a última das blasfêmias e aquele que

serve a demônios não é merecedor de ser chamado de magus. Herméticos olham para seus irmãos decaídos como abominações, merecedores apenas da morte e, se necessário for, Gilgul. Entretanto, a hubris é uma ameaça sempre presente para a Ordem e alguns Herméticos demonólogos são arrogantes o suficiente para acreditar que eles são mais espertos ou mais poderosos, descobrindo a verdade da pior forma, sendo ludibriados pelos demônios (que ao menos, são espertos o suficiente para não serem capturados). Tradicionalmente, o trabalho de policiar a Ordem da corrupção Infernal recaí sobre a Casa Quaesitor, cujos inquisidores servem tanto como detetives, cães de caça e promotores, simultaneamente. Eles investigam suspeitos de Infernalismo, levam aqueles acusados antes a um tribunal de membros da Casa e apresentam suas acusações. O tribunal pronuncia seu julgamento e declara a sentença. Quando a Casa Janissary tornou-se de fato a polícia secreta da Ordem, eles também assumiram a tarefa de monitorar as outras Casas em busca de sinais de corrupção Infernal. Mas enquanto a Casa Quaesitor confia no processo legal, a Casa Janissari realiza assassinatos discretos (freqüentemente seguidos por chantagem a quaisquer amigos ou associados do Infernalista suspeito).

Eventos recentes deixaram a Ordem vulnerável à corrupção Infernal. A destruição de Doissetep deixou os Janissários duramente carentes de pessoal, com poucos líderes experientes para coordenar as atividades secretas (e freqüentemente clandestinas) da Casa. As fagulhas da recente Guerra Massasa deixaram a Casa Quaesitor com suas mãos ocupadas investigando a Casa Tytalus por corrupção vampírica. Isso combina com a tendência Hermética de praticar a política “roupa suja se lava em casa”. Quando os caçadores de bruxas das outras Tradições se aproximam, a Ordem tende a se fechar e erguer uma muralha enquanto tenta tratar calmamente do problema por si própria. Juntos, esses fatores tornam mais fácil para Infernalistas em potencial vazarem através de suas rachaduras e evitar serem percebidos.

### FILHOS DO ÉTER

Os Filhos do Éter consideram a si mesmos como guardiões de ideais Utópicos que a corrompida União Tecnocrata esqueceu. Na segura e vanguardista visão que os Etéreos almejam, os demônios que corrompem a humanidade não têm lugar. Infelizmente, a realidade não é sempre igual aos ideais.

Os Cientistas Iluminados dos Filhos do Éter são vulneráveis às tentações como qualquer outro mago. Existe sempre aqueles que estão dispostos a fazer qualquer coisa para ultrapassar ou inferiorizar um rival, bem como aqueles que desejam vender suas

almas por fama e fortuna (ou apenas por fundos de pesquisa, quando desesperados ou suficientes). Outros, especialmente entre aqueles chamados de “Cientistas Loucos” começam a acreditar que os fins justificam os meios quando isso acarreta em progresso científico, e descem a qualquer nível para avançar em suas teorias científicas.

No estourar da Segunda Guerra Mundial e envolvimento Etéreo com criminosos de guerra Alemães e Japoneses, a Tradição criou o Conselho para Fortalecimento da Ética Científica para garantir que tais atrocidades nunca manchem novamente a reputação dos Filhos. Os agentes do Conselho estão preparados para ir a qualquer lugar (desse mundo e de outros) para cumprir seus deveres. Muitos são investigadores treinados, normalmente especializados em estudos forenses e psicologia, mas outros são do tipo “faz-tudo, mesclando raciocínio rápido com um leque de perícias (incluindo aquelas de legalidade questionável).

No passado, aqueles pegos violando a ética da Tradição eram levados inicialmente ao Conselho para um julgamento e sentenciamento. Se necessário, aqueles culpados por Infernalismo ou associação com Nefandi poderiam ser levados ao Conselho das Tradições no Horizonte para sofrer o Gilgul. A Revanche tem tornado isso menos prático e os líderes do Conselho começaram a trabalhar numa máquina que

possa copiar os efeitos do ritual Hermético do Gilgul. Embora o dispositivo ainda esteja em fase de planejamento, o Conselho espera completá-lo dentro de poucos anos.

## VERBENA

Cada membro dos Verbena é um ramo sagrado da Árvore da Vida, e tal sagrada conexão com ela é um dever para a vida toda. Demônios e seus servos

### UMA QUESTÃO DE NOMENCLATURA

Os termos bruxaria e bruxa, assim usados neste capítulo, se referem respectivamente ao uso da magia maligna praticada especificamente para prejudicar as pessoas e comunidades e para aqueles que se empenham na adoração de espíritos e divindades malignas para o propósito de aprender tais magias. Isso não faz nenhuma referência a crenças e práticas religiosas como a Wicca. O termo caçador de bruxas é usado para se referir àqueles que caçam feiticeiros malignos e Infernais e nada tem haver com os “caçadores de bruxas” da Europa dos séculos XVI e XVII.



são como um câncer, corrompendo tudo o que toca e devorando o universo. Como parte de seu dever, os Verbena precisam extirpar um câncer antes que ele se alastre e infecte todo o resto da árvore.

Durante os primeiros dias da Tradição, muitos membros tornaram-se consumidos pela necessidade de vingar-se da Cabala do Pensamento Puro e fizeram pactos com demônios e deuses sombrios. Em resposta a isso, Nightshade formou a Lâmina Argêntea. Uma inquisição formal poderia dividir a Tradição, assim a existência da Lâmina Argêntea foi – e ainda é – secretamente protegida, conhecida apenas pelo líder da Tradição (Nightshade e sua sucessora, Lady Charlotte Quay; uma nova líder que está para ser nomeada) e um punhado dos mais confiáveis conselheiros.

Por causa de seu pragmatismo e sua inigualável capacidade para enganar os inquisidores Cristãos, as Lâminas originais foram escolhidas entre os juízes druidas e sacerdotes nórdicos (ordenados para um lugar entre os Alteradores do Destino, para aqueles que dão atenção a tais divisões políticas). As Lâminas modernas ainda recrutam entre esses sectos, mas Vodunistas Caribenhos, isanusi Zulu (caçadores de bruxas) e até mesmo tecnomantes modernos também são encontrados dentro da sociedade secreta.

Devido à Lâmina Argêntea ser tão secreta, eles nunca agem publicamente. Enquanto alguns preferem encaminhar anonimamente evidências de Verbenas corrompidos à Casa Quaesitor ou ao Cálice Dourado, outros preferem uma abordagem mais objetiva e simplesmente arrumam para o mago decaído um encontro casual com a Tecnomancia ou com um “acidente” fatal.

## ADEPTOS DA VIRTUALIDADE

Demônios são vírus do sistema operacional cósmico. Os Infernais são uma ameaça às tentativas dos Adeptos de ampliar a realidade, independente de essas tentativas serem realizadas na Teia Digital ou no mundo real. Embora ainda exista uma geração sem fim de Adeptos jovens, cabeças-duras e imprudentes que estão convencidos que demônios são apenas coisas que Adeptos mais velhos não foram bons o suficiente para entender. Afortunadamente, muitos superaram esta estupidez após sobreviverem ao seu primeiro encontro com os Infernais – assumindo que eles sobreviveram, é claro.

Por outro lado, alguns sobreviventes se tornam “degeneradamente doidões” e gastam o resto de suas curtas vidas dançando com o demônio. Adeptos menos imprudentes tipicamente sucumbem aos Infernais como um resultado de traições em politicagens inter Tradições. A despeito de (ou talvez como resultado de) suas contínuas declarações de superioridade inte-

lectual sobre os outros, muitos Adeptos possuem um exclusivismo no qual colocaria qualquer estudante ginasial dos Estados Unidos no chinelo. Membros dessas panelinhas se apegam nas suas posições com um discreto desespero e alguns são firmemente dispostos a vender suas almas por status.

Os Adeptos da Virtualidade carecem de qualquer grupo organizado devotado a policiar a Tradição do Infernalismo e demais corrupções. Por décadas, no entanto, um número de Cypherpunks tem garantido segurança e serviços de contra-inteligência para seus colegas de Tradição. Aqueles que se especializam em rastrear Infernais são freqüentemente chamados de “caçadores de vírus”.

Com seu foco em análise de dados e coleta de informações, muitos Cypherpunks, naturalmente tendem a bancar o detetive e o investigador (não é surpresa o fato da maioria dos desertores da NOM escolher se unir a esse grupo), e freqüentemente se associam a Cyberpunks que proporcionem músculos e intimidação quando necessário. Esse grupos de in-

### UTI BARABBI POR QUALQUER OUTRO NOME

As Nove Tradições usam o termo barabbi para qualquer mago acusado de servir a poderes sombrios. Embora o mesmo termo se refira tanto a Nefandi quanto a Infernalistas, as duas facções não são sinônimos. No final das contas, o que todo Infernalista busca é poder. Os demônios e deuses sombrios que eles adoram desejam por fim governar o mundo – e seus servos desejam estar sentados à direita de seu mestre.

Não é assim com os Nefandi. Os Nefandi e as incontáveis entidades que eles chamam de mestres buscam nada mais que a total aniquilação de tudo o que existe – até eles mesmos. O esquecimento universal é seu objetivo final. Esses chamados de “Nefandi Infernais” que adoram demônios apenas adoram uma máscara que escondem coisas que nenhuma mente humana poderia esperar compreender. Até mesmo o Infernalista mais “hardcore” considera os Nefandi uma ameaça perigosa.

Seu ódio – e medo – direcionados aos Nefandi não pode ser mal interpretado como um tipo de mérito digno de redenção por parte dos Infernalistas. Ao invés disso, é mais aceitável o ódio de uma prisão inteira de assassinos e esturpadores em experimentar um pedófilo em seu meio. Há coisas que simplesmente ofendem até mesmo as sensibilidades doentias de um condenado.

investigação dos Adeptos da Virtualidade são freqüentemente aperfeiçoados com um Caótico ou Hacker da Realidade que servem como suporte técnico.

## A UNIÃO ⊕ TECNOCRATA

Considerando a secularidade da União Tecno-crata, pode-se quase imaginar um administrador estereotipado da NOM gritando aos quatro ventos que demônios não existem e são apenas algo que os magos inventaram para assustar os ignorantes. Não é necessário dizer que os Tecno-cratas que são ingênuos não duram muito dentro da União, muito menos alcançam cargos de autoridade mais elevados.

Os Preceitos de Damian, um código sob o qual a União tem trabalhado desde sua fundação no século XIX, exige a proteção dos não-iluminados e a destruição desses “transgressores da realidade” que ameaçam a criação de uma segurança e de uma Utopia científica ordenada pela União. Isso inclui uma diversa coleção de seres classificados como Entidades Extradimensionais – fantasmas, fadas, espíritos, alienígenas, umbróides e, claro, demônios. Mesmo assim, os Tecno-cratas são vulneráveis à tentação Infernal. Sempre há alguém que pode convencer a si mesmo que os fins que ele busca são justificados por quaisquer meios, não importa quão terríveis sejam para alcançá-los. Qualquer caráter ou ética científica voa pelos ares no momento que o Cientista torna-se incessantemente obcecado pelo seu objetivo final, seja riqueza, poder ou o próximo avanço científico.

Apesar de as facções dentro da União trabalharem juntas rumo a objetivos em comum, cada Convenção protege com ciúmes sua autonomia. Por causa disso, cada uma tem seu próprio departamento designado a encontrar e eliminar influência externa, incluindo Infernais e outras ameaças Extradimensionais. No entanto, dado o freqüente uso de Amálgamas de Convenções mistas, membros desses departamentos freqüentemente se encontram trabalhando juntos.

## ITERAÇÃO ⊕ X

Devido ao caos e a destruição que causou, a Revanche pode muito bem ter salvo a alma da Convenção Mecânica. Após o curso de várias décadas, o Computador que repousa no coração do reino máquina de Autoctonia tem exercido uma influência crescente sobre a Convenção. Em meados de 1990, muitos Iteradores da Terra silenciosamente especulavam se os Controladores que lideravam a Convenção tinham se tornado nada mais que servos e marionetes do Computador.

Dois itens em particular eram motivos de preocupação: a imposição do Computador que proibia a Convenção de estudar a Ciência Dimensional e o freqüente uso de Implantes Digitais de Aprimoramento (veja página 216 do Guia da Tecno-cracia) para repor aquelas porções do cérebro que governam o julgamento moral e o planejamento de longo prazo. Juntos, esses dois fatores resultaram na alta vulnerabilidade da Convenção à infiltração e corrupção Extradimensional. Cifras equipadas com IDA estavam altamente suscetíveis a qualquer comando Infernal, não importando quão imoral, fazendo parecer ou ouvir como ordens de um superior. Esses membros que foram comprometidos sobreviveram quase indetectáveis em meio às fortalezas da Iteração X.

No entanto, agora que a Tempestade de Avatares cortou a comunicação entre Autoctonia e a Terra, muitos dos Iteradores mais independentes começaram a fazer o que eles vêem como uma faxina atrasada. Planos para inserir os novos IDA Anodo em todos os novos membros da Convenção foram suspensos até que modelos menos agressivos pudessem ser fabricados e os Biomecânicos imediatamente começaram a remover muitos dos antigos IDAs e, onde é possível, repõem o tecido cerebral perdido com repositores regenerativos desenvolvidos pelos Progenitores. Com a proibição sobre a Ciência Dimensional não reforçada por muito tempo, um leque de instrumentos e armas experimentais designadas para detectar e destruir Entidades Extradimensionais está em desenvolvimento.

Com suas mentes afiadas e compreensão lógica aguçada, os Estatísticos tornaram-se formidáveis detetives e investigadores. Muitos membros são freqüentemente treinados tanto em técnica na coleta de informação quanto na análise de dados e prognóstica de eventos. Visto que eles são responsáveis por vários planos futuros da União, nunca foi aceitável o implante de IDAs em Estatísticos. Como resultado desses fatos, a metodologia dos Estatísticos tem sido responsável por vigiar a Convenção de infiltração e corrupção interna (embora normalmente acompanhado de um Administrador da Função Temporal bem armado ou um Biomecânico aprimorado ciberneticamente). Após décadas, agentes têm rastreado Infernalistas e outros traidores usando apenas raciocínio dedutivo onde outros têm o benefício de instrumentos básicos de Ciência Dimensional. Até agora, muitos preferem não usar tais instrumentos simplesmente por orgulho.

## NOVA ⊕ ORDEM MUNDIAL

Como era de se esperar, a vigilância da União da corrupção Infernal é uma atividade que recai diretamente sob a tutela da Nova Ordem Mundial. Num

procedimento típico, a Torre de Marfim irá analisar dados coletados pelos Vigilantes e baseados em seus achados. Posteriormente, grupos de Operativos serão expedidos para lidar com a situação.

É claro, nem sempre as coisas acontecem como esperado, especialmente durante o auge da Revanche quando os recursos são algumas vezes escassos. Na maioria das vezes, os agentes se vêem forçados a agir em várias tarefas simultâneas. Jornalistas Vigilantes, investigadores particulares e consultores de segurança são colocados em posição de eliminar os Infernalistas que eles venham a descobrir, seja pela força ou encontrando um modo de manipular terceiros – a polícia, caçadores de bruxas ou até mesmo uma Cabala das Tradições – a fazê-lo por eles. Os psicólogos e cientistas forenses saem às ruas tendo que farejar suas evidências e atestar para análise, bem como rastrear cultos perigosos. Os Homens de Preto aprendem a pensar de maneira independente e desta forma eles se tornam detetives, bem como impositores em sua caça por demônios. Essa necessidade crescente de iniciativa pessoal é um agravante entre a divisão pré-existente entre esses agentes de campo e aqueles que sentam atrás de uma mesa. Enquanto burocratas punem esses independentes que falham em seguir os procedimentos apropriados, agentes de campo ampliam seu descontentamento com emaranhados de burocracia que podem matá-los um dia.

## PROGENITORES

Traçando suas raízes até os caçadores de monstros da Era Vitoriana, os membros do Controle de Dano tem uma longa história de limpar os erros dos outros Progenitores, tenham eles escapado de laboratórios de animais, causado uma eclosão viral ou roubo de armas biológicas. Durante o expurgo pós-guerra da União, o que começou com uma tênue camaradagem passou a formalizar-se num departamento organizado que começou a atrair membros de todas as três metodologias da Convenção. Uma vez que a ameaça esteja controlada, agentes do CD rastreiam o problema até a fonte e investigam os responsáveis. Cientistas que foram corrompidos por Entidades Extradimensionais, têm se tornado instáveis ou cuja curiosidade simplesmente substituiu o bom senso encontram seus laboratórios invadidos e sua pesquisa confiscada. Em meados de 1960, o Controle de Dano se viu sob a posse de um vasto estoque de material biológico “eticamente questionável”, encontrando-se desde drogas de controle mental e amálgamas esquisitas de humanos-animais a armaduras corpóreas biotecnológicas simbióticas e armas de pragas a nível de Código Ragnarok.

Quando o Pogrom começou em meados de 1960, o Controle de Dano recebeu ordens para co-

meçar a usar esse estoque como armas de choque contra as Tradições. Muitos acharam isso desastroso, visto que o estoque estava sendo mantido para que o Controle de Dano pudesse estudar as espécies e desenvolver meios de neutralizá-las se alguém desenvolvesse criações similares. Apenas as mais comuns e menos perigosas criaturas foram autorizadas para uso em campo, mas a ordem todavia gerou uma onda de descontentamentos. Até mais inquietante, membros dos Engenheiros da AFDCA receberam ordens para começar a reverter a criação de certas criaturas assim que mais delas pudessem ser construídas.

Com a suspensão do Pogrom na eclosão da Revanche, a liderança do Controle de Dano silenciosamente começou a destruir partes de seu estoque e “extraviar” evidências de alguns dos mais perigosos itens existentes. Entretanto, seus agentes de campo retornaram à sua tarefa original de monitorar a Convenção por corrupção e insanidade.

## SINDICATO

Independente do que os forasteiros podem pensar deles, os membros do Sindicato são tão comprometidos com os objetivos da União Tecnocrata quanto qualquer outra Convenção. Ainda sim, os problemas aumentam. Apesar da Divisão de Projetos Especiais ser a menor metodologia da Convenção, eles têm se tornado a mais corrupta.

A DPE é o ramo de pesquisa e desenvolvimento do Sindicato e, como um verdadeiro costume de uma corporação, os líderes da metodologia terceirizam seu trabalho para outras companhias. Tipicamente essas companhias são aquelas em propriedade e comandadas por membros de outras Convenções (NOM, telecomunicações, de computação e manipulação, Progenitores, companhias farmacêuticas, fabricantes de veículos), disposta a usar terceiros com a União. Infelizmente, muitos não são muito exigentes sobre a natureza daqueles a quem eles terceirizam, e trabalham com qualquer um

Embora muitas dessas duvidosas companhias sejam simplesmente fachadas para o crime organizado, cartéis de drogas e terroristas (ou até mesmo empresas fantasmas no papel, de modo que membros do Sindicato possam desviar próprios bolsos), outras das Tradições, vampiros, Infernalistas ou até piores, enquanto muitos membros do DPE são simples-

para essas companhias – gastando suas verbas da DPE e embolsando uma pesada comissão ao mesmo tempo – dispostos a fechar os olhos para atividades questionáveis, outros têm sido completamente corrompidos pelas forças sombrias a quem eles servem.

A segurança da convenção, tanto interna e externa, recai sobre a metodologia dos Impositores. Embora os Impositores sejam freqüentemente estereotipados como quebradores de pernas e bandidos, apenas um terço deles têm conexões com o crime organizado. O resto está dividido entre agentes legítimos de imposição da lei e especialistas em segurança privada. A maior parte é formada por detetives treinados com a habilidade de mover-se entre uma vasta extensão de camadas sociais, desde mesas de apostas em salões de becos a filantropos de US\$10.000 em Hollywood. Se os Impositores têm uma grande fraqueza, é a “Grande Muralha do Silêncio”. Negócio do Sindicato é negócio do Sindicato e os membros freqüentemente tornam-se desconfiados quando isso se trata de discutir a corrupção da Convenção com forasteiros.

## ENGENHEIROS DO VÁCUO

Como a primeira linha de defesa da Terra contra hordas de alienígenas e infestação extradimensional, os Engenheiros do Vácuo tendem a ter uma visão depreciativa daqueles que “se vendem” para outro lado. Ainda sim, o estresse e o perigo do seu trabalho os conduzem para a corrupção. Quando presos no Espaço Profundo e encarando a morte certa, alguns estão desesperados o suficiente para fazer acordos com o demônio apenas para sobreviver. Outros retornam de longas jornadas para os lugares mais desconhecidos do mundo, dimensões inexploradas ou até mesmo nas profundezas da mente humana, tendo encontrado novos mestres para servir.

A Tropa de Especialistas em Neutralização dos Engenheiros do Vácuo são os especialistas mais notáveis da União em lidar com Entidades Extradimensionais, incluindo a investigação (e quando possível, a reabilitação) de humanos que foram corrompidos por eles. Recrutados de grupos como o Departamento de Investigações Especiais da Força Aérea dos Estados Unidos e da Base Aérea 2 da Força Aérea Real, é esperado que os agentes de campo do Conselho de Segurança Nacional ajam tanto como soldados quanto como investigadores e interlocutores.

Por causa de sua experiência em lidar com possessões Extradimensionais e cultos perigosos, a ASN têm recebido a tarefa de investigar aqueles Engenheiros do Vácuo que são suspeitos de estarem comprometidos por forças externas. Além, também, do fato de que os membros da ASN são membros do Departamento de Avaliação e Manutenção Psicoló-

## QUE UM DEMÔNIO ESTÁ FAZENDO EM MINHA CIÊNCIA ILUMINADA?

Muitos Tecnocratas e simpatizantes são fervorosos ao não acreditar nas manifestações dos Infernais – eles classificam isso como a mesma bobagem de religião e “magia”. Os agentes experientes que se defrontam em encontros pessoais com paranormais podem ainda estar céticos e muitos continuam a rejeitar a crença em demônios e possessões.

A liderança Tecnocrata reconhece que um agente que foi exposto aos Infernais provavelmente não se safa da próxima vez. Como resultado, agentes que lidam com ameaças Infernais tendem a encontrar-se presos em pequenas amálgamas, designados constantemente para casos similares – um tipo de “Arquivo X Infernal”, se assim preferir chamar. Esses agentes operam sob uma grande quantidade de pressão e ceticismo; suas próprias divisões zombam de seus relatórios, mas os fundos sempre parecem chegar a tempo.

Agir como um caçador de demônios na Tecnocracia é um trabalho insano e ingrato, mas alguém tem que fazê-lo. Significando um trabalho perfeito para um grupo de jogadores apaixonados pela Tecnocracia...

Para inspiração sobre um agente da razão caçando o sobrenatural, você não precisa procurar muito, já que pode basear-se em Arquivo X, mas você também poderia dar uma olhada em filmes como Split Second e Silent Möbius, bem como um jogo excelente, Delta Green (sim, nós estamos realmente recomendando um livro de jogo que não publicamos).

Esses psicólogos e psiquiatras estão no limite da terapia mental Iluminada e continuam a trabalhar em meios de tratar e curar aqueles que foram contaminados mentalmente por Entidades Extradimensionais (aqueles que fizeram pactos Infernais). Enquanto métodos confiáveis de tratamento permanecem evasivos, experimentos com terapia de sonhos e hipnose (ou seja, Procuras) têm mostrado esperanças às garantias de progresso posterior.

Para mais informações sobre a União Tecnocrata e suas facções, veja o Guia da Tecnocracia.

## INFERNALISMO ENTRE OS OFÍCIOS

Os numerosos Ofícios espalhados através do globo são um grupo diversificado e suas atitudes sobre o Infernalismo são igualmente diversas. Alguns são

inimigos determinados dos Infernais, enquanto outros os vêem como um mal necessário. Alguns Ofícios são até mesmo fachadas para cultos Infernais. Restrições espaciais tornam impossível detalhar cada Ofício e suas opiniões sobre os Infernais. Abaixo são listados alguns dos sectos mais predominantes, mais conhecidos ou simplesmente os mais interessantes.

Os Ahl-i-Batin são inimigos de longa data dos Infernais. Por séculos, os Sūtis lutaram contra sucessivos generais Infernais e reis demoníacos até a derrota final de Al-Malik Al-Majun Ibn Iblis e a destruição da cidade de bronze de Irem, eventos que marcaram a fundação da Teja da Fé. Com a ascensão do Islã, os Infernais deixaram de ser uma ameaça presente e muitos Batini cresceram complacentes. Alguns até mesmo caíram vítimas do orgulho, acreditando que eram tão puros ao ponto de serem imunes à corrupção. Deste modo, muitos Batini caíram para as fileiras dos Infernais e até mesmo dos Nefandi.

Batini modernos aprenderam com os erros dos seus predecessores e estão sempre alertas a truques Infernais. Entretanto, como escrito no Alcorão, até Ifrites (demônios) podem alcançar a salvação através da submissão a Alá, tornando-se um dos Gênios Virtuosos. Os Batini buscam a Unidade de todas as coisas, até mesmo os Gênios Virtuosos têm um lugar dentro da Unidade. Mas, para aqueles que servem Shaitan, existe apenas a morte e a danação.

Em virtude da carência de organização e desdémio pela “sabedoria convencional”, muitos Vazios se vêem condenados antes mesmo de perceberem. Seu pacote de estilo mágico faça-você-mesmo leva muitos a meter o nariz em formas de magia que é melhor manter longe. Outros desenvolvem visões de mundo niilísticas que os levam a vender suas almas sem uma segunda reflexão, ou mesmo se entregar aos Nefandi. Muitos são jovens Vazios que são ingênuos o suficiente para acreditarem que demônios e seus congêneres são apenas contos de fantasmas e lendas urbanas, que pretendem assustar aqueles que são imbecis demais para pensar por si próprios. Aqueles Vazios que sobrevivem ao primeiro encontro com os Infernais pensam melhor.

Com o Coro Celestial com quem agora estão aliados, os Cavaleiros Templários também consideram como dever sagrado extirpar e destruir os Infernais. A história do secto, no entanto, influencia imensamente em como eles conduzem tais atividades. Visto que a Ordem Templária original foi desfeita por falsas denúncias de heresia e adoração ao demônio, os Cavaleiros modernos procedem qualquer investigação de possível Infernalismo com a máxima eficácia e discrição. Inquisidores Templários tipicamente trabalham em grupos de três e nunca apontam uma denúncia de Infernalismo sem que todos os três estejam certos das

acusações e que tenham como prová-las. Uma vez que o Infernal tenha sido encontrado, um Cavaleiro irá atacar com toda a força que ele possa reunir.

Por definição, os Wu Keng são um culto Infernal – e têm sido por séculos. Cada membro do Ofício serve como concubina para seu mestre demoníaco e é dependente dele no tocante à sua magia e outros poderes. No entanto, durante a Revanche muitas jovens encontraram a força de vontade e a oportunidade para se rebelar contra seus “maridos” brutais. Tomando o estudo de espiritualismo, adivinhação e outras “magias camponesas” que não dependem de instrução Infernal, elas agora buscam decidir seu próprio destino no mundo.

Ainda assim, essa recém encontrada independência não existe sem riscos. A jovem renegada é forçada à obscuridade e algumas escolhem se lançar aos montes dentro dos Verbena e Oradores dos Sonhos. Outras preferem confiar apenas em seus mestres, enquanto umas poucas, muito desesperadas, buscam por novos mestres Infernais.

Os Wu Lung continuam a ver a si mesmos como parte da Burocracia Celestial (até mesmo se a União Tecnocrata tenha, aparentemente, usurpado sua posição de direito por enquanto). Sendo assim, eles têm que aceitar que o universo continua funcionando numa distinta e ordenada maneira. Embora demônios e seres malignos tenham seu lugar no universo, esse lugar não é como mestre de alguém da Burocracia Celestial.

Como um agente do Imperador Celestial, um membro dos Wu Lung tem o direito de demandar serviços dos demônios. Sendo assim trocar de lado com um demônio em seu dever para com o Imperador Celestial, é visto como a mais elevada forma de traição e merece nada menos que a morte.

Para mais informações sobre os vários Ofícios, veja Mago Companheiro do Narrador, Dragons of the East, Sorcerer e Lost Paths.

## É JUSTIÇA PARA TODOS

Quando um mago é acusado de Infernalismo, uma dessas coisas irá acontecer: Todo caçador de bruxas irá simplesmente tentar matá-lo a qualquer custo ou ele será conduzido precocemente para uma coleção de seus suspeitos para julgamento. A justiça vigilante é amplamente objetiva e não requer muita explanação. Procedimentos judiciais são, é claro, mais complicados. Tais coisas são postas em prática dependendo de vários fatores, incluindo as facções que estão envolvidas e quem está sendo acusado.

O sistema de justiça da União Tecnocrata é severamente influenciado pelo Código Napoleônico.

## ⊕ DEITÔNIO INTERIOR

Quase todas as culturas possuem histórias de pessoas que foram possuídas por espíritos malignos, sofreram imenso tormento mental e até mesmo foram forçadas a cometer atos de crueldade e blasfêmia. Cabeças contorcidas e Falar em Línguas se tornaram clichês, embora a possessão demoníaca no século XXI tenda a ser sutil – ao menos à primeira vista.

Magos estão aptos a detectarem sinais precoces de possessão através do uso de magia de Espírito ou Mente – assumindo que o artífice da vontade saiba o que está procurando. Curar alguém de possessão demoníaca é algo mais difícil. Exorcismos, por meio de magia de Espírito ou Mente, podem libertar uma vítima de seu demônio parasita. Infelizmente, quanto mais tempo a vítima tiver sido possuída, mais difícil o procedimento se torna.

A Irmandade de Akasha, Coro Celestial, Oradores dos Sonhos e Engenheiros do Vácuo têm feito muitos trabalhos nessa área, cada um ao seu modo. As três Tradições tem acesso a um vasto número de rituais religiosos e no último século os têm ampliado com técnicas extraídas da psicoterapia moderna. Em particular, o Departamento de Avaliação e Manutenção Psicológica tem uma vasta experiência em tratar com infestação extradimensional e violações, usando quimioterapia avançada e sondas psicológicas experimentais.

O acusado será enviado o mais breve para o Simpósio mais próximo, e os líderes locais das cinco Convenções irão implacavelmente questioná-lo até que o quadro inteiro, com os cinco membros, esteja satisfeito quanto à culpa ou inocência do agente. Se um membro do Simpósio é acusado, ele será encaminhado a uma mesa similar composta de três Mestres. Esse sistema destina-se a ser puramente racional, extraindo sua justificativa dos ditames da razão pura. Não se revela consideração por posto ou privilégio, sem discriminação baseada em sexo ou etnia – em teoria, pelo menos. Como qualquer sistema humano, a política eventualmente cai em cena. Patronos protegem seus agentes favoritos, supervisores viram o rosto em troca de favores e concessões são feitas para o prodígio superstar da semana. Sendo assim, a justiça Tecno-crata tende a ser imediata, eficiente e razoável, mas sempre haverá aqueles que conduzem o sistema.

Entre as Tradições, tende a ser um caso de tudo-ou-nada. Cada Tradição prefere tratar essas coisas “em casa” e o sistema de favores, privilégios e conces-

sões é sempre mais desmedido. A justiça da Tradição foi uma completa desordem até depois da Segunda Guerra Mundial quando, pelos anseios dos Filhos do Éter, o Conselho dos Nove adotou um sistema ao estilo Napoleônico onde um Tribunal multi Tradições poderiam julgar os casos. Esse sistema continua até mesmo agora no desencadear da Revanche.

Um Tribunal é composto de pelo menos cinco magos, selecionados entre aqueles que estão disponíveis e dispostos a servir. Tradicionalmente, Mestres – ou em casos importantes, Arquimagos – tomam parte do Tribunal, mas a Tempestade de Avatares tem feito com que a maioria dos Tribunais modernos sejam compostos por Iniciados e Discípulos (e em ao menos um caso registrado, um Iniciante). Como nos Simpósios, os membros do Tribunal questionam o acusado até cada membro chegar a uma decisão. A diferença principal entre as duas formas do processo é que os Tribunais permitem que o acusado tenha um conselheiro legal – uma pessoa familiarizada com as leis e costumes das Tradições – presente. Não há promotor, salvo em ocasiões extremamente raras onde uma capela ou secto inteiro estejam sendo julgadas – comumente in absentia – por crimes graves.

Se o acusado for declarado culpado, o Tribunal ou Simpósio também irá transmitir a sentença. Em ambos os lados, as punições são divididas em quatro amplas categorias.

- **Censura:** A forma de punição mais branda. Por um período de tempo, o mago é posto em provação. Suas atividades – viagens, associações, uso de certos tipos de magia – são restritas e ele é posto em supervisão de um superior. O mago também pode ser obrigado a algum tipo de serviço como punição ou penitência.

- **Ostracismo / Reeducação:** O mago é banido da sociedade mágica. O grau da sentença varia, mas nunca é menor que um mês. Qualquer um que se associe com o renegado corre o risco de Censura. Marcação, o ato de marcar espiritualmente a aura e o avatar do mago, é freqüentemente aplicado em conjugação com Ostracismo. Um selo místico identifica cada crime no qual mago tenha sido condenado e que pode ser detectado por qualquer pessoa com magia de Mente, Primórdio ou Espírito. A Tecno-cracia, em contraste, enviará seus agentes para uma reeducação psicológica e condicionamento social (veja Guia da Tecno-cracia, página 89) para eliminar o comportamento transgressivo. Marcação não é tão plausível sob o paradigma Tecno-crata. Em vez disso, detalhes da reeducação são gravados nos registros permanentes e encaminhados para qualquer superior no qual ele seja designado.

- **Execução:** A sentença de morte estão reservadas apenas para as mais sérias ofensas – Infer-

nalismo está entre elas. O método da execução varia de grupo para grupo. O método padrão para a União Tecnocrata é a Injeção Letal, apesar da Divisão de Batalhões de Fronteira preferir usar enforcamentos ao estilo militar ou esquadrões de fuzilamento sempre que eles puderem distorcer as regras. Decapitação é comum entre as Tradições, mas há registros de coisas como envenenamento ou morte via maldição – um Tribunal até mesmo foi encerrado com o condenado sendo transformado em pedra. Ocasionalmente, a Ordem de Hermes, os Filhos do Éter e a Irmandade de Akasha permitirão ao criminoso a oportunidade de cometer suicídio a fim de evitar a desonra da execução.

• **Gilgul/Desmemorização:** Gilgul é a punição máxima que um Tribunal das Tradições podem impor sobre um mago e é reservada apenas para os mais malignos e sórdidos (Nefandi capturados sempre são sen-

tenciados a essa punição). Trabalhando em conjunto, vários Mestres de Espírito (tecnicamente, apenas um é necessário, mas tradicionalmente ao menos três executam o ritual em conjunto) destroem o Avatar do mago condenado, deixando uma casca impotente. Embora o ritual não cause dano físico, frequentemente deixa o indivíduo mentalmente traumatizado ou até mesmo em estado vegetativo. A Tecnocracia emprega um procedimento similar conhecido como Desmemorização. A psique do prisioneiro – e sua Genialidade – é completamente destruída num nível subdimensional (requerendo um Mestre em Mente e Ciência Dimensional). O autômato deixa sua mente para trás e normalmente ganha uma nova – e extremamente leal – psique artificial implantada nele. Beneficiada apenas com inteligência moderada, o criminoso formal é designado para uma tarefa simples no qual não necessite de muito intelecto criativo.

## ⊕ CAÇADOR DE BRUXAS NA PRÁTICA

Assim como cada cultura produziu sua própria versão de bruxa, cada uma também produziu sua própria versão de caçador de bruxas – alguém que se considera convocado para proteger a comunidade dos feiticeiros malignos e os de sua laia. Tais deveres não são completamente compreendidos. Caçar bruxas é uma profissão perigosa e poucos dos que lutam contra os Infernais vivem até a velhice. Aqueles ansiosos por se levantar para o desafio podem considerar útil o seguinte conselho:

• **Habilidades:** Duas perícias são de suma importância para um caçador de bruxas, Investigação e Ocultismo (Infernalismo). A habilidade para defesa pessoal também é importante. Independentemente se o personagem conta com uma espada flamejante, uma Magnum .357 ou um bom gancho de direita, alguma combinação de Briga, Esquiva, Armas Brancas e/ou Armas de Fogo pode ser tudo o que separa um caçador de bruxas e seu enterro precoce. Perícias tais como Acadêmicos (antropologia), Consciência, Enigmas, Etiqueta, Lingüística e Manha também podem se mostrar úteis, aliadas com Intimidação ou Lábria, dependendo do estilo de investigação do personagem. Certos grupos de caçadores de bruxas podem exigir que seus membros possuam certas perícias – Direito para membros da Casa Quaesitor e a Sociedade Hei Guan, por exemplo. Caçadores de bruxas Tecnocratas (conhecidos também como TR – Transgressores da Realidade – Especialistas ou Inves-

tigadores Internos, dependendo do foco do agente), usam Informações sobre TRs (Infernalistas) no lugar de Ocultismo. Perícias como Acadêmicos (lógica), Ciência (patologia forense) e Ciência (psicodinâmica) também são comuns. Descrições mais detalhadas para essas habilidades podem ser encontradas no Guia da Tecnocracia.

• **Antecedentes:** Aliados, Contatos, Influência e Recursos também são ferramentas úteis no arsenal do caçador. Identidade Alternativa e Lacaio (ver The Bitter Road) também podem ser úteis. Biblioteca pode fornecer uma valiosa fonte de informação sobre demônios e seus seguidores e Maravilha pode fornecer ao personagem ferramentas e armas altamente especializadas. Personagens Tecnocratas encontrarão novos Antecedentes úteis no Guia da Tecnocracia.

• **Magia:** Para um caçador, a magia serve para dois propósitos principais: encontrar Infernalistas e lutar contra eles. Pré-cognição (Tempo ••), Percrutar (Correspondência ••) e a habilidade para conhecer as mentes dos outros (Mente • e ••) são os métodos mais comuns de descobrir magos decaídos. A magia permite os caçadores lutarem contra Infernalistas (Entropia, Vida e Forças), bem como lutar diretamente contra demônios (Espírito ••). Muitos caçadores também fabricam armas para usos específicos de lutar contra os profanos (Primórdio •• ampliando Matéria).

# NEGOCIANDO COM DEMÔNIO



Por definição, um Infernalista é qualquer pessoa que consciente e voluntariamente busca e/ou negocia com demônios. Tanto para as leis das Tradições quanto para as da Tecnoocracia, tais atividades são proibidas e punidas com a morte. Tais declarações funcionam melhor no mundo em preto e branco da teoria, no entanto, que no cinzento mundo da prática.

O Infernalismo se divide em quatro grandes categorias, cada uma com opiniões éticas sobre cada estágio (bem como sobre o nível de punição que pode ser aplicada em cada violação) variando de grupo para grupo. Além das confusões dos debates, estão as nuances políticas, as quais têm impacto em cada sociedade, até mesmo a Desperta. Mentores poderosos são conhecidos por protegerem seus estudantes de investigação ou arranjar certa brandura para aqueles declarados culpados, e é raro um Mestre ou Arquimago que não negocia favores com demônios ao menos uma vez na sua vida Desperta.

A primeira categoria de Infernalismo não é realmente Infernalismo em si. Demonologia é o estudo dos demônios, diabretes e outros espíritos malignos. Entre alguns magos, isso também inclui a invocação e controle sobre tais entidades. Um Infernalista, em seu relacionamento com demônios, é visto como feudal servo (obediência a um superior), venerador (amorosa – ou ao menos temerosa – devoção ao seu mestre) ou como uma marionete (medíocre e inexistente vontade própria por parte do servo). A diferença principal para o Infernalismo, é que o Demonologista comanda o demônio.

O estudo dos demônios é muito predominante entre o Coro Celestial, os Oradores dos Sonhos, a Ordem de Hermes, os Wu Lung, os Vazios e os Engenheiros do Vácuo. Cada um dos membros desses grupos estuda espíritos malignos por suas próprias razões. Coristas, Oradores dos Sonhos e Engenheiros do Vácuo freqüentemente entendem a demonologia com uma idéia de “conheça-melhor-o-inimigo”. Cada um desses grupos encara os Infernais como um dos seus adversários principais. Sacerdotes e xamãs dividem a tarefa de proteger seus seguidores de espíritos malignos, enquanto os Engenheiros do Vácuo consideram a proteção da raça humana das forças hostis além da Película como uma de suas missões primárias. Sua magia (ou Ciência) em relação a demônios é direcionada para meios de se proteger, capturar e banir tais seres. Herméticos, Wu Lung e Vazios freqüentemente

estudam os demônios apenas por razões de conhecimento.

Herméticos e Vazios tendem a ver tais seres como possuidores de um potencial para serem igualmente ameaças ou peões – e quanto mais um mago conhece sobre um inimigo, mais fácil ele transformá-lo em um peão. Wu Lung consideram um demônio como sendo meramente uma das Dez Mil Coisas, regendo seu lugar no universo e conseqüentemente subserviente à vontade do Imperador Celestial. Como um Feiticeiro do Dragão, está perfeitamente dentro de seus direitos demandar serviços de tais seres. A magia demonológica desses magos está em invocação e aprisionamento de demônios, forçando-os a servir ao Demonologista como espiões, mensageiros e guarda-costas, entre outros papéis.

Reações à Demonologia são variadas. Alguns magos encaram toda prática como naturalmente corrupta e acreditam que ela apenas serve como uma passagem para a danação, enquanto outros extremos acham que não há nada de errado com isso. Entre eles estão aqueles que diferenciam o estudo de demônios da invocação e controle de tais criaturas, mas existem argumentos sobre o nível de legalidade disso. Embora a prática de Demonologia nunca tenha sido oficialmente condenada pelo Conselho dos Nove ou pelo Círculo Interno da Tecnoocracia, ela ainda é vista com desagrado por muitos magos. Aqueles que proclamam publicamente o uso de tais mágicas podem encontrar-se sendo evitados ou desprezados pelos artífices da vontade que não compartilham de seus interesses.

A próxima categoria é conhecida como Comerciante Infernal. Essa forma “menor” de Infernalismo não envolve a alma do personagem. Ao invés disso, o Infernalista e o demônio trocam favores, informações ou outros itens de valor equivalente. Os itens envolvidos nessa barganha são variados. Podem ser tanto mundanos, quanto um suborno monetário pago ao personagem em troca de vista grossa a um demônio agindo em seus negócios, ou tão exótico quanto uma poderosa Maravilha negociada para a aquisição de um tomo ancestral de conhecimento místico. Apesar de tais negociações serem consideradas ilegais, elas são muito mais comuns do que muitos magos seriam capazes de admitir.

No auge da Guerra da Ascensão, muitos magos estavam perfeitamente satisfeitos em trocar informações importantes e confidenciais sobre suas Tradições e capelas em troca de equipamento e informação para usar contra a Tecnoocracia. Até com ocorrência da Revanche tais práticas continuam, ao passo que magos

## ⊕ DEITONOLOGISTA NA PRÁTICA

A Demonologia requer comprometimento absoluto; é uma disciplina árdua e minuciosa. Um mago que apenas a experimenta rapidamente se achará atolado até o pescoço. Para essas bravas – ou talvez imprudentes – almas com a dedicação para se especializarem nas artes demonológicas, o seguinte conselho será útil.

- **Habilidades:** Demonologia, em referência ao estudo de demônios, é uma especialização de Ocultismo. Esse conhecimento é absolutamente vital para personagens desse tipo. Ainda assim, ela por si só não faz um Demonologista. Habilidades como Acadêmicos (antropologia), Acadêmicos (paleografia), Cosmologia (Reinos Infernais), Enigmas, Direito, Intimidação e Lábia também são úteis. Para Demonologistas Wu Lung, a perícia da Etiqueta é tão importante quanto Ocultismo (demonologia). “Demonologistas” Tecnocratas – que nunca se identificarão como tal – usam Entidades Extradimensionais como especialização de Informações sobre Transgressores da Realidade (o equivalente Tecnocrata para Ocultismo). Ciência (parafísica) e Ciência (xenobiologia) também serão úteis. Descrições mais detalhadas dessas habilidades podem ser encontradas no Guia da Tecnocracia.

- **Antecedentes:** Biblioteca e Santuário (veja Guide to the Traditions) são essenciais para qualquer Demonologista sério. Mentor também pode ser útil (assumindo que o personagem não é autodidata). Aliados, Contatos ou Influência também podem ser necessários para manter os caçadores de bruxas distantes.

- **Magia:** Demonologia, no que se refere a invocação e domínio sobre demônios, é uma especialização da Esfera de Espírito (ou do Caminho da Invocação, Aprisionamento e Proteção se usando Sorcerer). A habilidade de prender demônios (Espírito ••••) é uma exigência para muitas magias demonológicas, apesar de que a habilidade de ferir espíritos (Espírito •• em conjunção com outros efeitos) também permite a Demonologistas menos poderosos ameaçar e intimidar demônios menores à submissão. Tecnocratas usam Entidades Extradimensionais como uma especialização para Ciência Dimensional. A habilidade de criar barreiras de proteção (Correspondência ••• em conjunção com outras esferas) é outra ferramenta importante. Magia de Mente básica (para prevenir distrações) é uma simples, mas útil, habilidade. A habilidade de controlar os sonhos de alguém (Mente ••• ou o Caminho da Oniromancia) pode ser uma boa ferramenta no arsenal do Demonologista, se tratada com atenção, visto que demônios frequentemente invadem os sonhos daqueles mortais que buscam corromper ou ferir.

buscam informação sobre vampiros e outros monstros sobrenaturais, meios de contornar a Tempestade de Avatares e incontáveis coleções de conhecimento místico que tem sido perdido nos vários desastres de anos atrás. A punição para Infernalismo casual é normalmente limitada à simples Censura, mas barganhas mais notórias podem resultar em Marcação ou Ostracismo. Tribunais especialmente conservadores podem sentenciar o acusado à morte.

Além do Comerciante Infernal repousa o reino do Comércio de Almas. Aqui o Infernalista buscará o contato com um Lorde Demoníaco, ou um de seus representantes, com o propósito claro de negociar por Investimentos e outros poderes em troca de porções da alma do Infernalista. Aquele que emprega o Comércio de almas, seja ele Desperto, Adormecido ou criatura sobrenatural, são considerados barabbi pelo Conselho dos Nove. Apenas o mais indulgente dos Tribunais irá sentenciar um condenado por Comerciar a Alma a menos que a morte. Se não executado, o Infernalista será pelo menos Marcado ou Censurado pelo resto da vida.

A última categoria de Infernalismo é a Subjugação. Pior que negociar porções de sua alma vez por vez, o Infernalista oferece sua alma inteira de uma só vez. Ele se torna um escravo por vontade própria de seu mestre demoníaco, tudo por uma chance de ter poder. Tais Infernalistas têm pouco no que tange a livre-arbítrio, tornando-se meras extensões do poder do Lorde Demoníaco no mundo material. A reabilitação é impossível e as únicas punições cabíveis são o Gilgul e a morte.

## A VIA EXPRESSA PARA ⊕ INFERNO

Para qualquer pessoa razoavelmente inteligente, o ato de vender sua alma para a escravidão eterna – mesmo que seja um pedaço por vez – é um ato extremamente irracional e sem visão. Sendo assim porque alguém estaria disposto a tal coisa? Para os Despertos, os quais são todos bem cientes das verdades sombrias, que são frequentemente descartadas como superstição e mito, sendo de fato bem reais, a questão é ainda mais significativa. Quando alguém vê o inferno com seus próprios olhos e caminha entre as almas dos condenados, pergunta-se, porque se escolheria gastar a eternidade ao lado delas?

Todo Infernalista é, primeiro e mais importante, um indivíduo. Cada um tem profundas motivações pessoais que o conduz para o caminho da danação. Que cadeia de eventos conduz o Infernalista a investir em seu acordo profano? O que ele deseja é tão difícil ao ponto de ele se dispor a vender sua alma por isso? O que ele planeja fazer com os Investimentos que receber do pacto? As respostas para essas pergun-

tas não apenas determinam as motivações e condutas do Infernalista, mas também influencia qual a trilha que o Infernalista segue em seu caminho para a danação – ou até, talvez, para a salvação.

## CØBIÇA, LUXÚRIA E INVEJA

Todo mundo quer alguma coisa. Não importa se é riqueza, fama, poder, conhecimento ou um objeto mundano. Para o Infernalista, os fins justificam quaisquer meios necessários para obtê-lo. Tais Infernalistas procuram demônios que garantam a eles exatamente o que eles buscam ou as ferramentas para adquirir por si mesmos. Entretanto, uma vez que obtenha o objeto que ele deseja ele irá freqüentemente se achar insatisfeito e irá querer mais.

Para aqueles consumidos por cobiça, nenhuma quantidade de dinheiro, poder ou conhecimento são suficientes – ele sempre irá querer mais. A inveja conduz o Infernalista a querer o que os outros possuem e, uma vez que ele o tenha, o objeto de desejo perde muito de seu charme. Para aqueles levados pela luxúria, não é o objeto em si que eles desejam, mas o ato efetivo de adquirir o que eles buscam. Independente do motivo, o Infernalista sempre recorre novamente ao demônio para atender seus desejos. Parte por parte, o Infernalista vende mais e mais de sua alma para seu mestre demoníaco.

Para cada novo dom o demônio demanda mais e mais serviços. Começando com pequenos favores – fazer vista grossa para um crime – podendo rapidamente descer a espiral para as maiores e mais blasfêmicas atrocidades, tal como sacrificar seu próprio filho para o mestre. Como viciados, esses Infernalistas tornam-se perfeitamente dispostos a fazer qualquer coisa, não importa quão humilhante ou abominável, apenas para conseguir sua droga.

## VINGANÇA E IRA

A raiva é uma poderosa motivação. O instinto natural é estraçalhar o que nos causa a raiva, mas algumas vezes o alvo de sua raiva é forte demais. O Infernalista confrontado por um inimigo poderoso o suficiente para feri-lo se vê consumido pela raiva. O fogo da vingança e do ódio queima em seu coração e a necessidade de revanche domina-o completamente.

Poder é o que tais Infernalistas almejam – o poder para derrubar seus inimigos em retribuição a qualquer ofensa, real ou imaginária. Embora esse poder seja freqüentemente físico, esse não é sempre o caso. Alguns buscam poder social ou político e atraem os alvos de sua ira para diferentes arenas de combate. Muitos desses Infernalistas rapidamente se consomem, destruindo eles mesmos juntamente com seu inimigo escolhido. Outros podem levar décadas ou, até mesmo, séculos planejando tramas meticulosas e

cruéis, trazendo a ruína ou a morte para incontáveis vítimas. Infernalistas furiosos podem se tornar os inimigos mais mortais, e qualquer um que se colocar em seu caminho de vingança pode facilmente ser considerado como um novo alvo. Poucos desses tipos desejam redenção. A exceção é tipicamente aquele que cumpriu sua jornada por vingança e viu que isso não trouxe para ele a sensação de satisfação que ele esperava.

## PERVERSIDADE E DECADÊNCIA

É legal ser mau. Porque desperdiçar os melhores anos de sua vida com virtude ou castidade? Drogas são legais. Sexo é legal. Quebrar as regras é legal. É claro, uma vez que você pratica tais coisas regularmente, a emoção começa a enfraquecer-se. Você precisa tentar alguma coisa mais arriscada. Drogas mais pesadas. Sexo não-convencional. Crimes mais hediondos. O Infernalismo é apenas uma sensação a mais. O perigo de invocar demônios. A excitação em ser blasfêmico. O estímulo de ser seduzido pela escuridão e outras perversidades indescritíveis. Tais Infernalistas têm poucos (se algum) limites em quão longe eles irão. Orgias com drogas, estupro infantil, canibalismo e sacrifícios humanos apenas riscam a superfície dos horrores que tais pessoas cometerão.

Em adição a ser uns dos mais repugnantes dos Infernalistas, os perversos e decadentes são normalmente alguns dos mais perigosos. Isso não é resultado de poder bruto, mas simplesmente porque tais Infernalistas freqüentemente irão reunir forças em cultos e outras reuniões conspiratórias para propósito de perversão comum. Com força em números, eles estão aptos a unir sua influência e seus recursos para proteger uns aos outros de forasteiros. Aqueles que batem de frente com tais cultos freqüentemente se tornam paranóicos, como se eles nunca tivessem certeza absoluta de quem está e quem não está trabalhando para o inimigo.

## AFLIÇÃO⊕ E DESESPERO⊕

Existem ocasiões que uma pessoa chega a uma situação sem saída e o único caminho é negociar com o demônio. No Mundo das Trevas, isso não é apenas uma figura de linguagem. Se for dada a escolha entre a morte e a danação, muitos escolherão a danação. Mas não é sempre da morte que os Infernalistas estão desesperadamente tentando escapar. Quando se defrontam com a total ruína financeira ou social, que importância tem a alma de alguém se comparada a tudo o que você trabalhou uma vida inteira para obter? A eterna danação pode ser um pequeno preço a ser pago para salvar seus filhos da morte devido a doenças ou fome. Quando a medicina moderna não oferece esperança de vida para sua doença incurável,



quem pode dizer que o inferno não pode vencer onde a ciência falhou?

Muitos magos, após se tornarem cientes de como muitas das forças das trevas estão cercando a humanidade, imaginam como a humanidade poderia ter esperança de sobreviver. Consumidos pelo desespero, eles simplesmente se entregam e decidem se unir ao lado que eles consideram vencedor. Aqueles que se entregam ao desespero são freqüentemente os Infernalistas mais relutantes e muitos procuram ativamente um meio de se livrarem da ligação a que se submeteram. Quando buscam por redenção (ou ao menos, um atalho), tais almas desesperadas normalmente procuram por especialistas em áreas demoníacas e sobrenaturais.

### PREGUIÇA E INDOLÊNCIA

Aqueles que vendem suas almas por preguiça são talvez alguns dos mais patéticos Infernalistas existentes. Alguns demônios até mesmo evitam negociar com tais almas, considerando a inferioridade delas (Demônios normalmente irão negociar com esses tipos, simplesmente para construir um grupo de leais – se não úteis – seguidores o quão rapidamente possível). Esses Infernalistas fazem pactos pela simples razão de que isso é mais fácil do que trabalhar pelo o que eles querem. Por que desperdiçar seu tempo com suor e trabalho quando você pode conseguir tudo com trapaça? Dinheiro fácil, ou magia fácil, é tudo a mesma coisa. Tais Infernalistas estão tipicamente dentre os

mais fracos conhecidos (eles se contentam com apenas os Investimentos mais básicos). Outros baixam a cabeça e são forçados a fazer mais do que o combinado para depois do trato com demônios, os quais não estão contentes por seus servos simplesmente descansarem sob seus louros. Surpreendentemente, poucos dentre esses indolentes verdadeiramente prosperam sob tais condições e evoluem para agentes extremamente produtivos e ativos.

### HERANÇA

Algumas vezes o Infernalismo torna-se um negócio de família. Passado de geração para geração, aqueles nascidos em tais famílias crescem em meio ao pecado e à blasfêmia. Eles consideram tal conduta, não importando quão inumana, perfeitamente natural. Suas almas são devotadas ao patrono sombrio da família no momento do nascimento, e a brilhante idéia de se voltar contra seu mestre ou sua família é completamente alienígena. Apesar de tais famílias serem raras, suas linhagens podem ser remontadas por séculos ou, até mesmo, milênios. Muitas são pequenas e freqüentemente apadrinham famílias que vivem na isolamento do resto do mundo, tipicamente em regiões rurais remotas ou em estado de miséria e falência. Os poucos grandes e abastados clãs estão espalhados pelo globo. Tais famílias freqüentemente usam de casamentos cuidadosamente arranjados entre seus primos de segunda e terceiras descendências como meios de preservar suas linhagens puras.

## SERPENTES NA ÁRVORE GENEALÓGICA

Durante a Era das Lendas do mundo, e alguns casos nas Eras Míticas, demônios e deuses sombrios foram conhecidos por se casarem com humanos – nem sempre por vontade própria – e gerar seres que possuíam poderes e habilidades além de um mortal. Embora muitos desses híbridos demoníacos e semideuses tenham morrido de maneiras trágicas, alguns geraram descendência própria. Essas crianças e seus descendentes carregam a mácula das trevas dentro de seu sangue e continuam a passá-la através das gerações.

Membros dessas linhagens maculadas não estão automaticamente condenados. Muitos estão completamente desavisados de seu pedigree incomum, mesmo estando dentro do mundo das sombras da magia e do ocultismo. No entanto, tais pessoas freqüentemente chamam atenção dos Nefandi ou de cultos Infernalistas (que desejam recrutá-los), ou mesmo de seu ancestral (que pode desejar cultivar a descendência como um agente mortal ou talvez simplesmente servir como um tipo de anjo guardião distorcido – se não ambos).

Essas linhagens não contêm qualquer mecânica de jogo especial (não há o mérito “Sangue de Demônio” ou coisa parecida). Em vez disso, pode servir como um instrumento de trama. A critério do Narrador, jogadores que desejem que seus personagens tenham tais genealogias “coloridas” podem usar essa justificativa para comprar Qualidades e Defeitos como Selvageria, Pesadelos, Magia Condicional, Truques de Salão, Médiun, Oráculo, Canal Natural, Proteção Contra a Tempestade, Sangue de Fada, Atributo Lendário, Esfera Natural / Inaptidão em Esfera, Língua do Bardo, Ecos, Débito, Componente Crucial, Futuro Negro, Marcas Primais (de Mago a Ascensão), Afinidade Celestial, Nefelim, Fardo Faustiano (Blood Treachery), Força Psíquica, Talento Inato, Sangue Mágico, Caminho Natural / Inepto, Totem, Efeito Inquietante (Sorcerer), Instinto Primitivo, Eidolon Insano (Guia da Tecnocracia), Avatar Insistente, Mácula Nefândica (Initiates of the Art) ou outras. Também a critério do Narrador, tais personagens podem possuir um ou mais Investimentos Infernais sem ter que se submeter a um pacto (mas lembre-se que os Indícios e Efeitos Colaterais ainda se aplicam e o personagem estará mais propenso, sem suspeitas, de se engajar num Comércio de Almas).

## NÓS SOMOS LEGIÃO

Saber com qual demônio um personagem ou culto Infernalista está a lidando é vital. As motivações que levam um personagem a caminhar pela trilha Infernal têm impacto direto sobre o demônio que ele busca. Do mesmo modo, a natureza do demônio irá afetar o que ele deseja oferecer ao Infernalista e o que ele irá pedir em troca.

O número de demônios, deuses sombrios e outras entidades malignas presentes no Mundo das Trevas é incomensurável. Esse capítulo inteiro poderia ser devotado completamente a detalhar os mestres Infernais em potencial e ainda seria apenas uma amostra. O Diabo Cristão em toda a sua miríade de formas pode ser o mais famoso mestre Infernal, mas isso não significa que ele seja o único.

Os seguintes são apenas alguns dos mais poderosos, mais conhecidos ou simplesmente os mais interessantes Lordes Demoníacos ao redor do mundo. Lordes Demoníacos adicionais que são especificamente da Ásia podem ser encontrados em Dragons of the East, bem como em The Thousand Hells para Vampiros do Oriente. Os Narradores são encorajados a pesquisar sobre mitologia, ficção e outras fontes para encontrar idéias adicionais, bem como inspiração para seus próprios demônios.

### ARES

O ancestral deus Grego da guerra, Ares é a personificação da violência, sanguinolência e sadismo. Sua adoração foi mais freqüentemente um ato de apaziguamento para se proteger da ira da divindade do que uma forma de devoção em si.

Aqueles que barganham com Ares tipicamente o fazem por uma dentre duas razões: o desejo por força bélica ou poder; ou por uma necessidade ardente de vingança. No entanto, existem rumores casuais ou histórias do tipo “um amigo de um amigo meu”, que falam de famílias ou clãs inteiros que nasceram no estilo Espartano e ensinam a venerar o sangrento deus da guerra. Uma variante recente envolve grupos de milícias Americanas ou pequenas companhias de mercenários do Terceiro Mundo que são fachadas para cultos a Ares. Os benefícios de Ares são quase sempre os mais militares possíveis. Aumento de atributos físicos, técnicas de batalha, Investimentos direcionados para o combate e armas profanas são dons típicos. Aqueles que negociam com Ares precisam ser cuidadosos, porque ele é um ser volúvel dado à destruição espontânea e ele pode decidir simplesmente destruir qualquer mortal que se atreva a chamar sua atenção.

## A RAINHA ESMERALDA

Sendo parte do crescente número de “demônios seculares” a primeira menção da Rainha Esmeraldina ocorre em *As Viagens de William Cross*, um diário pessoal publicado de um explorador umbral e xamã Extático do século XIX. Muitos rejeitavam os contos de Cross sobre seus encontros com a entidade maligna, encarando como ficção induzida pelo uso de drogas, até sua existência também ser relatada independentemente por demonologistas Herméticos e Batini.

A Rainha Esmeraldina é tida como uma manifestação Astral dos conceitos do desejo, inveja e cobiça, os quais constituem a essência de um Lorde Demoníaco. Seus servos sussurram aos ouvidos dos mortais gananciosos, encorajando-os a alcançar o que desejam por quaisquer meios necessários. Seus favores freqüentemente vêm na forma de Atributos e Perícias Sociais ampliadas, bem como Antecedentes e conhecimento mágico adequado (os Caminhos da Fascinação e Fortuna são comuns). Em adequação à sua natureza, a Rainha é um ser egoísta e raramente irá tolerar que seus discípulos busquem fazer acordos com outros demônios. Aqueles que o fazem percebem que foram roubados de tudo o que a Rainha ofereceu, muitas vezes de suas vidas também.

## GAWAMA

O Matreiro da África do Sul conhecido como Gawama, o qual é conhecido por ser o senhor da morte e inimigo de tudo que vive. Ele odeia ardentemente o mundo dos vivos e deseja manter toda a criação sob seu controle miserável. De seu lar, no Mundo Inferior, Gawama envia seus servos fantasmagóricos para atormentar os vivos e até mesmo seqüestrar mortais. Seus adoradores são normalmente consumidos pelo seu ódio ou desejo por poder. Eles freqüentemente tornam-se necromantes poderosos, comandando servos mortos-vivos e espíritos malignos. Dado o número de mortos andarilhos soltos sobre a Terra, o poder e a influência de Gawama apenas continua a crescer.

## ISHTAR

A Prostituta da Babilônia e a Dama das Batalhas, Ishtar é a deusa da luxúria e da agonia da violência na guerra. Aqueles que a servem são atraídos por muitas razões. Alguns são seduzidos com promessas de prazeres físicos. Outros suplicam à deusa guerreira por bênçãos para lutarem contra seus inimigos, ou almejam ter acesso à riqueza ou à influência mundana.

Na Babilônia antiga, Ishtar era a patrona das prostitutas. Vários de seus seguidores modernos (homens e mulheres) têm se tornado amantes e catalisadores para a riqueza e o poder. De acordo com as lendas, homens que ousavam amar a deusa sofriam de mortes agonizantes. Alguns adoradores sobreviveram ao mito, vivendo como viúvos sombrios que ofereceram seus amantes para Ishtar em sacrifícios sangrentos. Atributos Sociais e Habilidades são benefícios freqüentes para seus servos, visto que são ferramentas para se obter dinheiro e poder. Alguns também são beneficiados com lendário poder físico, se tornando poderosos inimigos em qualquer arena.

## ⊕ SER SOMBRIO DAS ENCRUZILHADAS

Ele responde por muitos nomes: Legba, Eshu, O Sombrio, Esfolador. Se o mundo durar o bastante, ele ainda irá responder por incontáveis outros. Se você quer aprender algo realmente ruim, vá até as encruzilhadas e espere. Possivelmente o Ser Sombrio encontrará você e irá se oferecer para ensinar a você o que desejar.

O Ser Sombrio é um espírito velhaco, dado a humor flutuante da caridosa generosidade à crueldade irônica. Algumas vezes ele irá oferecer ensinamentos ao seu solicitante de graça, mas algumas vezes demandará favores ou, até mesmo, sacrifícios. Raramente o Ser Sombrio irá oferecer Investimentos. Seu forte é conhecimento e perícia, e ele pode ensinar os segredos das Esferas tão facilmente quanto roubar doce de criança.

Quer seja ou não realmente um demônio ou simplesmente um dos incontáveis espíritos que, por bem ou mal, traz conhecimento para a humanidade, esse é um tópico debatido ardentemente entre os Despertos. Vários magos treinados na arte da magia popular do Hoodoo<sup>2</sup>, incluindo membros dos Oradores dos Sonhos, Extáticos, Eutanatoi e Verbena, reivindicam o Ente Sombrio como uma das manifestações de seus Avatares (ou mesmo como seu espírito totem no caso de magos xamânicos). Visto que muitas pessoas têm tido as mais variadas experiências com o Ente Sombrio, alguns questionam se todos esses espíritos são realmente a mesma entidade. Talvez mais de um ser vista a máscara do Ente Sombrio.

## LØVIATAR

A Donzela da Dor, Loviatar prospera na miséria, tortura e vingança. Embora o tormento físico esteja diretamente associado com seus seguidores, crueldade emocional e mental também servem como atos de devoção. Adoradores normalmente buscam a Donzela por razões de perversão sádica ou para trazer vingança contra seus inimigos. Aqueles que se tornam merecedores dos favores da deusa são normalmente presenteados com alta tolerância inumana a dor (armadura corpórea, controle biológico) ou habilidades de cura (regeneração), bem

como o poder de infligir dor a outros (Caminhos do Fogo Infernal e da Fortuna; Vampirismo Psíquico).

Os cultos de Loviatar podem variar radicalmente. Um culto em Helsink pode ter membros que se envolvam em arame farpado antes de iniciarem orgias sadomasoquistas enquanto um culto em San Francisco se especializa em planejar a destruição de relacionamentos pessoais, na esperança de atrair os ex-amantes vingativos para os braços de Loviatar.

## ⊕ PRÍNCIPE DOS PESADELOS

O ser enigmático conhecido como o Príncipe dos Pesadelos é inicialmente mencionado numa antiga tábua em Sânscrito que é tida como datada antes das Guerras Himalaias. Outros registros estão no diário de um alquimista medieval Bizantino e num desenho em rocha aborígine Australiano do século X. Por séculos, estudiosos Despertos consideraram o Príncipe

## A HIERARQUIA DO ⊕ INFERNO

Os servos espirituais do Inferno são uma legião. Demonologistas podem despendar vidas inteiras pesquisando demônios sem catalogá-los por inteiro. Em geral, demonologistas dividem demônios em três grandes categorias. Essas classificações não são absolutas e as distinções entre elas algumas vezes são confusas. Um Demônio extremamente poderoso pode ser confundido com um Lorde Demoníaco menor, ou vice versa. Mesmo dentro de cada categoria existe um complexo labirinto de subníveis e ordem de castas.

Demônios, independente do tipo, são governados pelas regras para Espíritos, apresentadas no capítulo três de Mago Companheiro do Narrador. Quanto mais violento ou fisicamente direcionado o demônio é, maior seu nível de Fúria; quanto mais sutil e traiçoeiro, maior seu nível de Gnose.

- **Diabretes:** Demônios menores, Diabretes são os espíritos mais freqüentemente encontrados pelos magos, seja no mundo material ou na Umbra. Demonologistas freqüentemente invocam esses seres, obrigando-os a servirem como familiares, aprisionando-os em fetiches ou simplesmente usando-os como espíões e mensageiros. Diabretes são responsáveis por muitas das atividades freqüentemente atribuídas a demônios: possessão, tentações sussurradas dentro das mentes dos distraídos, dreno de vida dos mortais dormentes, destruição de colheitas e granjas, seqüestro de crianças e outros atos maldosos. Diabretes são os demônios usados na criação dos “Devorados pelos demônios” (ver quadro da página 100), com o poder do Diabrete tendo impacto no monstro final.

- **Demônios:** Algumas vezes descritos como a Administração Intermediária do Inferno, Demônios são aqueles seres poderosos demais para se manifestarem na Terra, mas não tão poderosos quanto os Lordes Demoníacos. Apenas o mais poderoso – ou pelo menos o mais arrogante – dos demonologistas ousaria invocar Demônios. Essas criaturas normalmente servem como tenentes para um Lorde Demoníaco, embora muitos permaneçam independentes. Alguns são ambiciosos o suficiente para trabalhar pensando em um dia tornar-se um Lorde Demoníaco. Demônios têm poder para conceder Investimentos, mas normalmente irão conceder apenas os dons de nível mais baixo na intenção de conservar seu próprio poder (a menos

que agindo para um Lorde). Demônios quase sempre têm um número de Diabretes a seu serviço, ligados ao próprio Demônio ou ao mestre do Demônio.

Em adição aos encantos dos Espíritos, Demônios também possuem Investimentos Infernais, incluindo Caminhos de Feitiçaria e/ou Esferas de Magia. Visto que Demônios são incapazes de manifestação direta na terra, seu uso do Encanto Materializar apenas concentra uma pequena porção do poder do demônio na forma material (normalmente chamado de representante). Esse agente é uma extensão quase independente da consciência do Demônio, que permanece ciente de tudo o que sua criação vivencia. O poder desse agente depende de quanto Poder o Demônio investe nele. Investimentos Infernais podem ser manifestados ao mesmo custo de Poder como listado no preço em Pontos de Almas.

- **Lordes Demoníacos:** Os Mestres dos Condenados, os Lordes do Inferno são tão fictícios quanto são reais. Sua verdadeira quantidade, nomes ou objetivos finais podem apenas ser especulados pelos demonologistas. Lordes Demoníacos são os seres a quem os Infernalistas vendem suas almas, seja uma parte ou completamente, e eles são a fonte dos poderes Infernais dos seus seguidores. Tais seres nunca são vistos diretamente – nenhum humano poderia imaginar vê-los e permanecer são – mas, ao invés disso, agem através de avatares Demoníacos (o termo se refere ao conceito tradicional de uma encarnação representante de poder tão imenso para se manifestar diretamente na realidade física e não à consciência superior da alma de um mago). Esses avatares assumem formas que são mais facilmente processadas pela mente humana, algumas vezes aparecendo como uma testemunha espera que um demônio apareça, ainda que mais freqüentemente como um paralelo distorcido das expectativas dos observadores. Avatares Demoníacos possuam níveis de poderes divinos, incluindo Investimentos e Esferas (normalmente como Mestre, se não mais). Como Demônios, avatares são poderosos demais para se materializarem diretamente na Terra e muitos criam representantes.

Nota: Embora a Máscara do Lorde Demoníaco seja governada pelas mesmas regras de Espíritos como os outros demônios, o Lorde é poderoso demais para ser representado por meras estatísticas.

algo tão insignificante quanto um mito ou um conto popular. No passar de alguns anos, a opinião popular mudou radicalmente.

Muitos acreditam que o demônio conhecido como o Príncipe dos Pesadelos estava dormente, trancado na Umbra Profunda até que eventos recentes o acordaram. Vários demonologistas afirmam que amplitude da histeria em massa, alucinações e as visões descritas durante o verão de 1999 foram sinais do retorno desse Lorde Demoníaco. Uma pequena horda de demônios a serviço desse ser aparentemente entrou no mundo material, alguns até mesmo devorando as mentes dos mortais que dormiam e tomando seus corpos.

Ninguém de fato procura o Príncipe dos Pesadelos. Pelo contrário, seus servos buscam aqueles que o Príncipe deseja atingir, tecendo sussurros corruptivos dentro de seus sonhos. Poder e favores são ofertados em troca de serviço e gradualmente o indivíduo torna-se disposto a servir a seu novo mestre. Esses Infernalistas normalmente tornam-se poderosos mestres da magia onírica (o Caminho da Oniromancia ou a Esfera de Mente). Outros se tornam iguais servos do Príncipe, roubando e devorando os sonhos dos mortais (Psiquismo Vampírico) para ativar outras habilidades psíquicas e Investimentos.

## REX MUNDI

Também conhecido por muitos nomes através dos séculos – Marduk, Demiurge, Jadabaoth, Mamon, Indústria, Império – mas seu título sempre se mantém o mesmo: Rex Mundi, O Rei do Mundo. Ele assume o conceito do materialismo e do poder mundano. Rex Mundi não busca por novos adoradores; eles vêm até ele, dispostos a fazer qualquer coisa na busca por dinheiro, poder e fama. Aqueles que adoram Rex Mundi são os Infernalistas mais abastados e perigosos. Assim como chefes de corporações, celebridades milionárias e políticos poderosos, eles detêm níveis assustadores de influência social e são impiedosos quanto a usar essa influência para destruir alguma coisa – ou alguém – que esteja em seu caminho. Os benefícios do Rei do Mundo são quase sempre de natureza material. Mesmo coisas como aprimoramento de atributos vem na forma de implantes cibernéticos ou tratamentos químicos (rivalizando em qualidade com o trabalho da Tecnocracia).

## TEZCATLIPOCA

O Reflexo Nebuloso, Tezcatlipoca, já foi o primeiro entre os deuses Aztecas. Hoje em dia, ele ainda é adorado pelos Infernalistas Norte Americanos. Os dons da Sombra são muitos e são mais do que suficientes para seduzir aqueles insensíveis o suficiente para levantar o estandarte. Como patrono dos magos

e bruxos, Tezcatlipoca oferece os segredos perdidos da sangrenta magia Azteca. Em seu aspecto de Huitzilopochtli, o sanguinário deus da guerra, ele oferece poder físico e armas místicas (Maravilhas Infernais; a espada macauitl feita com lâmina de obsidiana é um exemplo clássico, mas algumas vêm na forma de adagas modernas ou até mesmo armas de fogo). Como Xipetotec, o deus esfolador da fertilidade, ele oferece longevidade e boa sorte. Feiticeiros que seguem Tezcatlipoca são normalmente mestres da metamorfose (a forma de jaguar é a favorita), magia climática, adivinhação (através do uso de espelhos) e controle da própria escuridão.

Os sacrifícios do deus estão entre os mais sangrentos conhecidos. Oferendas ao Reflexo Nebuloso em todas as suas formas – crianças são a oferenda favorita de Huitzilopochtli – normalmente são peladas vivas e algumas vezes a pele até mesmo é vestida pelo sacerdote Infernalista. Aqueles que são sortudos o suficiente para evitar esse destino simplesmente têm, ainda vivos, seu coração trinchado em seus peitos. Muitos dos adoradores de Tezcatlipoca também mantêm vivo o costume Azteca do canibalismo.

## ⊕ COMÉRCIO DE ALMAS

No cerne do Infernalismo repousa a prática do Comércio de Almas. Negociar partes da alma por um favor infernal é um sofrimento sepulcral e quaisquer pretensos Infernalistas se curvam sob a imensa pressão. O Infernalista precisa inicialmente fazer contato com o Lorde Demoníaco, em seguida entrar em negociação de quanto de sua alma o Infernalista dará em troca do dito poder. Isso não é tão fácil quanto parece.

O primeiro obstáculo é assegurar um método de contato. Não importa quão imoral e insensível o Infernalista seja; qualquer descuido e o Lorde Demoníaco coloca uma coleira nele. Existem incontáveis rituais de invocação de demônios. Entretanto, nenhum garante que o ritual em questão irá invocar o demônio que o Infernalista quer. Encontrar um método de contato confiável exige esforço, contudo há quatro caminhos básicos para tal conhecimento proibido.

Se o pretenso Infernalista é desgraçado o suficiente para ter atraído a atenção de um Demônio ou Lorde Demoníaco, então o demônio, ou um de seus agentes, pode visitar o personagem em seus sonhos noturnos. Neste caso, o demônio também pode concordar em ensinar o ritual em questão necessário para invocá-lo. É claro que o demônio irá exigir algum pequeno favor em troca dessa informação, concedendo ao Infernalista o ganho de valiosa experiência para sua futura existência como um escravo.

A próxima opção para o pretenso Infernalista



é encontrar outro mago Infernalista para instruí-lo nos caminhos da invocação e da barganha. Contudo, complicações podem surgir facilmente. Primeiro, muitos Infernalistas não querem ser encontrados e tendem a reagir friamente se algum estranho aparecer em sua porta perguntando sobre coisas que não deveriam ser ditas. Além disso, não há garantias de que o Infernalista terá o conhecimento que o personagem busca (especialmente se ele servir a um Lorde Demoníaco completamente diferente do que o personagem deseja contatar). Mesmo que ele o possua, o Infernalista pode estar mais interessado em corromper o novato para servir a ele, ao invés de servir a um Lorde Demoníaco. Além disso, o Infernalista mais antigo pode ter atraído a atenção de caçadores de bruxas, possivelmente dando um fim para a carreira do pretenso Infernalista antes mesmo de ela começar. Uma possibilidade para contornar essa complicação é buscar um Demonologista em vez de um Infernalista, mas um Demonologista ingênuo não dura nesse mundo. Muitos são instintivamente desconfiados de qualquer um que mostre interesse em seu trabalho. Alguns mantêm contatos entre os sectos caçadores de bruxas e o dito Demonologista não irá hesitar em chamar inquisidores se ele suspeitar que um mago decaído está tentando fazê-lo de idiota.

Se um mago Infernalista não pode ser encontrado, então o pretendente precisa procurar em outro lugar. Outras criaturas do Mundo das Trevas possuem

Infernalistas em suas fileiras, alguns que podem até mesmo servir ao mesmo Lorde Demoníaco que o personagem deseja negociar. Isso depende das criaturas que irão entrar em contato com o pretenso Infernalista – vampiros, metamorfos e Povo Gentil são mais dispostos a considerar o mortal um lanche apetitoso. Supondo que o personagem sobreviva, seus novos “amigos” podem atrair atenção indesejada. Cadáveres sanguessugas, monstros devoradores de humanos e alienígenas saqueadores de mentes são melhores se deixados sozinhos e, se o Infernalista for percebido por outros magos, ele provavelmente irá ser interrogado sobre isso. Ou até pior, o personagem pode chamar a atenção de caçadores de bruxas sobrenaturais. Piedade ao pretenso Infernalista que cai nas garras de inquisidores mortos-vivos, onde muitos tiveram séculos para aperfeiçoar a arte de infligir dor inexprimível e sem mostrar um pingão de remorso.

Por último, o método mais confiável de aprender como contatar os Lordes Demoníacos pode ser um estudo autodidata rigoroso. É claro que, mais confiável não significa mais fácil. Isso pode levar anos para acumular o conhecimento que o personagem necessita e pode exigir viagens para os confins da Terra – ou até mais além – para encontrar fragmentos de pergaminhos. O pretenso Infernalista pode até mesmo se ver lutando contra outros Infernalistas ou Demonologistas (ou personagens jogadores) pelas ferramentas que ele precisa.

## SE VOCÊ É UM ARTIGO DO MAL, VOCÊ É MEU ARTIGO TÁLIBÉTI

O Infernalismo não está limitado a humanos. Alguns dos mais monstruosos habitantes do Mundo das Trevas também chamam demônios e deuses sombrios de seus mestres. Isso não significa, no entanto, que tais criaturas tenham qualquer desejo de aliar-se a Infernalistas mortais ou mesmo Despertos. Um motivo: nem todos os Infernalistas seguem o mesmo mestre e muitos são rivais – quando não inimigos declarados. Além disso, cada tipo de Infernalista sobrenatural tem sua própria bagagem pessoal.

Vampiros geralmente tendem a ver humanos como pouco mais que gado, e vampiros Infernais não são exceção. Na melhor das hipóteses, um Infernalista mortal pode ser considerado útil, mas um peão descartável, no máximo. Metamorfos que caminham pela trilha da danação são mais bestiais e incontroláveis que seus equivalentes não condenados. Eles freqüentemente aparentam ter mais em comum com Nefandi que com Infernalistas, e muitos sofreram mutações ou se tornaram insanos por causa de sua exposição às forças da escuridão. Até mais estranhos que os metamorfos é o Povo Gentil, o qual muitos magos, Infernalistas ou não, acreditam ser demônios menores que assumiram forma humana. Acima de tudo, Infernalistas mortais tendem a considerar tais aliados em potencial mais problemáticos do que valiosos e evitam envolvimento em complicações desnecessárias sempre que possível.

Uma vez que o Infernalista tenha encontrado um meio de se comunicar com o Lorde Demoníaco que ele procura, vem o ato da barganha. Como qualquer negociador experiente sabe, o primeiro passo numa negociação bem sucedida é a preparação. Cada Lorde Demoníaco tem seu método favorito de fazer negócios, fazendo disso algo importante para o pretense Infernalista aprender os prós e os contras das preferências do seu futuro mestre (presumidamente enquanto aprendia como se comunicar com o Lorde Demoníaco inicialmente). O nível de formalidade irá variar com o Lorde Demoníaco em questão, mas a negociação começa a esquentar quando o Infernalista conta ao seu novo mestre o que ele quer e a barganha de quanto de sua alma o demônio recebe em troca por cada item da lista. O objetivo do Infernalista é receber a maior quantidade de poder possível ao passo que mantém uma porção de sua alma livre do controle demoníaco. O Lorde Demoníaco, é claro, busca possuir a alma completa do personagem.

Finalmente, quando os detalhes do acordo estão

## ⊕ NUNCA IRÁ A DIVINAR NUNCA IRÁ A DIVINAR

Então porque perder todo meu tempo correndo atrás de um jeito certo de invocar um demônio? “Eu possuo magia de Espírito então é só usá-la.” Não exatamente. Embora um Infernalista possa tentar invocar um demônio com Espírito \* \* (ou com o Caminho da Invocação, Aprisionamento e Proteção se usando o Sorcerer), ele não tem efetivamente a habilidade para compelir o Lorde Demoníaco a negociar com ele. Primeiro, Lordes Demoníacos são deuses em termos de poder. Até mesmo Arquimagos tratam-nos com cautela quando os procuram. Um ser desse poder apenas irá responder semelhante invocação genérica se o desejar e se o pretense Infernalista não se importou em aprender o jeito certo de fazer as coisas, por que um Lorde Demoníaco aceitaria negociar com ele? Os rituais existem por um motivo. Primeiro, eles facilitam a manifestação do demônio. Além disso, eles demonstram o valor do requerente em realmente querer negociar com o demônio e um conveniente degrau de submissão aos desejos do demônio. Através da execução do ritual, o Infernalista assegura que o Lorde Demoníaco irá ao menos negociar com ele. Os rituais para iniciar o Comércio de Almas funcionam do mesmo modo para qualquer um que faz uso deles, sejam eles Despertos, Feiticeiros ou mundanos. Não é necessário que o Infernalista possua qualquer talento mágico prévio para lidar com demônios. Também não há regras ou custo em pontos de experiência para aprender o ritual necessário; um Infernalista conhece ou não conhece (e precisa procurar). O ritual varia de um Lorde Demoníaco para outro, e pode ser tão simples quanto permanecer numa esquina de uma rua à meia-noite ou tão complexo quanto passar vários dias num cântico meditativo seguido de um sacrifício humano (e testes prolongados de Inteligência + Ocultismo). O Narrador pode criar um ritual que sirva a seus propósitos para sua crônica.

acertados e ambas as partes concordam, o contrato será consolidado através de um ritual. Isso pode ser simples como um aperto de mão ou literalmente a assinatura de um contrato, porém muitas vezes o Infernalista terá de executar uma tarefa ou outro ato de devoção ao Lorde Demoníaco. A malevolência dessa tarefa depende de quanto da alma do Infernalista foi negociada para seu novo mestre. Negócios menores podem ser selados com um mero furto ou destruição de propriedade; pactos maiores podem exigir a corrupção de grandes instituições ou assassinato em massa.

## ⊕ DEITÔNIO ⊕ ESTÁ NOS DETALHES

Os detalhes da mecânica do Comércio de Almas são bastante simples. Cada mortal tem um número de Pontos de Almas igual a (Força de Vontade + Arete) x10. Esse total representa o grau no qual o Infernalista pode negociar porções de sua alma e ainda reter o domínio de si mesmo. Durante o Comércio de Almas, esses pontos são usados para adquirir Investimentos Infernais do Lorde Demoníaco. Quanto mais pontos gastos, mais a alma do personagem pertence ao seu mestre demoníaco. Uma vez que os pontos se forem, também se vão quaisquer traços de livre arbítrio do Infernalista.

Quando estiver negociando o pacto, o Infernalista terá uma lista do que pode desejar. Es-

ses itens se traduzem em Investimentos (listados adiante nesse capítulo). Cada item precisa ser negociado separadamente, e quão bem o Infernalista negocia determina o montante que consegue. Se o Narrador representar o Comércio de Almas, ele então secretamente testa a Inteligência + Direito do Infernalista (dificuldade 8) para cada item (isso pode variar dependendo do estilo de negociação preferido do Lorde Demoníaco envolvido; Raciocínio + Enigmas, Manipulação + Lábria ou até mesmo – como um tiro no escuro – Carisma + Intimidação são outras possibilidades). Quanto maior o número de sucessos, melhor a barganha que o Infernalista consegue, como mostrado na tabela abaixo.

N.º

**Resultado**

- Falha Crítica: Jogue um dado, triplique o resultado e adicione aquele número ao custo do item.
- Falha: Jogue um dado e adicione o resultado ao custo do item.
- 1 Sucesso: O personagem paga o custo listado.
- 2 Sucessos: Reduza o custo em 2.
- 3 Sucessos: O personagem paga a metade do custo listado (arredondado para cima).
- 4 Sucessos: O personagem paga um terço do custo listado (arredondado para cima).
- 5 Sucessos: O item sai de graça.

O personagem nunca saberá a quantia exata de Pontos de Alma; somente narradores sabem. Isso faz o Infernalista arrepender-se facilmente, quando descobre sua condição de escravo autômato. Logo que o Infernalista esgota seus Pontos de Alma, ele torna-se um escravo. Ele não é nada mais que uma mercadoria para seu mestre e o Lorde Demoníaco pode fazer o que quiser com a mente, corpo ou alma do Infernalista. Alguns demônios matam seus escravos imediatamente, devorando suas almas e destruindo seus corpos. Outros forcem sua propriedade a servir como agentes do mundo material. O escravo nunca pode desobedecer uma ordem direta de seu mestre, não importando quão suicida ela seja.

Um Infernalista ingênuo pode acreditar que ele possa enganar dois ou mais Lordes Demoníacos numa disputa pela sua alma, deste modo evitando a escravidão inevitável. Infelizmente, as chances se opõem firmemente contra tal plano de ser bem sucedido. Em contraste ao personagem, o Lorde Demoníaco saberá exatamente em que estado a alma do Infernalista está e que ele está invariavelmente desejoso em “tirar vantagem”. Além disso, presume-se que os Lordes Demoníacos realmente detenham o destino de uma única alma de tal importância. O resultado mais provável é que os Lordes Demoníacos em questão simplesmente matem o Infernalista e rasguem sua alma em pedaços, cada um pegando o que é seu.

## NADA É DE GRAÇA

Magos aparentam conseguir um acordo muito melhor através de um Comércio de Almas que um mortal comum, mas esses Pontos de Almas extras vêm com um preço embutido. Um mago Desperto não apenas negocia sua alma, mas também seu Avatar. A cada pacto e em todos eles, o Lorde Demoníaco é capaz de penetrar forçosamente no interior do Avatar do Infernalista, vagorosamente corrompendo-o e escravizando-o. Um mago pode fazer um número de Pactos de Alma até seu nível de Avatar antes de o mesmo ser completamente escravizado pelo Lorde Demoníaco.

Essa escravidão do Avatar não tem impacto no número de Pontos de Alma que restem ao Infernalista, não tem impacto sobre a propriedade de sua alma. O impacto é na habilidade do mago para usar magia. Uma vez que o Avatar esteja escravizado, o Arete do mago é congelado e não pode ser elevado. Ele também não pode mais absorver Quintessência de Nodos, exceto aqueles que são consagrados ao Lorde Demoníaco. O mago também está incapaz de aprender novas Esferas, exceto aquelas ensinadas pelo Lorde Demoníaco através de futuros Pactos de Alma

(forçando assim o Infernalista a negociar mais e mais sua alma se ele quiser aumentar seu poder mágico). O Avatar – o qual agora é um aperitivo para o Lorde Demoníaco – começa a pressionar o mago a fazer Pactos de Alma adicionais, bem como condicionando o mago a contar com mais e mais de seus Investimentos Infernais do que com sua própria magia.

Mesmo se o mago estiver em condições de resistir às demandas de seu Avatar escravizado, existe um outro perigo. Após (Nível do Avatar + Arete) anos, o Lorde Demoníaco começa a separar o Avatar do mago – metafisicamente rasgando-o da alma do Infernalista. Cada ano após o processo ter começado, o mago perde um ponto de seu nível de Avatar. Quando seu Avatar é reduzido a zero, ele perde um ponto de seu Arete por ano. Quando o nível de Arete chega a zero,

seu Avatar vai embora (agora na propriedade do Lorde Demoníaco) e ele não pode mais fazer qualquer uso de sua magia. Tudo o que resta ao personagem são seus Investimentos Infernais (incluindo qualquer magia que ele tenha aprendido através de Pactos de Alma).

Se essas condições parecem cruéis, considere o seguinte: Em essência, Mago é um jogo no qual os personagens buscam mudar o mundo através do poder de suas crenças – de sua fé, sua genialidade, sua Vontade. Um Infernalista é um escravo e um mago Infernalista jogou fora qualquer destino que ele possa ter tido para ser nada mais que um marionete de um ser inumano. O conceito absoluto do Infernalismo – escravidão espiritual em troca de poder material – se opõe como um completo anátema da idéia natural por trás de Mago.

## AS CORRENTES QUE PRENDEEM AS ALMAS DOS HÓMENS

Nem todo Infernalista vende sua alma de forma gradual. Existem aqueles que se oferecem completamente para servir seus mestres de modo arrebatador. O motivo para esse ato é muito simples: o Infernalista deseja se tornar um dos servos mais queridos do Lorde Demoníaco, na esperança de sentar à direita de seu mestre no dia em que ele governar a Terra. Do mesmo modo que o Comércio de Almas, o ritual de subjugação precisa ser aprendido.

Uma vez que o Infernalista tenha executado o ritual, ele precisa mostrar, de modo apropriado, obediência a seu novo mestre através de alguma forma de ritual. Esse ato de submissão varia para cada Lorde Demoníaco, mas quase sempre envolve dor, humilhação e auto-sacrifício. Castração, autoflagelação ou ritual de sacrifício de alguém da família ou de criados são apenas algumas das mostras mais comuns de devoção. Uma vez que o Infernalista submeta-se adequadamente, sua alma – e, se Desperto, seu Avatar com ela – é arrancada pelo Lorde Demoníaco para ser trancafiada onde seu mestre considere apropriado. Alguém que passa pela subjugação torna-se um dos agentes favoritos do Lorde Demoníaco, trazendo amplos benefícios. O Infernalista é beneficiado com quantos pontos de Investimentos – incluindo Magia Infernal – o mestre achar necessário. Ele é inum a todas as formas de controle de mente e é efetivamente imortal (se for morto, sua consciência retorna ao reino do seu mestre onde é reformado e dado um novo corpo). Em troca, o Infernalista torna-se uma casca sem vontade própria exceto que seu mestre permita a ele a ilusão de domínio. O Infernalista não pode nem irá desobedecer qualquer ordem, comando ou pedido de seu mestre. Ele não hesitará, nunca. Não importa quanto poder possua o Infernalista, ele será para todo o sempre um mero brinquedo para seu mestre.

## TRINTA PEÇAS DE PRATA: INVESTIMENTOS DEMONÍACOS

Investimentos são benefícios e favores que demônios podem assegurar aos seus servos em troca de uma porção da alma do personagem. Esses dons abrangem do simples e mundano ao esotérico e considerável, mas nenhum deles envolve risco dos caprichos do Paradoxo. Assim como o nome implica, esses benefícios representam um investimento pelo demônio em seu novo recurso, o Infernalista. O personagem agora é um agente em potencial de seu mestre demoníaco e suas ações são, desejando ou não, esperadas para avançar sobre tudo com os planos do mestre.

Alguns Investimentos podem ser detectados por aqueles que são observadores o suficiente e por aqueles que sabem pelo que procurar. A menos que o Infernalista possua o Investimento Máscara da Inocência, um caçador de bruxas astuto pode determinar muitos dos Investimentos do Infernalista apenas através de uma observação meticulosa. Aqueles Infernalistas que planejam permanecer como membros de sua Tradição ou Convenção normalmente colocam a Máscara da Inocência no topo da lista dos benefícios procurados. Outra alternativa é o possível exílio e morte.

Além disso, o súbito influxo de poder diabólico concedido pelo Investimento normalmente resulta em efeitos colaterais negativos, visto que o corpo humano não foi projetado para ser um depósito de poder Infernal. Frequentemente os efeitos colaterais são temporários (ou até inexistentes em alguns poucos casos), mas outros podem ocorrer a cada vez que o poder sombrio for invocado ou ser até mesmo permanente. Esses efeitos colaterais são cumulativos e o personagem que recebe múltiplos investimentos de uma só vez pode ficar indefeso e vulnerável ao passo

que seu corpo se ajusta ao seu novo e condenado estado. Narradores podem se sentir livres para criar novos Investimentos usando os relacionados abaixo como uma referência. Além disso, Investimentos adicionais podem ser encontrados no capítulo três de **Dragons of the East**.

- **Habilidades** (2 pontos por 3 níveis)

Demônios sussurram dentro do cérebro do Infernalista, preenchendo sua mente com conhecimento e perícias nas quais ele nunca possuiu antes. Para cada dois pontos gastos, o personagem obtém 3 níveis para gastar em qualquer habilidade ou grupo de habilidades que desejar. Normalmente, as habilidades compradas durante um único pacto estão relacionadas: Ciência e Medicina; Performance e Expressão; Armas de Fogo e Ofícios (Armeiro).

**Indícios:** Mágicas de Mente e poderes psíquicos podem perceber padrões não naturais ocorrendo dentro da mente do Infernalista quando ele usar as habilidades não próprias.

**Efeitos Colaterais:** A mente do personagem está abastecida de súbitas adições de conhecimento. Subtraia um de suas paradas de dados com Atributos Sociais por um número de semanas igual ao maior número de pontos adicionados a uma única habilidade.

- **Atributos** (1 ponto por nível; 3 pontos por nível acima de 5)

O demônio usa uma porção de seu poder sombrio para ampliar o corpo de seu servo. Para cada ponto gasto, o Infernalista pode adicionar um nível em qualquer Atributo à sua escolha. O personagem pode até mesmo adquirir níveis lendários de atributos ao custo de 3 pontos por nível (até o nível máximo de 8). Enquanto Atributos Físicos são a escolha mais óbvia, eles não são os únicos. Uma cruel debutante pode vender sua alma para ampliar sua Aparência, enquanto um cientista esforçado pode buscar melhorar sua Inteligência. Até mesmo Atributos Físicos têm seus usos além do puro combate; Destreza ampliada atende a ladrões ocultos, músicos e artistas tanto quanto a guerreiros.

**Indícios:** Mudanças radicais em Atributos são instantaneamente percebidas por aqueles que conhecem o personagem. Adicionalmente, atributos – especialmente Aparência – que estiverem grosseiramente inumanos (seis ou mais) chamarão atenção. A natureza de certos Investimentos pode também deixar sinais físicos (tais como órgãos não naturais ou implantes cibernéticos), nos quais tornam-se parentes sob exame.

**Efeitos Colaterais:** O personagem fica desorientado pela mudança súbita em suas capacidades. Por um número de semanas igual ao maior número de níveis adicionados num único Atributo, ele recebe +1 na dificuldade de todos os testes envolvendo os Atri-

butos aumentados. A critério do Narrador, níveis de Atributos além do humanamente normal podem vir com efeitos duradouros: Inteligência inumana pode atrapalhar seus testes Sociais; beleza extraordinária por atrair bajuladores não desejados e outras pestes inoportunas.

- **Antecedentes** (1 ponto por 3 níveis; 1 ponto por nível acima de 5)

Antecedentes são os dons mais comuns dados pelos demônios e eles também são os mais sutis e frequentemente desprezados. Altos níveis de Aliados, Contatos, Influência e Recursos podem resolver todos os gêneros de problemas. Fama e Lacaios também são requisições comuns. Biblioteca e Maravilha vêm na forma de tomos blasfemos e objetos malditos (veja o Mago Companheiro do Narrador para regras sobre Maravilhas Sanguinárias). Familiares são demônios menores ligados a uma forma material. Mentor e Patrono são sempre o próprio mestre demoníaco (quanto maior o nível, maior o interesse no Infernalista). Demônios podem conceder o Antecedente Sonho, mas ele é mais precisamente chamado de Pesadelos, já que a intuição do personagem advém do mergulho nas mais profundas e corrompidas entranhas do subconsciente universal. Nodos são tipicamente lugares com histórias horríveis e sombrias, e frequentemente carregam uma Ressonância Entrópica suja e corrompida. Posto é normalmente entre um culto infernal, mas pode ser derivado de outras organizações também. Apoio e Espiões tendem a ser membros e peões desses cultos em que cultuam o demônio em questão. Para aqueles Infernalistas que se tornaram servos e agentes dedicados, Arcanum, Identidade Alternativa e Aprimoramentos também estão disponíveis. Identidade Alternativa, Fama, Posto e Lacaios são detalhados em Bitter Road; Apoio, Aprimoramentos, Patrono e Espiões, bem como as linhas de referência para Antecedentes acima de 5, podem ser encontrados no Guia da Tecnoocracia.

O Antecedente Avatar não pode ser adquirido deste modo. Veja o Investimento Magia Infernal.

**Indícios:** Normalmente nenhum, a menos que alguém perceba uma súbita entrada de dinheiro, bichinhos de estimação novos ou estranhas adições à biblioteca do personagem.

**Efeitos Colaterais:** frequentemente nenhum, embora aqueles na forma do Antecedente Sonhos/Pesadelos possam desenvolver o Defeito Pesadelos.

- **Selvageria (4 pontos)**

O Infernalista é preenchido com uma fúria sobrenatural e pode gastar um ponto de Força de Vontade para alterar-se para um ensandecido frenesi de batalha. Durante essa turbulência, o personagem recebe 3 ações adicionais por turno, não pode ser atordoado ou confundido, e pode ignorar penalidades por feri-

mentos até estar Aleijado.

**Indícios:** O Infernalista irradia uma aura perceptível de ira, raiva e ódio a qual é óbvia para aqueles com magia de Mente (e outros meios sobrenaturais de detecção) e altos níveis de Consciência.

**Efeitos Colaterais:** Outras pessoas podem sentir sua ira sobre-humana num nível subconsciente, deixando-os desconfortáveis e nervosos. Adicione +1 às dificuldades de todos os testes Sociais que não envolvam Intimidação. Em adição, o personagem é uma bomba relógio ambulante e pode entrar nesse estado contra a sua vontade se provocado. Se constrangido, humilhado ou desafiado, o Infernalista precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para evitar entrar num frenesi incontrolável.

- **Armadura Corporal** (1 ponto por dado)

As energias do Inferno ampliam o corpo do Infernalista, tornando-o mais resistente a ferimentos que um humano normal. Para cada ponto gasto nesse Investimento, ele pode adicionar um dado a todos os testes de absorção, incluindo absorção de dano letal (dificuldade 6). Em adição, o Infernalista pode usar sua armadura como dados para absorver danos agravados (dificuldade 8).

**Indícios:** Quando o personagem nem se importa com rajada de balas, é óbvio que alguma coisa está errada por aqui. Outros sinais são dependentes da natureza da armadura. Um corpo reformado para operar acima do nível sobre-humano pode mostrar uma carência de “imperfeições” (pêlos, sardas, cicatrizes); armadura polímera cibernética subdermal será revelada durante exames médicos; pele e tecido muscular extremamente denso resultará massa corpórea anormal.

**Efeitos Colaterais:** As súbitas mudanças no corpo do Infernalista resultam em dor e desconforto. O personagem recebe -1 em todas as paradas de dados (exceto para atos reflexos, como absorção) por 48hs mais 20 hs por nível de armadura.

- **Contramágica** (1 ponto por dado)

As energias do Inferno tornam o Infernalista altamente resistente a ataques mágicos. Para cada ponto, o personagem recebe um dado de Contramágica.

**Indícios:** Nenhum.

**Efeitos Colaterais:** Nenhum. No entanto, a Contramágica é inútil contra mágicas Infernais.

- **Xamã Sombrio** (6 pontos)

Os poderes das trevas abrem os olhos do Infernalista para o mundo espiritual, concedendo a ele o domínio sobre seus habitantes. O Infernalista pode ver espíritos automaticamente, incluindo demônios e aparições (Percepção + Consciência, dificuldade 4),

e pode invocar, banir e comandar demônios menores e outros espíritos sombrios (teste Carisma + Intimidação, dificuldade 6 ou menos, dependendo do espírito em questão). Em adição, o xamã pode tentar aumentar ou baixar a Película local (em até 2 pontos; nunca abaixo de 2 ou acima de 10) e criar fetiches infernais.

Alterar o nível da Película requer um ritual Infernal de no mínimo uma hora por ponto de Película elevada ou baixada, um teste estendido de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade igual ao nível da Película local, com cada sucesso alterando o nível por 24hs) e o gasto de um ponto de Força de Vontade. A confecção de fetiches Infernais inicialmente requer do Infernalista o planejamento e construção do fetiche físico (veja página 229 de Mago A Ascensão para regras sobre construção e criação de trabalhos artesanais). Um demônio precisa ser ligado ao objeto (gasta-se um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Ocultismo, dificuldade 7).

**Indícios:** O Infernalista é freqüentemente incomodado pela companhia de diabretes menores, demônios e outros espíritos malignos. Sua mera presença é suficiente para mexer com a população espiritual local.

**Efeitos Colaterais:** Pessoas normais consideram o personagem estranho (senão completamente insano) e ficam desconfortáveis em sua presença. Adicione +1 às dificuldades de todos os testes Sociais quando lidar com humanos.

- **Corpo Demoníaco** (10 pontos, mais 3 por característica adicional)

A danoção do Infernalista atinge a forma física e ele pode expressá-la para todo o mundo ver. Assumir a forma do Corpo Demoníaco requer o gasto de 3 pontos de Força de Vontade em 3 turnos. Enquanto nesta forma, o Carisma e Aparência do personagem caem para 0. No entanto, cada um de seus Atributos Físicos são elevados em 1 (até mesmo se isso elevar além de 5). Além disso, o Infernalista escolhe uma forma característica para sua forma de Corpo Demoníaco. Cada Corpo Demoníaco é único e a expressão pessoal da psique do Infernalista bem como a natureza de seu mestre demoníaco. Uma pode ser um horror insetóide enquanto a outra pode ser uma grotesca máquina de matar cibernética.

**Indícios:** Qualquer tentativa de enxergar a aura do personagem revela o demônio que reside por debaixo de sua pele.

**Efeitos Colaterais:** A tensão mental de se transformar numa monstruosidade apavorante é mais do que alguns Infernalistas podem lidar. Alguns poucos têm suas mentes fragmentadas no processo e desenvolvem múltiplas personalidades, separando eles

## CARACTERÍSTICAS DO CORPO DEMONÍACO

- **Membros Extras:** O personagem possui um ou mais membros extras. Eles podem assumir a forma de braços humanóides, tentáculos, garras de caranguejo, cauda ou qualquer coisa que o Narrador considerar apropriado. Isso adiciona 3 dados extras a todos os seus ataques corpo-a-corpo.

- **Humores Mortais:** Um ou mais fluídos do corpo da criatura são tóxicos para humanos ou talvez para todas as criaturas vivas. O efeito pode variar de efeitos medicamentosos a doenças mortais e compostos químicos. Uma criatura pode ter cianureto em sua saliva ou lágrimas, enquanto outra coisa pode transpirar ou sangrar ácido. Veja regras para doenças e toxinas na página 247 de Mago A Ascensão.

- **Armadura Demoníaca:** Adicione 3 dados às paradas de absorção do personagem. Isso funciona de forma idêntica ao Investimento Armadura Corporal, mas a armadura é gritantemente óbvia e inumana (exoesqueleto insetoide, escamas de dragão, armadura cibernética encravada no lugar da pele, etc).

- **Tamanho Grande:** O personagem recebe 3 Níveis de Vitalidade Escoriado e cresce até 3 ou 4 metros de altura. Mesmo que essa seja a única característica que o personagem tenha, ele nunca poderá se passar por humano. Ele possuirá pele grossa, curtida e radicalmente desbotada, bem como traços faciais monstruosos e outras marcas distintas que o definem como inumano.

- **Força Monstruosa:** Adicione 5 pontos

entre os Atributos Físicos do personagem (máximo de 8 por Atributo).

- **Armório Natural:** O monstro possui garras, presas, chifres ou algum tipo de armório inato. Dependendo da forma que esse poder assumir, a criatura pode atacar usando as garras e/ou presas com Força +2 de dano agravado. Alguns possuem ataques a distância, na forma de armas de sopro, glândulas de produtos químicos ou dispositivos de energia. Essas armas de disparo tipicamente causam 6 dados de dano letal ou 3 dados de dano agravado (mas podem causar mais ou menos de acordo com o critério do Narrador). Essa característica pode ser adquirida mais de uma vez para representar armas adicionais ou, até mesmo, versões mais poderosas de uma única arma (adicione dois danos à parada de dano da arma).

- **Forma Plásmica:** O corpo da criatura não é de todo sólido, ao invés disso pode se tornar um líquido denso e viscoso ou outra forma não-sólida (tal como sombras vivas). A forma do Corpo Demoníaco é inume a ataques cinéticos (Briga, Armas Brancas e Armas de Fogo), mas ainda é vulnerável a fogo, eletricidade e magia.

- **Asas:** O Corpo Demoníaco é capaz de voar 10 metros por turno ou aproximadamente 45Km/h. Se essa característica for adquirida duas vezes, a velocidade é dobrada. Essas asas variam em aparência. Asas de morcegos, libélulas ou corujas são comuns, embora haja histórias apócrifas de ao menos uma monstruosidade tecnológica com motores a jato crescendo de suas costas.

mesmos do demônio interior. Outros se tornam tão confortáveis com suas formas inumanas, que buscam permanecer transformados durante todo o tempo.

- **A Fonte de Ébano** (10 pontos)

O Infernalista é um condutor vivo para os poderes do Inferno. Uma vez por noite (tipicamente à meia noite), o personagem pode adicionar 10 pontos de Quintessência à sua Reserva de Quintessência.

**Indícios:** Ver abaixo.

**Efeitos Colaterais:** Como se fosse um Nodo Infernal ambulante, o personagem é um farol metafísico. Ele recebe 3 pontos de Ressonância Entrópica.

- **Magia Infernal** (10 pontos por nível)

O poder do Inferno confere ao Infernalista influência sobre a verdadeira estrutura da realidade. Diferente da magia normal, essas habilidades não são resultado de qualquer entendimento místico ou dedi-

cação acadêmica. Esses “milagres negros” – os quais podem ser Esferas ou Caminhos de Feitiçaria – são ativados dentro da mente do personagem por um Lorde Demoníaco e retira seu poder diretamente das energias do Inferno. Essas Esferas ou Caminhos Infernais são separados de quaisquer magias que o Infernalista praticou anteriormente ao seu pacto e requerem um próprio e distinto paradigma (veja tabela do canto). Se o personagem adquirir Esferas, ele possuirá um nível de Avatar Infernal igual à sua maior Esfera Infernal. Isso não é um Avatar verdadeiro, mas uma simples conexão metafísica entre o Infernalista e o demônio que abastece sua magia. Regras para Caminhos de Feitiçaria podem ser encontradas em Sorcerer.

**Indícios:** Ver abaixo.

**Efeitos Colaterais:** Ter o poder do Inferno canalizado através do seu corpo tem influência sobre a Trama ao seu redor. O Infernalista retém um nível de

## PARADIGMAS DOS CONDENADOS

Quando um Lorde Demoníaco concorda em transmitir conhecimento da Magia Infernal para seus suplicantes, ele está limitado pela natureza nos estilos de magia que ele pode ensinar. Os seguintes representam apenas os mais comuns paradigmas de magia Infernal. Narradores são encorajados a desenvolverem outros que considerarem apropriados.

- **Satanismo Industrial:** Herdeiros do Satanismo Heavy Metal dos anos 70 e 80, esses Infernalistas modernos selecionam focos de um banquete de tendências de contra-cultura: piercing, escarificação e outras formas de modificação corporal; drogas de marca; sexo sadomasoquista ou filmes inspirados em tal. Música Gótico-Industrial proporciona a trilha sonora para seus atos rebeldes de devoção a demônios, deuses sombrios e niilismo social.

- **Bruxaria:** A mais antiga e mais comum forma de magia Infernal, a bruxaria se refere ao uso deliberado de magia pagã para ferir indivíduos ou a comunidade. Ela é um fenômeno global, dos umthakathi Zulu e 'sgili Cherokee aos bokkors Vudu e feiticeiras Apalaches. O poder da maldição é quase universal, enquanto o controle do clima e metamorfose também são comuns. Alguns são conhecidos por roubar almas ou até mesmo invocar demônios para se vingarem de seus inimigos. Tais feiticeiros frequentemente vendem seus serviços para aqueles desesperados – ou furiosos – o suficiente para pagar seu preço.

- **Alta Magia:** Como feiticeira, a alta magia Infernal é encontrada ao redor do mundo. Infernalistas Asiáticos elaboram rituais e cerimônias data-

das do reinado do Imperador Amarelo. Infernalistas ocidentais praticam a magia que foi inicialmente desenvolvida nas cidades da Babilônia e Egito, bem como as perversões blasfemas dos rituais Católicos e Ortodoxos. Os Astecas e Incas também contribuíram com sua parcela de alta magia Infernal.

- **Ciência Infernal:** A magia do personagem se diferencia da Ciência Iluminada da Tecnocracia apenas pela ressonância sombria e fundamentos malévolos. A ciência médica traz meios para criar doenças ao invés de curá-las; a engenharia conduz a mais e mais métodos de destruição; a psicologia torna-se mais meio de causar loucura que de curá-la. Computadores, drogas, hipermatemática, dispositivos eletrônicos e armas ultratecnológicas servem como focos ao personagem.

- **Psiquismo:** A mente do personagem fornece o foco para o poder do Inferno. Psicinese (pirocinese, telecinese, criocinese) torna-se um foco para efeitos de Forças ou, até mesmo, Matéria. A Magia de Mente permite telepatia, projeção astral e dominação mental, enquanto Tempo e Correspondência permitem profecias. Vampirismo psíquico é possível com magia de Mente, Vida e Primórdio. Apesar dessa forma de magia carecer da confiança em longos rituais e ferramentas, ela requer foco mental e concentração da parte do Infernalista. Muitos dos tais Infernalistas tem um objeto – um cristal, anel, espelho, aparato de RV, salas de privação sensorial – o qual os auxiliam em sua concentração.

Ressonância Entrópica igual ao nível de sua maior Esfera ou Caminho Infernal.

- **Máscara da Inocência** (10 pontos)

O personagem torna-se uma personificação da mentira e seus Investimentos não mais exibem quaisquer sinais intrigantes. Nenhum nível de Mente, Espírito e outra magia, adivinhação, leitura de aura ou outra revelação podem determinar se o personagem é um Infernalista ou forçá-lo a confessar sua verdadeira natureza. Além disso, o personagem não pode mais falhar criticamente em testes de Lábia. Obviamente, isso não ajuda se o Infernalista for pego, em flagrante delito, cultuando em seu altar sombrio e comendo o fígado fresco de uma criancinha a qual recém ofereceu seu sangue para seu mestre demoníaco.

O Infernalista também pode tentar camuflar sua Ressonância resultante de pactos demoníacos. Cada sucesso num teste de Raciocínio + Lábia (di-

ficuldade 7) permite o personagem negar os efeitos colaterais de um nível de Ressonância.

- **Indícios:** Nenhum (como era esperado).

- **Efeitos Colaterais:** Como uma personificação da enganação, o personagem não crê mais em sua natureza interior. Todos os testes de Força de Vontade são feitos com -1 dado em suas paradas.

- **Regeneração** (4 ou 9 pontos)

A energia do Inferno instila no corpo do personagem e ajuda a reparar e reconstruir-se de dano físico. Por 4 pontos, o Infernalista cura um nível de dano por contusão por turno e cura um nível de dano letal por dia (o ferimento cura em 24hs após ter sido recebido). Por 9 pontos, ele cura um nível de dano por contusão ou letal por turno e cura um nível de dano agravado por dia.

Em cada versão, o personagem pode regenerar-se enquanto trava combate e outras atividades estres-

santes através de um teste de Vigor (dificuldade 8) por turno. Esse teste é reflexo, assim o jogador não precisa dividir sua parada de dados. O sucesso significa que o personagem se curou normalmente. Falha indica que ele não cura danos, e uma falha crítica indica que ele não pode se regenerar até que ele tenha uma chance de descansar.

Regeneração imuniza o personagem a quaisquer doenças mundanas e aumenta o tempo de vida do Infernalista. Regeneração menor (4 pontos) adiciona 20 anos ao tempo de vida normal do personagem; Regeneração maior (9 pontos) aumenta em 50 anos.

**Indícios:** A ausência de doenças e a recuperação rápida de ferimentos podem aumentar as suspeitas, mas também pode se passar por Magia Coincidente.

**Efeitos Colaterais:** Alguns Infernalistas requerem estimulantes adicionais, tais como sangue ou carne humana, para regenerar dano letal (versão menor) ou agravado (versão maior). Outros desenvolvem perturbações mentais que resultam em sadismo, megalomania, obsessão por auto-mutilação e/ou insensibilidade completa à violência e ao sofrimento humano.

- **Implacável** (10 pontos)

O verdadeiro poder do Inferno conduz o personagem através dos seus objetivos. Uma vez que o Infernalista ponha algo em sua cabeça, nada poderá pará-lo – nem mesmo a morte. O personagem não sofre quaisquer penalidades de dados por dano até chegar em Aleijado. Se morrer, ele retornará à “vida” um turno depois e continuará sua tarefa, mas com uma penalidade de -1 em todas as suas paradas de dados. Cada vez que o personagem for morto, ele receberá um -1 adicional até alcançar -5. Neste ponto, se o Infernalista for morto novamente, estará morto definitivamente.

**Indícios:** Nenhum, até o personagem morrer a primeira vez. Nesse ponto, o personagem é um cadáver ambulante.

**Efeitos Colaterais:** A aura obsessiva do personagem tende a tornar os outros desconfortáveis em sua presença, enquanto sua fixação o torna difícil para lidar com outros que não compartilhem de seus objetivos. Adicione +1 à dificuldade de todos os testes Sociais que não envolvam Intimidação.

- **Mão da Destruição** (8 pontos)

As forças do caos e da destruição residem dentro da forma do Infernalista, tornando seu toque amplamente destruidor. O personagem inflige 2 dados de dano adicionais durante o combate corpo-a-corpo e através do gasto de um ponto de Força de Vontade pode infligir dano agravado. Em adição, através do gasto de um ponto de Força de Vontade, o Infernalista

pode “abrir” seu caminho através de fechaduras, armaduras, carne e outros materiais apenas tocando-os.

**Indícios:** Infernalistas com esse poder frequentemente desenvolvem o hábito de usar luvas e desenvolver, além disso, uma aversão a qualquer contato físico. Além disso, veja os efeitos colaterais abaixo.

**Efeitos Colaterais:** Aqueles com esse poder frequentemente emitem uma aura de decadência e destruição – a grama morre quando eles passam por ela; as plantas secam e o metal perde a cor em sua presença; a madeira range e o metal enferruja ao seu toque.

- **Metamorfo** (4 pontos)

O Demônio presenteia seu servo com o poder para assumir a forma de uma de suas bestas favoritas. O personagem pode gastar um ponto de Força de Vontade para assumir uma única forma alternativa, devendo ser um animal associado com bruxaria ou magia negra dentro da cultura do Infernalista ou de um demônio com o qual ele barganha. Gatos pretos, ratos, corvos, corujas, hienas, leopardos, lobos, lulas, jaguares, raposas e serpentes são apenas algumas das possibilidades. Note que esse poder não oferece os mesmo riscos como a metamorfose via magia de Vida.

**Indícios:** A aura do personagem pode desenvolver sinais da natureza bestial do Infernalista. Muitos Infernalistas desenvolvem o Defeito Marcas Primais.

**Efeitos Colaterais:** Nenhum, salvo as possibilidades listadas acima.

- **Proteção Contra a Tempestade** (2 ou 4 pontos)

As bênçãos do Inferno concedem imunidade ao Infernalista para os efeitos da Tempestade de Avatares. Isso funciona de maneira idêntica a Qualidade Proteção Contra a Tempestade na página 295 de Mago A Ascensão.

**Indícios:** Nenhum.

**Efeitos Colaterais:** Nenhum.

- **Juventude e Longevidade** (1 ponto por década)

O Demônio revitaliza e rejuvenesce o corpo do Infernalista. O personagem torna-se dez anos mais jovem para cada ponto gasto. Por outro lado, o Infernalista pode escolher ao invés disso estacionar seu envelhecimento natural por um período de 10 anos por ponto gasto. Não é uma habilidade poderosa em si, mas a tentação pode dar início a uma longa trilha de corrupção.

**Indícios:** A não ser que seu personagem fique fora de cena tempo suficiente para justificar uma cirurgia plástica, as pessoas perceberão a súbita mudança na aparência. Entretanto, nenhuma cirurgia plástica pode explicar alguém aparentar ser 40 ou

50 anos mais jovem. Pessoas também tendem a perceber se alguém não está envelhecendo após várias décadas.

**Efeitos Colaterais:** Nenhum. No entanto,

muitos tornam-se viciados em sua juventude ou longevidade artificial e executam obsessivamente novos pactos tão rápido quanto os benefícios do anterior começam a terminar.

## OS DEVORADOS PELO DEMÔNIO

Haverá ocasiões que um demônio fará mais do que simplesmente possuir uma vítima. Essas almas infelizes são devoradas lentamente, à medida que o demônio remodela a mente, o corpo e a alma do hospedeiro em algo mais confortável para servir ao Inferno. Várias Tradições têm seus próprios nomes arcaicos e formais para essas criaturas, mas a maioria conhece simplesmente como “devorado pelo demônio”.

As origens dos devorados por demônios são diversas – falhas desastrosas em rituais de invocação, atos de extrema perversidade que atraem a atenção de demônios, criações deliberadas para servirem como impositores para Infernalistas mais treinados ou até mesmo um fato isolado – mas elas compartilham certas similaridades. Todos são desfigurados tanto em corpo quanto em mente, se não ambos, e dispostos a cometer os crimes mais vis imagináveis. Eles possuem poderes assustadores livres de Paradoxo, mas nem a Realidade nem a Natureza irão tolerar sua presença por muito tempo. O devorado pelo demônio irá queimar – freqüentemente morrendo em combate – ou desaparecer. O padrão do corpo humano não está disposto a ser curvado e desordenado de tal modo e a criatura desprezível sofre um vazamento de padrão completo, normalmente dissolução numa lama viscosa depois de três a cinco anos. Alguns demônios são poderosos o suficiente para manter o corpo do hospedeiro por décadas ou, até mesmo, séculos, criando monstruosidades de poder assustador.

Magos comumente encontram os devorados pelos demônios como membros de cultos Infernalistas, escravos de demônios ou Nefandi ou predadores que vagam pelos cantos rurais e urbanos mais desolados do Mundo das Trevas, como lobos solitários ou em bandos. Um punhado de demonologistas Herméticos tem descoberto como aprisionar os devorados pelos demônios sob seu comando e eventuais Cientistas Loucos Etéreos têm registrado como criar um ou dois por acidente e tentado usá-los como assistentes de laboratório. Entretanto, as compulsões das criaturas para engajar-se em comportamento sócio e psicopático, os tornam servos pouco úteis e garantem que a prática ainda permanece desfavorável.

### Poderes dos Devorados pelos Demônios

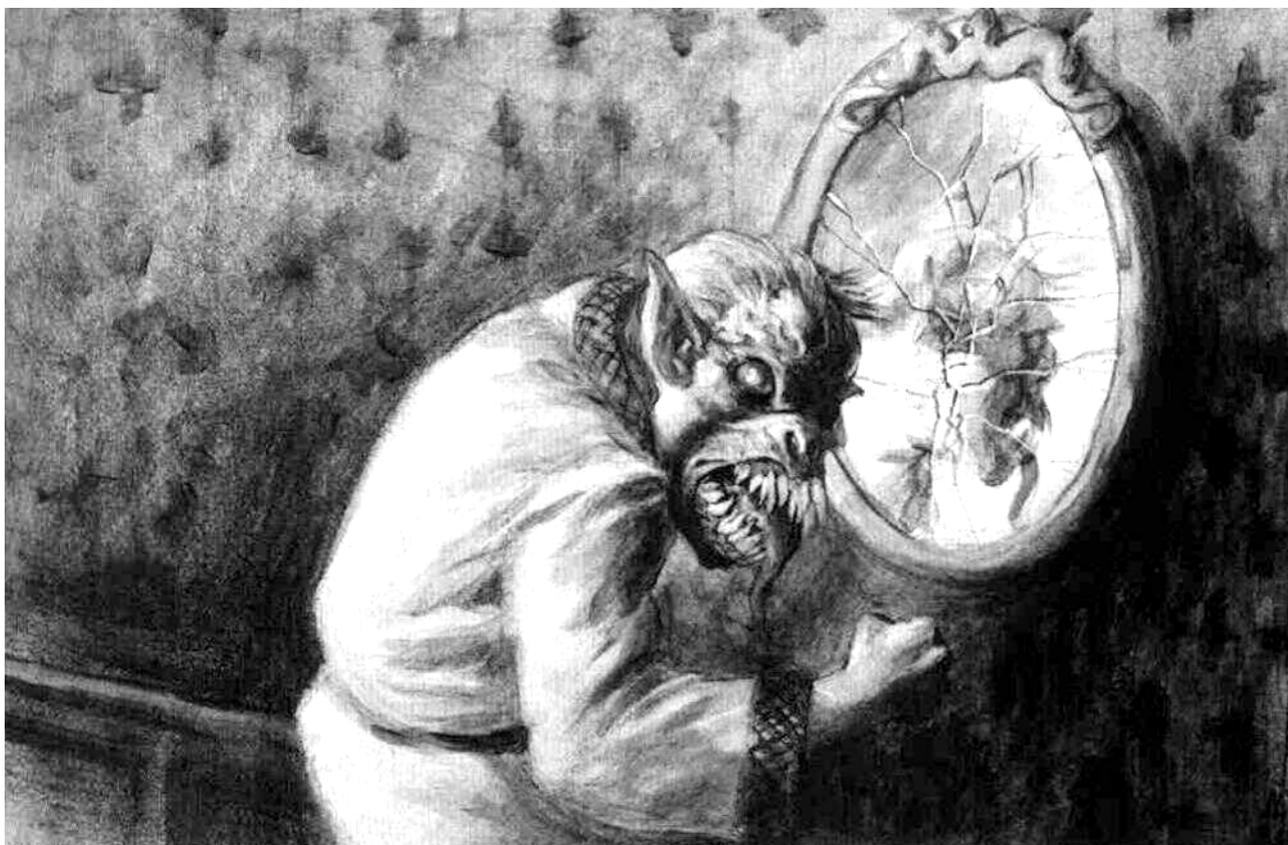
O devorado pelo demônio típico – se tal coisa existe – normalmente tem três poderes, escolhidos da lista de Investimentos Infernais (Características do Corpo Demoníaco contam como poderes individuais). As criaturas mais jovens, fracas ou sutis podem ter apenas um ou até mesmo nenhum. As criaturas mais velhas e poderosas podem ter cinco ou mais. Os muito raros e lendários monstros ancestrais podem ter uma dúzia, incluindo múltiplas versões dos mesmos poderes. Extremamente raros terão acesso à Feitiçaria, Infernal ou não, a menos que o corpo esteja treinado em tais artes. Habilidades Psíquicas (três pontos ou mais) são comuns.

### A Mecânica da Possessão

Independente de como isso ocorre, a mecânica torna um devorado pelo demônio em um das duas categorias: Diretos e Sutis. Possessão direta é rápida e violenta. Esta é normalmente o resultado dos Nefandi, Infernalistas ou Lordes Demoníacos que propositalmente tentam criar um servo devorado pelo demônio visto que o demônio brutalmente invade e tentam devorar a mente e a alma do hospedeiro. O demônio faz um teste de Gnose (dificuldade igual à Força de Vontade) para entrar e adaptar-se ao tamanho do corpo do hospedeiro. O número de sucessos indica o tempo que a possessão leva para ocorrer (um único sucesso é igual a 6 horas; seis sucessos ou mais indicam uma possessão instantânea).

Uma vez dentro e no controle, o demônio precisa agora devorar a mente de seu hospedeiro. Isso é um teste resistido de vontades e é resolvido num teste resistido entre a Força de Vontade do demônio (tais demônios normalmente tem uma Força de Vontade entre 4 e 8, dependendo de quão bem sucedido tenha sido o ritual de invocação). Se o demônio vencer, a mente do hospedeiro deixa de existir (salvo aquelas memórias que o demônio opte por manter) e o corpo rapidamente se transforma numa nova forma de devorado pelo demônio. Se o hospedeiro vencer, o demônio é lançado de volta para o buraco de onde ele veio e o hospedeiro permanece como é.

Para aqueles que escolhem a possessão sutil, a conversão de alguém num devorado pelo demônio



é um processo gradual. O demônio sussurra pacientemente na mente do hospedeiro, instigando-o a se entregar a seus impulsos e desejos mais sombrios. Esses sussurros começam como sugestões gentis, mas como o demônio trabalha dentro da mente do hospedeiro eles lentamente constroem fortes compulsões (teste Força de Vontade, dificuldade 6 para resistir) e até mesmo obsessões (gaste um ponto de Forças de Vontade para resistir).

Levado à corrupção mental e espiritual, o corpo também lentamente se corrompe e os poderes do devorado pelo demônio se manifestam um a um. Finalmente, o demônio tenta um controle completo e o corroído e enfraquecido (e provavelmente quase insano) hospedeiro precisa fazer um teste resistido de Força de Vontade contra o demônio. A critério do Narrador, esse pode ser um teste resistido também. Se o demônio vencer, outro devorado pelo demônio nasce no mundo; se o hospedeiro vencer, ele mantém o controle por enquanto, mas ainda tem o demônio preso em sua mente. Se o demônio tiver uma falha crítica, o hospedeiro é liberto, mas ele irá necessitar de atenção e acompanhamento médico para lidar com o trauma físico, psicológico e espiritual que sofreu.

**Devorados pelos Demônios Despertos**  
Magos, sendo humanos, são tão vulneráveis

à possessão demoníaca quanto qualquer um – se não mais. Caminhar através dos cantos sombrios do Mundo das Trevas e viajar pela Umbra tem seus riscos, apesar de tudo. A mecânica para devorados pelos demônios Despertos funciona como acima, contudo existem alguns detalhes adicionais que exigem menção especial.

Para possessão gradual, o pior acontece quando o demônio começa a alterar fisicamente o padrão do hospedeiro e a mácula Infernal começa a se manifestar. Para cada poder que a vítima Desperta desenvolver, ela perde um ponto de seu nível de Arete. Visto que seu Arete cai, o mago perde acesso a suas Esferas, posto que ele não está apto a usar Esferas maiores que seu nível de Arete. Uma vez que o Arete do mago caia a zero, ele não mais estará apto a usar magia. Nesse ponto, vem a batalha de vontades entre o mago e o demônio. Se o mago mandar o demônio embora, ele o fará sem qualquer magia. Durante todo o período da possessão, o mago revela um aumento notável e regular de Ressonância Entrópica e essa Ressonância permanece com o devorado pelo demônio (manifestando a cada vez que usar estes poderes) até mesmo depois que o mago e seu Avatar se forem.

Para possessão direta, o mago adiciona seu Antecedente Avatar na parada de dados para re-

sistir à vontade do demônio. Se o demônio vencer, a habilidade do mago em realizar magia é perdida, como se ele tivesse se tornado um vampiro. Eruditos místicos debatem sobre se o Avatar é destruído ou não, ou se simplesmente ele vai embora. Magos transformados em devorados pelos demônios são muito raros para tornar qualquer tipo de estudo possível.

#### Detecção e Cura

Magos podem estar aptos a detectar os devorados por demônios através do uso de magia de Vida, Mente ou Espírito. Durante os estágios iniciais de um controle sutil, o demônio pode ser expelido da mesma maneira como se fosse uma possessão demoníaca convencional. Uma vez que o demônio tenha

devorado a psique da vítima, tais tratamentos não são mais uma opção. É possível que um Arquimago com níveis superiores aos de Mestre em Espírito e Mente possam ser capazes de separar o demônio de seu hospedeiro e restaurar a mente e a alma da vítima, mas isso é uma teoria, na melhor das hipóteses. Um Mestre em Vida e Mente pode (se o seu Paradigma permitir tal coisa) reconstruir o corpo e a mente da vítima, mas isso seria apenas uma cópia. Muito provavelmente, a mente terá que ser reconstruída inteiramente a partir das impressões daqueles que conheciam a vítima e pode carecer de muitos dos minuciosos detalhes que a pessoa tinha. Magos recriados desse modo não terão Avatares Despertos a menos que Espírito 9 seja usado.

## SIIMPATIA PELO ⊕ DEMÔNIO ⊕

Uma vez que um mago esteja disposto a vender sua alma para os demônios, ele conscientemente passa por um ponto sem volta. Para ser franco, apenas um completo idiota negociaria com um Infernal desconhecendo no que ele está se metendo. É claro, há sempre a minúscula chance de redenção. É remotamente possível que o personagem possa encontrar uma cláusula escapatória no pacto. No entanto, tenha em mente que a maioria dos demônios têm feito isso por milênios e é improvável que eles sejam superados em esperteza por um mero mortal. Ainda assim, pode haver uma saída.

Uma possibilidade, que ocorre frequentemente no folclore, é desafiar o demônio numa disputa de perícia. Tal disputa é normalmente um lance desesperado de um Infernalista que vendeu sua alma por alguma forma de perícia ou habilidade e quase sempre envolve a perícia em questão. Muitos Lordes Demoníacos, quando concordam com tal duelo, exigem que cada partido escolha um representante para o duelo, e que o representante do Infernalista regenerado concorde em perder sua alma se ele perder. Esses duelos são tão extensos quanto um teste resistido, com o período de tempo e número de sucessos

necessários deixados ao Narrador decidir. O folclore de Mago é abundante com histórias apócrifas de tais duelos, abrangendo de disputas musicais e maratonas de pôquer a disputas épicas de artes marciais e até mesmo certame Hermético. Presumivelmente, o representante e o Infernalista penitente terão que invocar o Lorde Demoníaco juntos e persuadí-lo a aceitar a aposta.

Outra opção possível é partir numa Procura maior. Tal jornada será extremamente difícil, talvez impossível se o Avatar do mago tiver sido escravizado. Inevitavelmente, essa será uma jornada aterrorante nas profundezas da psique do mago decaído onde ele será forçado a confrontar as sombras mais perversas de sua mente e alma (especialmente aqueles cujos pecados o levaram à trilha da danação inicialmente). Fora dessas duas opções, existe sempre a esperança de intervenção divina, mas, no Mundo das Trevas, a esperança é tênue. Muitos magos crêem que o único caminho de redenção para um Avatar maculado seja a execução, ou até mesmo o Gilgul. É claro que, isso leva à morte do personagem, mas ninguém disse que a redenção seria fácil. Finalmente, a facilidade ou impossibilidade de redenção está inteiramente a cargo do Narrador. Mago é um jogo sobre esperança, mas também um jogo sobre assumir as conseqüências de suas próprias ações.

## ⊕ QUE DIABOS TORNA A PORCARIA DA MINHA ALMA TÃO IMPORTANTE?

Alguém pode se perguntar porque demônios consideram as almas dos magos decaídos um prêmio tão atrativo. Até onde qualquer um pode lembrar, o Desperto tem sido alguém que, de uma forma ou de outra, guia, direciona e protege a humanidade. Assim como xamãs, sacerdotes e campeões, os primeiros magos ajudaram a moldar o mundo antigo. O arquétipo mítico de Merlin é talvez o mais conhecido exemplo.

Através dos séculos e milênios, esses papéis evoluíram e mudaram, mas seus conceitos básicos permanecem os mesmos. Assim como cientistas, jornalistas e chefes de indústria, a Tecnoocracia continua a carregar os antigos papéis de conselheiros e protetores. Assim como filósofos, professores e profetas, membros das Tradições também carregam esses papéis, mas tipicamente numa escala menor e mais pessoal.

Esse é o motivo pelo qual os demônios – bem como os Nefandi – cobiçam as almas dos Desperatos. Cada alma Desperta escravizada pelas forças das trevas significa a perda de mais um arquiteto do futuro da humanidade. E cada Avatar coletado pelos Lordes do Inferno assegura às trevas mais influência sobre o destino do mundo.

## A WYRM CONQUISTADORA

Jogadores familiarizados com Lobisomem O Apocalipse da White Wolf estão cientes de uma entidade cósmica divina conhecida como Wyrms (e não, ela não é a mesma coisa do conceito metafísico da Entropia), bem como os humanos que melhoram a si mesmos em serviço de um ou mais aspectos dela. Assim, esses cultistas da Wyrms são Nefandi ou Infernalistas?

Ambos e nenhum dos dois.

Primeiro, pergunte a si mesmo que jogo está jogando: Mago ou Lobisomem? Embora eles compartilhem o mesmo mundo, os dois são jogos inteiramente distintos. Cada um tem seus próprios temas distintos e cosmologias metafísicas. Então você está jogando Mago que incorpora elementos de Lobisomem ou jogando Lobisomem que incorpora elementos de Mago?

Se você está jogando Lobisomem, neste caso a Wyrms é a fonte primordial metafísica do mal e Nefandi e Infernalistas estão cada um servindo a um todo esquizofrênico. Por outro lado, se estiver jogando Mago, sendo assim a Wyrms é apenas mais um horror cósmico dentre muitos. Porções dessa consciência estilhaçada adquiriram independência e agora detêm incontáveis seres sombrios adorados por Infernalistas. Outras porções são simplesmente máscaras adoradas por Nefandi que esperam um dia libertar seu mestre da prisão cósmica através da destruição de toda a Criação. É claro, a Wyrms pode ser simplesmente outra máscara de algo ainda mais alienígena e terrível.

# CAPÍTULO QUATRO: UMBRÓIDES



Os caminhos da Umbra são estranhos, até mesmo para os magos. A antiga separação entre o mundo material e espiritual deixou a humanidade apenas com vagas histórias e lembranças das terras efêmeras.

A maioria dos humanos nunca negocia com espíritos – pelo menos não conscientemente – e esta ignorância é aplicada da mesma maneira para os magos recém Despertos. Por isso as cortes dos espíritos permanecem inescrutáveis, até mesmo entre magos.

Os Oradores dos Sonhos estão à frente das outras Tradições, pois ainda negociam com as criaturas espirituais. A Ordem de Hermes também manteve alguns de seus antigos rituais para prender e convocar os efêmeros. Nenhuma das duas pode, entretanto, reivindicar um completo entendimento sobre o que motiva os seres Umbrais, de onde eles vieram, como os poderes deles funcionam ou quais são os interesses que eles têm na humanidade. É por isso que negociar com Umbróides é um caminho perigoso, que deve ser deixado por conta dos experientes, os heróicos e os loucos. Ao passo que os motivos humanos podem ser incomuns, mas compreensíveis, os caprichos – e capa-

idades sobrenaturais auxiliares – dos Umbróides são tão variados quanto as formas universais das quais os espíritos nascem.

**De:** “Harlan Gandt” <hgandt@recovery.cgv.itx>

**Para:** “Lisa Chatham” <lchatham@admin.cgv.itx>

**Assunto:** URGENTE: Machado Decriptografado, FYEO,

**Data:** Quinta-Feira, 17/08/2001, 21:04:29 -0600

•••

Controladora Chatham,

Eu lamento informar que nós temos uma Classe 491a/aa em nossas mãos. Perdoo-me por enviar isso a você no começo do final de semana, mas eu achei que era vital chamar a sua atenção o mais cedo possível. Segue um breve resumo:

Hoje, às 19:37, a decriptografia de Balt alcançou o nível Gamma. Eu comecei a analisar os gráficos imediatamente. Seus conteúdos provaram ser altamente sensíveis e eu reconheci a importância de informá-la de imediato. Porém, achei que a apresentação da informação era crucial e fixei-me em resumir este relatório.

Do mesmo modo que se esclarece o teor da conversa de Balt, o faz a de seu correspondente. Eu deixa-

rei que as cartas falem por elas mesmas.

## UMA PROPOSTA

Cornelius Balt,

Eu compreendo que você é o único com quem eu deveria falar a respeito de assuntos de natureza mais celestial. Nossos interesses são similares, e gostaria de tomar um pouco de seu tempo para considerar uma proposta que deve provar-se mutuamente benéfica.

Antes que eu possa lhe pedir qualquer coisa, devo revelar minhas intenções. Envio-lhe isto de muito além das fronteiras conhecidas do tempo e do espaço. Estou privado do mundo humano por mais de quatro séculos. A maioria das recordações que eu tenho deste reino desvaneceu-se.

Conheço meu passado apenas das minhas escritas e do que me contam. Muito do que vier é, obviamente, bastante suspeito, mas serve de inspiração para as minhas próprias experiências escritas. Escolhendo as mentiras mais aceitáveis, eu chego mais perto de quem eu era.

Você precisa saber que minha existência tem muito tempo. Sou mantido vivo porque mantenho o símbolo de um sonho nebuloso, o principal dos que foram esquecidos há muito tempo. Sou a nostalgia que toma fôlego – nos níveis mais superficiais, eu ofereço melancolia aos que arrancam seus olhos por vontade própria. Eles agem como se minha presença permitisse recordar a memória colorida.

Como já disse antes: sou uma carranca viva cercada de servos e difamadores. Eles cresceram acreditando em suas próprias maquinações com uma fé mais forte que a religião. Eles são engrenagens moendo a si mesmos, reforçando suas eternidades a cada volta, desavisados da principal monstruosidade que soltaram.

Quando começou, nós construímos paredes para nos abrigar e proteger. Nós não poderíamos saber que uma vez afastados os terrores, nós seríamos aqueles que tomariam o lugar deles. Sem nada para focalizar nossas intenções a não ser nossos deveres, as paredes foram rapidamente erguidas com janelas com barras e algemas. Nós fizemos os ajustes, desde guardas até administradores, de forma tão gradual que nunca percebemos a mudança.

Eu não sei há quanto tempo estou nessa gaiola. Eu desejo mudança, e você pode ajudar. Eu desejo descobrir, mais uma vez, um lugar simples para manter-me. Eu anseio mais uma vez a ordem do ideal Prometeu. Eu quero trazer o controle de volta para os Dorminhocos – os Adormecidos. É por isso que proponho a criação de uma base de conhecimento central destinada ao uso deles, fornecendo um necessário repositório de informação, tirando proveito de nossa experiência

para o benefício deles.

Sou compelido a sublinhar a necessidade de confidência.

Nossa discrição nesse assunto é suprema. Por favor entenda, eu estou bem atento em relação a suas atividades e suas interações com companheiros mundanos e exóticos. Esta divulgação não é aquele clássico clichê de ameaça oculta de um extorsionário, mas uma advertência tácita. Se eu estou ciente disso, é porque a minha organização o mantém sob forte observação.

Falta de sigilo de sua parte revelará esta nascente conspiração.

Eu também desejo confirmar que seus mais recentes métodos de desvio temporal são atualmente indetectáveis pelas nossas tecnologias. Encorajo-o a continuar usando-os.

Xadrequê Machado  
Alto Iluminado,  
Ordem da Razão  
2 de março de 1995

## A ACEITAÇÃO DE BALT

Xadrequê Machado,

Não estou familiarizado com a sua reputação. É verdadeiramente lamentável que o caminho que escolheste para ti tenha começado a desfazer-se. A respeito de minha confiabilidade, você tem pouco a temer. Há muito tempo eu aprendi o valor da discrição no contexto da minha pesquisa.

Não irei chateá-lo com minha história pessoal neste momento. Suspeito que você já saiba o quanto eu estaria disposto a revelar em tal correspondência. Basta dizer que eu tenho estudado a natureza das coisas há muito tempo. Na verdade, tempo suficiente para que alguns de meus colegas determinassem que eu fosse um útil recurso de treinamento para os jovens artífices da vontade. Isto me agrada. A oportunidade de lecionar encoraja-me a aprender mais, conduzindo a um tipo encantador de ciclo. No entanto, você não deveria temer pela minha disponibilidade para o projeto que você propõe enquanto o conceito fascinar-me. Eu aceito sua proposta avidamente.

Há numerosos detalhes para decidirmos sobre a implementação deste projeto. Por enquanto, contudo, eu sugiro que comecemos via missiva escrita. Desse jeito, nós podemos discutir conceitos de forma mais fortuita. Se este for um meio aceitável de conversa intelectual, então eu espero sua próxima carta.

Em sua última carta você refere-se aos meus “métodos de desvio temporal”. Isso que é uma expressão interessante! No entanto, asseguro que não sei a que

você se refere. Sinceramente, eu mais que espero para ter notícias novamente,

C. Balt  
Lecturer Emirtus,  
Various  
4 de março, 1995

•••

*Como você pode ver, Machado iniciou um contato nada convencional. Registros de transferências sustentam isso, e investigações posteriores mostram que a probabilidade de falsa autenticidade é quase nula. Eu sei que você tem toda consciência sobre Balt e suas transgressões passadas contra nossos maiores interesses, então irei conter-me na reiteração.*

*Muitas cartas seguiram entre os correspondentes. A maioria era meticulosamente digitada e arquivada por Balt, mas ainda há numerosas aberturas na correspondência. Eu tenho certeza de que isso é um indício dos múltiplos fios da conversa, alguns dos quais Balt considerou muito importantes para serem guardados em apenas um lugar. Aventuro-me a dizer que ele conserva as únicas cópias de tal comunicação ou as tenha destruído.*

*Eles logo chegaram a um consenso sobre o formato de seu repositório: uma série de romances a serem publicados e vendidos em círculos de Adormecidos. Conseqüentemente, muito do que foi decifrado consiste em cartas e ensaios escritos em preparação para a inclusão em tal formato. Como os arquivos são bem longos, eu incluí uma série de trechos aplicáveis, organizados em tópicos que eu mesmo elaborei. Achei que seria melhor proporcionar-lhe a correspondência de Balt em lugar das minhas palavras. Meus comentários seguem ao longo das cartas, em itálico, para fácil referência.*

## ESTRUTURA DO PRIMEIRO LIVRO

Xadrique Machado,

Fiquei feliz em receber sua resposta. Eu espero trocar idéias com você durante o processo de desenvolvimento de nosso tomo.

No entanto, antes de começarmos, sinto que é importante repassarmos uma série de conceitos para nos certificar de que iremos entender os pontos de vista de um e de outro. Seguem algumas importantes questões que são imediatamente notáveis. Pesquisadores anteriores gastaram uma significativa quantidade de tempo na natureza da grande realidade. Quão precisa é a informação que eles apresentaram? Eu acho que suas descrições e classificações dos supostos “Três Mundos” é razoável, até onde vai. Eu também acho, todavia, que eles negligenciaram a natureza das bordas entre esses mundos. Ao mesmo tempo, acho que a classificação que os antigos autores aplicaram aos

nativos dos reinos etéreos precisa ser revisada. Com certeza os seres principais foram bem documentados, mas suspeito de que os seres menores tenham sido deturpados até certo ponto. Eu tenho experimentado um novo jogo de nomenclaturas para classificar esses seres etéreos e tenho preparado uma série de breves monografias sobre indivíduos específicos, ilustrando seus pontos fortes e fracos das prévias distinções.

O jogo final de conceitos notáveis para revisão são os da burocracia dos reinos etéreos. Minha opinião é de que esses brincalhões etéreos tenham potencialmente enganado os escritores anteriores a respeito das supostas Cortes Umbrais. Eu suspeito, pela minha pesquisa, que as cortes são muito mais flexíveis em ambientes organizados que foi revelado anteriormente. Minhas investigações revelaram que o posto de seres etéreos dentro das cortes pode mudar com o passar do tempo, e que, na verdade, a natureza de suas cortes tende a mudar e fluir como uma espécie de reflexo dos mundos mortais.

Tenho certeza de que outras questões pesam muito na sua mente, e que se apresentarão conforme prosseguimos com o projeto. Isto já era esperado e, na minha opinião, é a parte excitante de tal conversa e pesquisa.

Espero pela sua resposta.

C. Balt  
Lecturer Emirtus,  
Various  
27 de março, 1995

•••

Correspondente Balt,

Acredito que estamos de acordo. Sua escolha de tópicos nos deixa muito a considerar, e permite múltiplos casos de estudo e interpretações subseqüentes.

Fora isso, devemos ser cautelosos em nossa abordagem. Nós estamos direcionando este empreendimento para o “homem comum” e não ao nível de nossos estabelecimentos. Deveríamos nos esforçar em apresentar informações com pequenos preconceitos e lembrar para quem isso é escrito.

Xadrique Machado  
29 de março de  
1995

•••

*Esse debate continuou por algum tempo antes que Balt e Machado finalmente resolvessem sobre o assunto de suas escolhas. Certas partes dessas correspondências aparecem cortadas, deixando apenas os elementos relativos aos tópicos das duas cartas acima. Suponho que eles falaram sobre temas adicionais, talvez, até certo ponto, muito amplos para os seus focos iniciais. É desconhecido*

se eles continuaram com tais planos, isso se existiram. A interpretação é deixada para o leitor.

## TERMINOLOGIA

Correspondente Balt,

Eu devo respeitosamente discordar com a sua insistência sobre chamar tudo aquilo que fica além da Terra de “Reinos Etéreos”. Entendo que nosso propósito é fornecer uma nova e completa explicação do que fica mais além, e assim nós temos uma oportunidade para revolucionar terminologias e conceitos. Contudo, fazer como você sugere minaria nossas intenções.

Umbrá é uma antiga palavra enraizada entre os Adormecidos. Derivada do Latim, o idioma dos eruditos e conquistadores, significa “sombra.” Por séculos foi uma descrição apropriada das regiões além dos reinos da Terra. Eu não desejo sofrer ofensas, ainda acho necessário chamar a atenção para o fato de que “Reinos Etéreos” está completamente atado à concepção de “Éter” – uma teoria que, dentro dos círculos dos Adormecidos, foi refutada a mais de um século atrás. Assim, associar nosso trabalho a uma teoria científica “inválida” do século anterior poderia potencialmente diminuir as já instáveis considerações que a maioria dos leitores poderia manter sobre a nossa validade.

A respeito da palavra “Umbróide”, que descreve os seres nativos da Umbrá, eu acho que é a nossa melhor escolha dentro do conceito. Embora pessoalmente eu não goste do termo, é sucinto e inerentemente apegado ao conceito de Umbrá. Essa conexão é algo que nossos leitores deverão entender: considerando que eles são indivíduos que vivem dentro de um mundo que se alinha a filosofias, companhias e bordas artificiais, os habitantes Umbrá são diretamente ligados aos seus próprios ambientes. Eles não dispuseram de escolhas, porque eles simplesmente são apegados aos seus arredores pelas divagações da crença, metáfora Umbral e detalhes, dos quais, talvez, nós não estejamos plenamente cientes.

Pondo a terminologia de lado por enquanto, isto trás à tona algo que deveríamos explorar. A relação sem igual que os Umbróides compartilham com a própria Umbrá não é algo que eu entendo completamente, e teorias relevantes são um tanto escassas entre as minhas fontes de pesquisa. Talvez você possa compartilhar suas próprias teorias em uma oportunidade futura. Uma análise dessa afiliação Umbral seria inestimável para a compreensão dos Adormecidos sobre os motivos e preferências dos Umbróides. Um debate sobre as diferenças entre Umbróides e “criaturas vivas” também poderia estar em pauta.

Outro importante aspecto para detalhar envolve os diferentes tipos de Umbróides existentes. Nós de-

vemos fornecer uma categorização geral sobre com o que os Adormecidos podem esperar se deparar, uma vez que eles consigam a capacidade de exploração Umbral. Uma redefinição a respeito desses termos não é apenas uma boa idéia, mas uma necessidade. O que, em sua experiência, o viajante Umbral comum pode esperar encontrar entre os diversos tipos de Umbróides? Fale generalizando, porque nós temos que resumi-los para depois especificá-los.

Xadrequ Machado

21 de agosto de

1995

•••

Colega Machado,

Eu vejo que nossas conversas serão intelectualmente estimulantes como eu havia esperado. Seus argumentos são intrigantes, mesmo que sua referência ao Éter como uma teoria inválida beire o insultante. Contudo, assumirei que você não quis ofender e considerarei seus pensamentos unicamente com base nos méritos deles.

Como disse, eu ainda não estou convencido sobre o uso dos termos Umbrá e Umbróide. Entretanto, no espírito de cooperação, tentarei mudar para estes termos. Você deve estar atento de que muitas de minhas notas ainda se referirão aos Etéreos, pois eu os entendo melhor assim. Especificamente, você verá esses termos nas próximas conversas que, acredito, dirigirão seus questionamentos sobre os diversos tipos de Umbróides.

## ⊕ QUE SÃO OS ESPÍRITOS?

Espíritos, ou mais corretamente, espíritos etéreos, são definidos como essas entidades que residem nos Reinos Etéreos. (Autores antigos usaram os termos Umbrá e suas divisões Umbrá Rasa e Umbrá Profunda referindo-se aos Reinos Etéreos. Por motivos discutidos em outra oportunidade, essa nomenclatura não é completamente apropriada, e assim não será usada nessa discussão.) Mais especificamente, espíritos são aqueles seres cujos corpos “físicos” são compostos por uma diversidade de éter, a matéria dos Reinos Etéreos. Como discutido em outra oportunidade com mais detalhes, as exatas propriedades do éter são alteradas pela natureza das energias que passam por ele. Assim, as distinções feitas pelos autores anteriores, referindo-se especificamente ao efêmero e plasma, são mais corretamente classificados como subtipos de éter.

Coisas materiais, ou mortais, geralmente não podem afetar espíritos sem magia, a não ser que o espírito esteja materializado. Certas propriedades, tal como os códigos genéticos de fadas e licantropos, ou o estudo intensivo da Esfera Espírito, permitem uma interação bem-sucedida com os espíritos desmateriali-

zados. Como notado antes, há muitas bolsas materiais espalhadas através dos Reinos Etéreos, e todos os parâmetros de interação de propriedades são aplicados dentro dessas bolsas. Éter é uma substância muito flexível quando vem para manipular objetos no Etéreo, mas espíritos com força de vontade não são afetados tão facilmente.

## DISTINÇÕES PRÁTICAS DAQUELES DO ALÉM

### Celestiais ou Incarna

Espíritos etéreos são altamente influenciados pelas crenças dos mortais de várias culturas dentro dos maiores Reinos Etéreos. Aqueles conhecidos nos antigos tempos de culto como deuses, administraram o paradigma do subconsciente universal. Não há dúvidas de que esse conjunto restrito de informações concedeu-lhes um incrível poder. Suspeita-se, porém, que se essas crenças dos mortais puderam ser mudadas para outro lugar, tais seres podem ter sido enfraquecidos, prejudicados seriamente ou reduzidos de posto.

### Fantasmas

Historicamente, fantasmas eram analisados como as almas de pessoas mortas ou de objetos destruídos que se recusam a passar para o descanso final. Uma definição mais precisa seria reconhecer que fantasmas são pedaços de éter que tomaram forma e ganharam poderes pela paixão das pessoas ou objetos de quem imitam as formas e pelos mortais que lembram deles. Independente da definição, fantasmas conseguem ser contatados ou combatidos pelos suficientemente treinados em magia espiritual.

### Criaturas dos Reinos

Essa lamentável nomenclatura refere-se aos habitantes nativos dos círculos específicos dentro dos Reinos Etéreos. Eles são tão materiais quanto qualquer mago e seus mundos de origem são tão reais e naturais para eles quanto o reino de origem do leitor é para ele.

### Demônios e Hordas Demoníacas

Esses horrores são discutidos com mais detalhes em outro documento. Este autor hesita em diferenciá-los dos outros espíritos, já que a categoria é definida pelas suas ações e intenções ao invés de suas naturezas. Alguns pesquisadores englobam os espíritos etéreos que são descritos ou se autodenominam “Anjos” dentro desta categoria também.

### Espíritos do Paradoxo

Espíritos do Paradoxo são criaturas etéreas que servem como anticorpos da realidade. Autores mais recentes postulam que estes seres são gerados espontaneamente pelos medos subconscientes dos magos.

Dado às explorações registradas dos reinos que servem como morada para tais entidades, parece mais provável que eles venham de tais regiões à procura daqueles que quebram muito notoriamente as leis de uma realidade em particular.

### Antevos

Também conhecidos como bestas míticas, são criaturas materiais que fugiram ou foram levados para os Reinos Etéreos quando a magia tornou-se reprimida na Terra. Alguns viajam em seus próprios poderes, enquanto outros devem ser convocados ou banidos por mágicas de Espírito. Antevos são, frequentemente, seres físicos.

### Zangões

Os Reinos Etéreos estão cheios com um número quase infinito de espíritos que se mostram praticamente idênticos até mesmo para o mais atento artífice da vontade. Embora essas criaturas geralmente sirvam de bajuladores aos espíritos mais poderosos, um mago deve ser cuidadoso em subestimá-los. Eles frequentemente têm identidades particulares que conseguem distinguir. Até mesmo o mais inofensivo espírito pode provar ser de inacreditável influência.

### Abstratos

Alguns espíritos etéreos desafiam classificações. Abstratos são espíritos que não se ajustaram em nenhuma outra categoria. Eles estendem-se sobre os cantos mais profundos dos Reinos Etéreos. Autores descrevem-os como qualquer coisa desde “indescritível” até “uma caótica coleção de figuras geométricas”. Eles nascem de conceitos e idéias estranhos até mesmo para o mais iluminado artífice da vontade, e ainda se agarram aos seus pedaços de realidade mais firmemente que a maioria dos mundanos.

## PALAVRAS FINAIS

Espero que você ache essa conversa útil. Eu tentarei refletir sobre as políticas desses seres em uma futura carta. Como sempre, eu espero pelos seus pensamentos.

C. Balt  
Lecturer Emirtus,  
Various  
26 de agosto, 1995

•••

Correspondente Balt,

Todos eles parecem pontos muito evidentes. Talvez nós fôssemos mais bem servidos se reconsiderássemos a divisão total dos Umbróides, escolhendo separadamente as suposições comumente mantidas até entendermos o cerne do assunto e depois reconstruí-los ao longo de versos mais facilmente compreendidos



pelo nosso público Adormecido. Um reexame não é apenas prudente, mas totalmente necessário para os nossos propósitos, uma vez que permite mais controle sobre a substância de nosso texto. Provendo nossa própria terminologia, nós rigorosamente mantemos o propósito dos romances e podemos recorrer a tudo que nós encontramos em nossas próprias palavras.

Considere, depois, o puro caos inerente aos Umbróides. Pense por um momento nos milhões e bilhões de Umbróides sobre os quais escreveram de forma semelhante Adormecidos e Iluminados. Contos são abundantes, divergem uns dos outros e confundem até que ponto cada Umbróide afeta o mundo e aqueles dentro dele. Com tal ampla, massiva e contraditória reserva para extrair, como nós podemos prover tal sistema para essa reclassificação? Deveríamos nos fixar sobre catalogar cada Umbróide para o benefício do leitor? Com certeza não; o puro empenho envolvido com tal tarefa levaria mais esforço e tempo que até mesmo suas estranhas habilidades poderiam fornecer. Não, até mesmo um simples agrupamento de todo conhecimento acerca deste assunto traria o grande Computador, pois a quantidade de dados em mãos é simplesmente muito vasta.

Para piorar, os dados freqüentemente representam registros, relatos mal interpretados de fontes tendenciosas. Eu incluo autores Tecnocratas nessa avaliação, por aderir até mesmo a métodos científicos que podem produzir resultados inexatos, como aqueles achados entre grande parte das suas Tradições. Não há nenhum grupo de controle simplesmente, a parte mais irritante disso é que os Umbróides geralmente alteram uma parte deles mesmos e de seus comportamentos para prover interações com os Adormecidos ou Iluminados que parcialmente se adaptam às expectativas dos observadores. (Mais sobre esse fenômeno depois, talvez na forma de um ensaio que devo redigir).

O que logo se torna evidente é o óbvio: são imensamente inumeráveis os Umbróides que nós devemos relatar. Ao invés de perdermos nosso tempo com uma interminável catalogação, devemos refletir sobre esse dilema e prover um sistema que impõe limites sobre a ordem sobrenatural das coisas. Tal sistema deve relatar sobre os milhões de termos para os vários e diversos Umbróides armazenados pelos Adormecidos, Iluminados e até mesmo pelos próprios Umbróides.

Talvez com tal coleção de termos, listando muitos dos vários tipos juntos, possamos encontrar os limites de nossas fronteiras. Anexando os atributos em geral mantidos por todos em questão, ofuscando o superficial, nos permitirá ver depressa o que importa, tornando-se um tipo de ponto de partida. Com certeza não no sentido de “tamanho”, com o qual devemos

tomar cuidado ao explicar para o nosso público Adormecido. Ou seja, a escala de influência celestial – “Potência Etérea”, como imagino que você chamaria. Em outras palavras, o limite total para os efeitos que um Umbróide pode manifestar em seus arredores, em outros Umbróides, na Umbra como um todo e, o mais importante, no reino da terra e em seus habitantes.

Abaixo eu forneço uma amostra aproximada da terminologia sugerida acerca dessa categorização. Você deve concordar com minha avaliação se necessário, talvez nós possamos fornecer aos Adormecidos com um termo mais ameno para o seu entendimento. “Filo Espiritual”, quem sabe. Talvez “Taxinomia Celestial?” Por favor, forneça suas idéias sobre o assunto.

Minha Classificação Umbral segue abaixo, daqueles com mais influência até aqueles com menos.

## DIVINDADE

Hesito em usar esse termo dentro de todo o contexto da Umbra. Induzir conotações religiosas ao lidar com seres metafísicos desse tipo deixa um gosto azedo na minha boca, pois isto poderia ser facilmente mal interpretado pelos Adormecidos como “deuses” ligados a cada “religião” que puderem assimilar. No entanto, essa categoria representa os seres que possuem tão vasta influência e poder que até mesmo os Iluminados poderiam confundir isto com onipotência. Eles são de tal importância em relação à Umbra, que suas oscilações, de algum modo, cruzam todos os níveis, reinos e pequenas realidades.

Entretanto, de toda a influência detida por uma divindade, nenhuma delas é direta. É preciso realizar uma procuração, por meio de ferramentas ou seres que ela própria cria. Mesmo com todo o conhecimento e experiência Iluminada, uma divindade não pode imediata e irrevogavelmente alterar a existência da realidade. Certamente, ela pode comandar seus emissários para fazer isso, mas as divindades em si parecem paralisadas por sua própria existência. Teorias atuais suspeitam que elas possam compor-se de realidade, que a própria Umbra é uma coleção de divindades; que o reino da terra é uma fusão de todas as divindades dentro de uma casca corpórea, enquanto que outros reinos são porções de uma única divindade. Torno-me cauteloso ao fazer analogias dos reinos além da terra com os “órgãos internos de divindade”, mas a teoria se empresta para a verdadeira extensão do assunto.

Partindo de seu próprio contexto, suas Tradições referem-se a esses seres como celestinos ou “uthras”. Dentro dessa redefinição, eu abranjo aqueles seres de maior poder – “O Uno”, ou “Gaia”, que seus textos tratam como “Ialdabaoth” e aquele que os humanos chamam de “Satã”, os Umbróides conhecidos como

“a Wyrn”, etc. Funcionalmente pode haver uma diferença entre esses seres e celestinos, mas esses Umbróides são tão vastos que a distinção entre eles é bastante insensata. Fazê-lo é como dizer “duas vezes infinito” – pura bobagem. Mantenho-me convencido de que a hierarquia celestial nesses níveis ainda permanecerá incompreensível para as mentes humanas, até mesmo para as Iluminadas.

Como um curto apêndice para o seu comentário de que os Celestinos são influenciados pela crença humana, hesito em sugerir que a adoração humana sozinha permaneça responsável pela existência dessas divindades. Certamente, eles devotam um forte afeto a esses Umbróides. Entretanto, fazer tal suposição sem nenhuma forma de prova direta é aceitar a crença geralmente abraçada pelos Adormecidos como Verdade. Para impedir argumentos espirituais, declaro que não duvido que as divindades sejam realmente afetadas pelos Adormecidos e Iluminados igualmente, ou que a adoração é um fator em si. Duvido, simplesmente, de que apenas a adoração seja responsável por suas existências e influências.

## AVATAR

Distinto de uma divindade, um avatar frequentemente se cerca com representações diretamente ligadas a uma divindade, assim simulando-se como realidade. Um avatar é o poder condensado de uma divindade que tomou forma, foco e direção. Não é desconhecido o pensamento de que um avatar seja um simulacro divino “construído” e designado para cumprir tarefas (como se eu construísse um autômato para cumprir trabalhos mais servis), ou ainda, talvez, que sejam extensões diretas de divindade que “vêm através” dos “olhos” do avatar e controlam seus movimentos (como se eu entrasse virtualmente na Digital Web).

Qualquer que seja a verdade, a influência de um avatar é muito menor que a de uma divindade. Considerando que as divindades se estendem entrelaçadas ao longo do universo, como se diz, um avatar está limitado às áreas em que uma dada divindade exerce influência. Além disso, os avatares estão presos a (e em alguns casos, representados por) conceitos específicos, geralmente um aspecto de influência da divindade. O debate ainda continua, discutindo se os avatares são “encarnações”, tomando-se a analogia Umbral da “forma física”, ou se já estão próximos demais do divino para verdadeiramente “incorporar”.

Essa idéia permanece como um tópico para debate que, infelizmente, está além da extensão de nosso texto; porém, é certamente interessante. Apesar disso, devemos mencionar que há indícios de uma pequena prova de que um avatar já entrou direta e completa-

mente no reino da terra. Certamente eles tinham seus próprios motivos para irem tão longe, e talvez alguns tenham perdido suas características dentro do reino, mas o fato de serem realmente capazes de entrar no reino da terra ou se simplesmente insinuam sua presença, permanece como um ponto de controvérsia.

As Tradições chamam esses seres de Incarna ou “Aeons”<sup>1</sup>, um termo mais arcaico. Certas escolas de pensamento acreditam que os avatares sejam a face direta de entidades adoradas. Um estudante Iluminado com quem me correspondo apóia a idéia de alguns colegas Adormecidos de que a maioria das religiões humanas veneram os avatares múltiplos de uma única divindade, na forma de “Deus”, “Alá” ou “Papa Legba”, entre outros. Infelizmente o debate termina abruptamente quando tudo o que se possui são opiniões diversas. Assim, talvez devêssemos evitar incluir tal exemplo em um texto que estará ao alcance de Adormecidos.

## SOBERANOS

Aqueles que classifico como “soberanos” desfrutam de uma posição sem igual entre esses vários níveis de influência, por servirem como uma ponte espiritual para os vários níveis de Umbróides. Dentro dessa escala, os soberanos representam a última “categoria” de Umbróides que possuem qualquer tipo de influência ou controle sobre o ambiente que ocupam, apesar de eles ainda estarem fortemente ligados a servir um poder maior. Essa posição precária, apesar de tudo, concede grande poder de influência para esses Umbróides. Geralmente criados em favor de um avatar específico, eles servem a seus mestres dirigindo seus próprios subalternos, avançando rumo ao propósito pelo qual foram criados.

Poucos soberanos detêm reinos inteiros sob seu poder, estando freqüentemente em oposição a outros soberanos, alguns dos quais podem servir ao mesmo avatar. Alguns soberanos se vêem envolvidos em um grande e complexo conflito Umbral envolvendo guerras entre seus subalternos. Seria isso uma representação de “idéias conflitantes”? Com certeza, há algumas áreas da Umbra em que os próprios Umbróides são conceitos.

A influência específica de que os soberanos dispõem varia com cada um. Geralmente seus avatares protetores os limitam de uma maneira ou outra. É comum que eles possam criar e controlar seus próprios subalternos, sendo um número bastante pequeno de servos poderosos, para uma vasta quantia de seres individualmente irrelevantes, mas coletivamente significantes. “Força” ou “poder”, com relação aos soberanos, é completamente relativo: um soberano poderia ser bastante frágil, mas controlar um aspecto especí-

fico de um reino, o que o tornaria poderoso dentro deste contexto.

Uma idéia: Umbróides com menor influência podem se elevar à posição de um soberano, ou através de um avatar ou pela persistência da convicção de um Adormecido. A idéia de soberanos sem vínculo com qualquer Umbróide poderoso me intriga. Esses “agentes livres” seriam raros, se existissem, e serviriam às suas próprias metas, completamente alheios a desejos superiores. Quais seriam os objetivos desses soberanos? Os avatares procurariam por soberanos como esses para incorporá-los a seus planos? Seriam esses soberanos capazes de viajar através de qualquer reino, ou estariam limitados àqueles em que mais perfeitamente se adaptam? Há um lugar na Umbra onde os soberanos livres se reúnem, evitando o conflito sem fim de seus semelhantes? Talvez um tópico para uma nova discussão em uma data posterior.

Você já deve ter ouvido os soberanos serem chamados de “lordes” ou “totens avatar”. Mito é uma coisa estranha, não tenha dúvidas. Muitos dos tidos como “lordes demoníacos” se encontram nessa categoria, e uma referência à “Corte das Sombras” refere-se aos líderes sob esse título. O que parece evidente nos estudos que tenho em mãos é que seja muito mais provável os Adormecidos terem contato com esses soberanos e seus subalternos do que com qualquer divindade ou avatar. De fato, alguns soberanos permanecem na fronteira da consciência humana, fortalecidos pelas sutilezas das convicções dos Adormecidos. Apesar de existirem nos limites da consciência, poucos Adormecidos acreditam ativamente que tal Umbróide verdadeiramente exista.

Eu suspeito que os avatares que perdem os favores de suas divindades ou são intencionalmente esquecidos por conta de avatares mais novos, lentamente vão se tornando soberanos em outros lugares. No que se transformam esses avatares perdidos é algo desconhecido, mas os Adormecidos deveriam ficar bem atentos, pois alguns soberanos que se encontram entre os Umbróides já existiram como porta-vozes de um deus. A divindade se mostraria bondosa mais uma vez e o soberano retornaria para sua forma anterior? Eu não conheço nenhum exemplo em que isso tenha ocorrido, mas é melhor ficar atento.

## MORDOMOS

Geralmente um Umbróide exhibe forte subserviência a um mestre, até que esteja provido com a capacidade de tomar suas próprias decisões. Eu classifico esses Umbróides por “mordomos”, por eles existirem para cumprir as ordens de seus mestres, embora freqüentemente desfrutem de larga interpretação e confiança por fazê-lo. A maioria é considerada “semi-

<sup>1</sup> Eternidades.

consciente” e é pelo menos tão inteligente quanto um Iluminado mediano.

A distinção entre mordomos e soberanos pode ser sutil. Eu parto do princípio que considera que os soberanos controlam áreas ou aspectos da Umbra com os quais se identificam, enquanto que a influência de um mordomo raramente se estende além dele mesmo.

Textos da Tradição referem-se a “preceptores” e incluem “servos da Corte” mais avançados dentro da descrição dessa categoria. Referências obscuras mencionam “jagglings” ou “totens”, apesar desses termos serem antiquados.

## SUBORDINADOS

Eu hesito em fazer a analogia, mas considero que os subordinados sejam os escravos condescendentes da Umbra. Poucos são algo que erroneamente interpretaríamos como semi-conscientes, às vezes exibindo personalidades, simples caricaturas, ou mesmo nada. Eles geralmente representam uma “pequena fatia da essência universal”, como eu já havia dito anteriormente. Ao encontrar essas criaturas, não posso deixar de fazer ligação com os autômatos ou com o conceito de inteligência sintética que circula entre os teóricos Adormecidos.

Avatares, soberanos e ocasionalmente mordomos são capazes de manufaturar subordinados, com capacidades geralmente derivadas das de seu criador. Sua tenacidade determinada geralmente conduz à idéia errada de total devoção, mas minha experiência me leva a considerá-los apenas como ferramentas semi-sensíveis capazes de executar somente aquilo para que foram designados, dentro de certos parâmetros.

Os Umbróides que considero como pertencentes a essa categoria são servos menores das Cortes, em sua maioria sendo quaisquer espíritos subservientes criados para cumprir uma tarefa menor. Suas citações mais obscuras mencionam “gafflings”, “epiphlings” e “naturae”, apesar de eu não estar familiarizado com nenhum desses termos.

## APÊNDICE

Eu espero que, apesar desse sistema de definições, descubramos exceções à regra. Isso é meio óbvio quando lidamos com Umbróides. Eles são exceções. Eles quebram regras. Ao interagir com eles de qualquer maneira, simplesmente é preciso lembrar que as diretrizes estabelecidas são apenas isso: vagas categorizações que passam uma noção geral do que se deve esperar.

Por exemplo, a “força” de qualquer Umbróide não precisa, necessariamente, coincidir com sua posição hierárquica, especialmente dentro dos contextos

dos Adormecidos ou até mesmo dos Iluminados. Certamente que esses seres são exponencialmente mais complexos do que qualquer coisa que nossas mentes poderiam conceber, com avatares que tocam os limites do inimaginável.

Uma consideração adicional deve ser feita sobre certas “espécies” de espíritos que estão além de qualquer nível de Classificação. Elementais dos infernos são bons exemplos, já que os espécimes dessa casta podem ser encontrados em todos os níveis. Outros exemplos incluem Umbróides que são expressões e extensões diretas no reino dos estados naturais da terra. Muitas castas existem, vindas das classificações que as religiões humanas dão aos habitantes dos reinos dos mortos. Hesito em afirmar que sejam “infinitos”, mas creio que chegam bem próximo disso.

Xadrique Machado

3 de setembro de 1995

•••

Xadrique Machado,

Caro colega, espero que esta carta encontre-o bem. Em resposta às suspeitas que você expressou em sua primeira missiva, dei uma investigada por conta própria. Realmente, parece que alguém está tentando interceptar nossa pesquisa. Tomarei algumas precauções adicionais, e a natureza delas deverá se tornar evidente para você em breve. Até que estejamos certos sobre quem seja responsável por essa intrusão, estas precauções devem ser suficientes.

Mas basta de falar sobre coisas desagradáveis. Gostaria de usar nosso tempo dessa vez para comentar em particular sobre a natureza do que chamamos Fantasmas. Enquanto as teorias existentes sobre seres Eféreos comprovam vozes vindas do além, eu gostaria de expor a minha própria tese, baseado no que eu pude correlacionar com fenômenos semelhantes. Eu considero que, em vez de serem os espíritos dos mortos, os fantasmas são gerados espontaneamente por seres materiais quando estes têm, no instante da morte, um retrospecto de suas vidas e tristezas.

Os pensamentos associados com tal espontaneidade geram espíritos fortalecidos pelas recordações da vida. Acredito que essa teoria também explique a distinção entre fantasmas e outros seres Eféreos. Enquanto que a maioria dos chamados Umbróides é gerada espontaneamente através de pensamentos puros (retomarei esse conceito mais tarde), os fantasmas são gerados somente através de pensamentos e emoções intensos. Isso também explicaria a criação de “Objetos Fantasmas”. Esse fenômeno também se liga a coisas consideradas importantes quando eram materiais.

Assim, o mesmo pensamento intenso que ocorre na destruição de um ser material é idêntico ao que ocorre quando um objeto importante é destruído.

Além disso, tenho tentado descrever a natureza da política nos Reinos Etéreos. Como havíamos concordado, esta é uma tarefa complexa que requer que ultrapassemos camadas e camadas de falsas ilusões para alcançar o funcionamento dos maiores mistérios da magia. Espero que meus humildes dizeres tenham um mínimo fragmento de verdade.

Aguardo por sua resposta.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
10 de setembro,

1995

•••

*Abster-me-ei de comentar sobre Machado até o fim. Porém, ofereço uma pequena observação. O senso de perigo de Balt permaneceu obviamente ativo todo o tempo. Nesta e em outras cartas que ele envia a Machado, torna-se evidente que algumas de suas idéias possuem princípios similares com os de nossos ensinamentos, no entanto, há particularidades que obviamente os diferem. Além disso, seu apego aos Métodos demonstra que suas técnicas são, para todos os fins e intenções, idênticas às nossas. Mas, antes de mais nada, eu compreendo os perigos que os supersticiosos representam, pois poderiam recrutar facilmente nossos próprios membros, que são de uma lealdade bastante frágil, apresentando idéias semelhantes às nossas e provendo a ilusão de que eles são simplesmente outra Convenção com seus próprios Métodos.*

*Felizmente, qualquer membro da União, até os mais entediados, não teriam dificuldade de reconhecer o absurdo de algumas de suas idéias. Por exemplo, alguns ensaios e cartas mencionam sobre "políticas" entre esses Umbróides. Eles falam como se acreditassem que essas criaturas interagem umas com as outras a nível social! Eu acredito que isso seja pura especulação e sincero exagero, certamente fruto de mentes desestruturadas. Por outro lado, estariam eles falando sobre nossa estrutura interna em algum tipo de código? Não consigo pensar em outro paralelo, mas eu só estou verdadeiramente ciente de minha própria Convenção. Por favor, procure por qualquer indício que possa revelar os segredos da União no que é dito por Machado.*

## ⊕ POLÍTICA DOS ⊕ UMBRÓIDES

Xadrequé Machado,

Como prometido, tenho considerado minhas experiências com a política do mundo espiritual. A discussão seguinte é um resumo de minhas experiências e pesquisas. Espero que você ache isso esclarecedor.

## ⊕ POLÍTICA DOS ⊕ REINOS ETÉREOS

Os Reinos Etéreos são lar de elaborações políticas constantemente em transformação que os antigos escritores nomearam de Cortes Umbrais. Esses escritores estavam corretos ao observar que essas políticas são tão fortes nos reinos espirituais quanto o são nos reinos materiais, se não mais fortes, eles também foram responsáveis por perpetuar várias considerações errôneas. Entretanto, esses autores não devem ser culpados por esses erros. Os Reinos Etéreos apresentam uma face constantemente variável para os estrangeiros, e o número de Espíritos Etéreos ansiosos por enganar jovens artífices da vontade não é pequeno. Assim, essa é minha tentativa de passar através da ilusão e do caos para revelar a verdadeira estrutura política escondida por trás disso.

A chamada Corte das Sombras é uma estrutura política na qual aqueles que detêm maior poder ascendem ao topo. A chave para o sucesso é o poder aparente, e não a verdadeira capacidade. Como resultado disso, os espíritos antigos que atingiram, através de seus próprios métodos, posições elevadas, tendem a permanecer nessas posições. Ao mesmo tempo, os espíritos antigos que freqüentemente encontram seus iguais em jovens que acumularam poder suficiente para ocupar altas posições, não necessariamente as mantêm. Essa flexibilidade é ao mesmo tempo um ponto forte e uma fraqueza. Por um lado, a estabilidade dos espíritos antigos provê uma natureza ordeira à realidade material. Por outro lado, a estrutura constantemente em mudança faz com que muitos espíritos etéreos questionem o direito da Corte para governar.

Considerava-se que, no passado, tivessem existido três Cortes, uma Corte Ocidental, uma Corte Oriental e uma Corte Egípcia. Embora seja certo afirmar que em outros tempos já haviam cortes que se assemelhavam a estas organizações, é altamente improvável que mais do que uma delas tenha existido. Ao invés disso, tudo o que esses investigadores encontraram sobre os reflexos de antigas cortes ou sobre inteligência etérea foi uma charada para seus próprios propósitos. De fato, reflexos sobre as antigas cortes têm sido encontradas; em particular, o Reino dos Céus. Mais uma vez, o tempo flui estranhamente para o exterior dos Reinos Etéreos. Quem pode dizer que esses reflexos não são fragmentos perdidos do passado? E se isso for verdade, quanto tempo se passará até que reflexos de cortes futuras mostrem-se a algum jovem mago?

## ⊕ POSIÇÃO E TÍTULO

Os senhores das Cortes seguem uma rígida hierarquia de posições e títulos. Os títulos exatos que eles compartilham com estranhos mudam freqüentemen-

te com o passar do tempo. Para os mortais que os descobrem, esses pseudônimos parecem refletir (ou talvez imitar) as estruturas políticas de uma corte familiar material. Acredita-se que esses sistemas públicos sejam apenas um capricho dos Lordes mais poderosos, um elegante jogo de fazer acreditar para confundir os outros e fazê-los avançar em suas próprias metas. Por trás disso, há um sistema mais semelhante a uma fusão de ordens religiosas e estruturas incorporadas. Não está claro se a natureza que o sistema incorpora é um reflexo do mundo material, ou se o mundo material adotou sua estrutura refletindo inconscientemente o Reino Etéreo. Ignorando-se a origem da estrutura, somos conduzidos a um sistema com duas ramificações. Uma delas, chamada Alta Casta, engloba as posições mais ou menos permanentes, que detêm grande respeito, mas possuem um poder proporcional. Em seu nível mais elevado, estão os Altos Cardeais, um grupo composto pelos mais antigos e poderosos espíritos dos Reinos Etéreos. Em seguida encontram-se os Baixos Cardeais, os Bispos e os Monsenhores. Todos os espíritos etéreos se enquadram em uma dessas categorias em um nível ou outro, eles admitindo ou não. A posição exata que ocupam em um determinado momento depende do grau de poder aparente que ostentam.

Na outra ramificação da árvore, chamada Baixa Casta, as posições, em ordem, são: Executores Principais, Diretores, Sub-Diretores, e Técnicos. Essas são as posições privilegiadas e os espíritos que as ocupam podem ser afastados delas a qualquer momento por maioria de votos. Os eleitos a esses cargos são definidos nas Cortes, com promoções e demissões ocorrendo regularmente. Aqueles que pertencem à Alta Casta votam mais nas decisões do que aqueles que pertencem à Baixa Casta. Além disso, parece que os mortais também têm poder de voto nas eleições da Baixa Casta. Na realidade, há uma sub-posição na Baixa Casta, chamada Contadores, que é responsável pela contagem não apenas dos votos dos espíritos, como também dos mortais. Apesar disso, nenhum espírito sabe, ou admite saber, como o mundo material influencia na votação. Assim, são raros os espíritos dispostos a chamar a atenção de seus opositores influenciando um mundo mortal tão incerto.

## PUXA-SAC⊕S

Monsenhores, Técnicos e Contadores compõem a fileira mais baixa da sociedade Etérea. Vagamente humanos em sua forma, eles servem aos espíritos das altas posições quando precisam, mas possuem suas próprias ambições. Almejando subir ao poder, usam suas escassas manifestações nos reinos materiais para atrair os mortais em seu favor. Eles são simples seres elementais que agem como servos semi-inteligentes,

servindo a qualquer um capaz de escravizá-los.

Na classe mais baixa desses seres elementais, há uma miríade de espíritos da terra, da água e da eletricidade, bem como espíritos menores gerados pela natureza, tecnologia e decadência. Esses espíritos podem ser ligados a objetos ou mesmo a outros seres. Infelizmente, esses seres geralmente servem a espíritos maiores, que podem tomar como ofensa se um de seus servos for detido em outros lugares. Por exemplo, um espírito elemental da chama da vela pode servir a um Monsenhor do fogo que, por sua vez, serve a um Bispo-Executor. Maltratar um espírito da chama poderia provocar a ira de um Bispo ou mesmo de um espírito mais poderoso do que os servos dos Executores.

## APÊNDICE

Sendo os Umbróides (lembrando que o termo é seu, não meu) seres tão complexos, isso não é mais do que um resumo extremamente sucinto. No entanto, me parece apropriado para um primeiro estudo. Talvez com nosso desenvolvimento e consideração, possamos expandir esses pensamentos futuramente.

Aguardo sua próxima resposta.

Co. Balt

Lecturer Emeritus

18 de novembro, 1995.

•••

Correspondente Balt,

Brilhante interpretação. Acredito que devemos ser cuidadosos com essa expressão, por ser tão radicalmente diferente dos postulados anteriores da Corte das Sombras. Como você disse, os Umbróides apresentam com frequência aspectos alternantes de uma expressão extraordinária. Talvez demonstrem um certo aspecto agora e que em cinco anos já tenha sido esquecido pela Umbra e seus habitantes. Apesar de tudo, seus exemplos carregam a complexidade da política Umbróide, e mostra que devemos expandir nossos estudos sobre sua estruturação.

Você tem mais considerações a acrescentar ao assunto?

Xadrique Machado

21 de novembro de

1995

•••

Xadrique Machado,

Como de costume, espero que essa missiva o encontre com saúde e que chegue no melhor estado possível. Você destacou alguns pontos interessantes em sua última correspondência. Faço referência a alguns deles nessa minha resposta.

Como já dito anteriormente, é de minha con-

vicção que os Espíritos Etéreos, ou Umbróides, como você insiste em chamá-los, se formem espontaneamente em conjunção com os pensamentos puros dos reinos materiais. Apesar dos argumentos contrários, acredito que o pensamento puro seja tão raro que, independente das proporções da probabilidade, o nascimento de um novo Umbróide é uma, na melhor das hipóteses, uma ocorrência irregular. Isso não quer dizer que eu acredite que os Umbróides sejam uma criação do pensamento, nem que o pensamento seja criação de um Umbróide que acabou de nascer. Eles são ambos resultado do mesmo processo subjacente no Éter. Ambos evoluem paralelamente. Enquanto os pensamentos ganham força nos reinos materiais, os espíritos associados a eles ganham poder e o respeito de seus semelhantes. Quando um espírito ganha força, adquire a habilidade de afetar os reinos materiais com mais eficácia, e assim apoiar os pensamentos a ele associados.

Na minha opinião, esse fenômeno de processos paralelos explica nitidamente a existência de Umbróides que são incredivelmente antigos e potentes e que parecem ser os mestres secretos das Cortes Umbrais. Há alguns pensamentos, alguns conceitos, que estão tão intrinsecamente trançados com os fios do subconsciente das multidões de habitantes dos reinos materiais que os espíritos associados a eles podem ter transcendido as medidas convencionais de poder.

Ao mesmo tempo, essa teoria explica o duvidoso Umbróide poderoso que você descreve ter encontrado em suas pesquisas. Sem intenção alguma de questionar sua considerável habilidade investigativa, é um erro comum entre acadêmicos ingênuos assumir que a fonte de pesquisa que lhe pareça mais familiar é a fonte de pesquisa principal, ou ainda a única fonte de pesquisa digna de nota. Mesmo os espíritos associados com pensamentos que nunca tenham se manifestado em uma determinada realidade podem ser incredivelmente poderosos se os conceitos aos quais se associam forem amplamente aceitos em outros paradigmas. De fato, isso explicaria a existência contínua dos chamados Antevos. Enquanto algumas criaturas “místicas” ainda possuem adeptos dentro do paradigma do que consideramos ser nossa realidade, muitas outras que têm sido encontradas foram esquecidas há tempos. E esses mitos esquecidos continuam a existir na Umbra. De que outra forma eles ainda poderiam existir sem a convicção de pelo menos um paradigma?

Vejo que o tempo me mantém escravo novamente. Envio estas notas humildes agora, junto com minhas promessas de resposta para seus comentários sobre a evolução política das Cortes assim que minhas responsabilidades me permitirem.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
23 de novembro,

1995

•••

Correspondente Balt,

Nunca havia considerado essa possibilidade. Acredito que temos de explorar mais esta questão. Espero avidamente por mais especulações sobre essa teoria tão logo comecem minhas próprias experiências.

Além disso, você mencionou novas considerações sobre as Cortes. Você poderia me proporcionar um exemplo específico que apóie suas visões? Não que eu duvide; apenas gostaria de averiguar uma ilustração das Cortes na prática.

Xadrequ Machado  
25 de novembro de

1995

•••

Xadrequ Machado,

Como prometido, aqui estão meus comentários sobre a evolução política das Cortes. Ou melhor, e mais especificamente, meus comentários de como o destino político de um Umbróide em particular evoluiu.

Tomo como exemplo um Espírito Etéreo de que tenho conhecimento. O espírito em questão é um trapaceiro como poucos, mas parece geralmente satisfeito com a nomenclatura “Rheinhund”, e será por esse nome que eu me referirei a ele.

Quando encontrei com Rheinhund pela primeira vez, ele era apenas um mero Monsenhor (refiro-me à terminologia que defini em meus documentos anteriores). Isso foi no início de minha carreira acadêmica e, devo admitir, eu era facilmente manipulado por prévias hipóteses. Rheinhund convenceu-me de que era um antigo espírito do trovão, um representante do Reino dos Céus. Ele me conduziu por uma alegre caçada à informação que eu estava procurando na ocasião e, antes que a busca fosse completada, eu suspeitei que ele não era tão poderoso como havia se retratado.

Foi Rheinhund que me procurou quando nos encontramos uma outra vez. Assim que me encontrou, o espírito revelou sua verdadeira natureza como sendo um a de um Bispo elevado, e se desculpou por ter me enganado em nosso encontro anterior. Por sentir que devia algo ao espírito pelos favores que me prestara anteriormente, eu concordei em ajudar Rheinhund em sua aventura. Pelo caminho, pude juntar uma quantidade significativa de informações sobre a polí-

tica Umbral. Foi quando tive acesso a esses dados que pude começar a desenvolver minhas teorias relativas à estrutura política que eu descrevi como sendo a Alta Casta. Não muito depois, eu descobriria que as tarefas que ajudei Rheinhund a realizar eram uma tentativa de juntar prestígio dentro da Baixa Casta.

Tendo encontrado uma companhia agradável em Rheinhund, eu interagi com ele várias outras vezes durante os anos seguintes. Enquanto o espírito tentou me enganar e ludibriar em todo encontro, cada contato me proporcionou mais e mais fatos sobre a política Umbral. Eu aprendi muito sobre a volatilidade do sistema durante a breve ascensão de Rheinhund ao posto de Baixo Cardeal. Na ocasião, eu me vi envolvido em uma guerra espiritual menor, quando Rheinhund resolveu levar os limites de poder de seu novo posto um pouco mais adiante. Depois disso, viajei com Rheinhund a um dos bolsões de realidade mais estranhos que já encontrei em minhas viagens. Meu companheiro comentou que estávamos procurando por um espírito Contador, que era responsável por reportar o sucesso de Rheinhund durante sua tentativa de alcançar uma posição administrativa na Baixa Casta. Tive de acreditar nessas palavras, pois chegamos a um lugar preenchido por filas e filas de seres idênticos trabalhando em máquinas de somar idênticas, sentados em escrivaninhas idênticas.

Na minha última conversa com Rheinhund, ele declarou ter alcançado o grau de Alto Bispo Superior e que era encarregado de organizar uma certa classe de pesadelos selecionada dos horrores míticos da Umbra. Se essa tarefa é permanente ou mesmo verdadeira, é algo que apenas o tempo mostrará.

Espero que esta discussão tenha clareado as razões de minhas teorias. Espero em breve poder ouvir seus próximos comentários.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
1º de dezembro, 1995

•••

*Balt não conduz a discussão sozinho. Apresento um dos muitos exemplos que mostram as suposições de Machado.*

## CONTATOS HUMANOS COM UTÍBRÓIDES

Caro Balt,

Acredito que tenho algo que você achará muito interessante. Depois de muito estudo acerca dos relatórios de nossa própria história e daqueles confiscados das Tradições, eu creio ter descoberto um padrão na interação dos Umbróides com os Adormecidos e



Despertos. O que apresento agora são fatos abstratos extraídos de algumas dessas ocorrências. Minhas conclusões preliminares derivam de cada uma das abstrações que se seguem.

## ENCÔNTR@ ADORMECID@

Há muitos contos que falam sobre Adormecidos que se encontraram com Umbróides dentro do reino terrestre. Embora a maioria seja exagero da imaginação com intuito de assustar ou entreter, alguns deles parecem ser autênticos. O problema começa com as interpretações erradas, já que os Adormecidos não são o tipo mais confiável de testemunha quando se deparam com qualquer expressão do universo Desperto. Procurando uma verdade plausível, os Adormecidos que interagem com o mundo Desperto se tornam, na melhor das hipóteses, problemáticos. Geralmente eles procuram racionalizar o que viram como um subproduto do ambiente em que vivem, através de interpretações heréticas e ultrajantes. Muito foi perdido pelo filtro de sua ignorância universal.

Ocasionalmente esse filtro é superado pelas circunstâncias, mas isso geralmente envolve a remoção do ambiente natural ao Adormecido. Isso nos remete à curiosa história de Archibald Lechtmann, um trabalhador do centro-oeste americano, em meados de 1932. Lendas populares dos Adormecidos consideram a ligação do que ele disse quando estava bêbado com um misterioso Crioulo perto do cais de Chicago. As lendas dizem que no meio da discussão, entre as palavras ébrias de Lechtmann, o homem o amaldiçoou e, dentro de um dia, Lechtmann desapareceu sem deixar rastros. As autoridades dos Adormecidos suspeitam de assassinato, mas nenhuma pista sobre Lechtmann ou sobre o Crioulo foi encontrada.

O homem em questão era, de fato, um Orador dos Sonhos chamado “Gloomy” Nate DuChamps, um Mestre de Espírito. Entrevistas com seus aprendizes permitiram uma reconstrução dos fatos: DuChamps contratou Lechtmann para recuperar um artefato, que aparentemente descendia do Egito, de um museu local. Lechtmann assim o fez, mas se recusou a entregar a relíquia até que recebesse um pagamento muito maior do que o combinado. A discussão se acalorou, e terminou com DuChamps dizendo que se Lechtmann desejava tanto ficar com o artefato, que ele assim o faria por todos os seus dias. DuChamps atou o Padrão de Lechtmann ao Padrão do artefato, e o então enviou para fora do reino terrestre, permitindo retornar-se para seu lugar de origem. Lechtmann e o artefato desapareceram.

Em 1978, uma Hermética chamada Cagney Brown perdeu-se durante uma viagem à Umbra e, quando se deu conta, encontrava-se dentro de uma Corte

Umbral que se assemelhava, em sua maior parte, ao Egito antigo. Em meio às suas explorações, ela encontrou Lechtmann em um estado de servidão para com a corte, um humano em óbvio contraste com seus compatriotas fantasiosos. Brown aproximou-se de Lechtmann, que aparentemente ocupava um cargo próximo de um poderoso ser chamado Thoth, e ganhou sua confiança.

Depois de muito conversar com Lechtmann, ela aprendeu que o artefato em questão era a rolha de um cantil incrustado com metais e pedras preciosas – a rolha da Ânfora do Conhecimento do Alto e Baixo Nilo, um dos muitos barris de que Thoth bebia. Cabia a Lechtmann tampar a Ânfora quando Thoth já não mais desejava beber, e assim havia sido há quase cinco décadas. Brown informou que ele parecia bastante só, mas feliz com seu trabalho, porque ele havia tomado gosto por observar as interações da corte.

Quando perguntado por que ele vinha trabalhando para a corte, Lechtmann recontou sua chegada. Ele informou que o Umbróide que ocupava “seu posto” antes estava muito atarefado e, assim que ele chegou, eles o trataram como um companheiro perdido que voltava de uma longa viagem para continuar com seus deveres. Não foi dada atenção à sua humanidade, e suas necessidades de alimentos e de sono foram toleradas e supridas sem muitos problemas. Ele só encontrou alguma resistência quando negligenciou o cumprimento de seus deveres e, logo no início de sua servidão, ele já havia sido chicoteado quase até a morte por ter causado desgosto a Thoth. Thoth nunca dedicara nenhuma importância a Lechtmann, por menor que fosse, desde sua chegada; nem o fizeram qualquer um dos outros “deuses” ou seus subordinados diretos. De fato, apenas os “inspetores” e “escravos” da mesma categoria que ele o haviam notado.

Brown ofereceu libertar Lechtmann de seu compromisso com a rolha, mas ele recusou, dizendo que preferia morrer na corte do que retornar à sua antiga vida, fazendo bicos sem saber se seria recompensado. Brown acabou partindo, e não se sabe se Lechtmann ainda vive.

*Interessante, mas tangencial, é a observação de Lechtmann sobre a Corte. Ele atestou que pelo menos três Umbróides diferentes teriam tomado o lugar de Thoth ao longo dos anos, e que embora seus companheiros sempre tivessem o mesmo renome e agissem de forma semelhante, eles costumavam ser “fisicamente” diferentes. Isso apoiaria a idéia de que os Umbróides assumem papéis elaborados no contexto de recreação dos sistemas de convivência humanos, trocando de papel conforme as posições individuais dos Umbróides são adquiridas ou perdidas.*

Mesmo já digna de nota, a correlação que desejo expor torna-se mais evidente no contexto da história que se segue.

## ENCONTRO ILUMINADO

Um exame das andanças Umbrais mais antigas de Brown traz a perspectiva de um protótipo de encontro de Despertos com Umbróides. Sua meta original ao viajar pela Umbra era a de encontrar a criatura conhecida como “Demônio de Maxwell”, e então ela começou sua jornada pelos reinos dos pensamentos puros. As interações iniciais de Brown com os habitantes dos outros reinos foram infrutíferas, entretanto, ela estabeleceu comunicação com a cor Azul, entre outras. Sua impressão era de que os Umbróides não a consideravam mais do que como objeto de uma curiosidade passageira – ela começou a se sentir simplória dentre tantos pensamentos complexos.

Brown fez progressos depois de observar as complexidades das metáforas que serviam como política de interação entre os Umbróides. Embora ela geralmente fosse ignorada, isto lhe permitiu “deslizar pelas frestas” da estrutura social do reino, por assim dizer, e realizar muito com pouca interferência. Personificar ou agir através de metáforas provoca reações geralmente previsíveis por parte dos Umbróides. Observações extensas deram a Brown a oportunidade de planejar um grande contexto metafórico dentro do qual ela poderia compelir os Umbróides a lhe prover uma resposta. Depois de perguntar, com êxito, sobre como achar a Navalha de Occam, ela a usou para matar o Gato de Schroedinger, o que metaforicamente reduziu a forma duvidosa com que os Umbróides a consideravam. Dentro da estrutura social deles, tal feito lhes possibilitou dar a ela a direção para que iniciasse sua procura pelo Demônio.

*Igualmente tangencial é o grande cuidado que o Desperto deve ter para não quebrar as tradições e costumes folclóricos dos Umbróides. A idéia de Brown fora inteligente, mas não considerava as conseqüências em potencial. Infelizmente, a incerteza que sua convicção experimentou provocou um desequilíbrio e, nos reinos de pensamento puro, isso tem efeitos inesperados. Assim que Brown deixou o reino, sua mente voltou ao seu estado anterior, fazendo com que ela ficasse perdida em sua busca. De lá, ela foi parar novamente nas Cortes Umbrais, seu ponto de partida. Mais uma vez, digno de nota, mas trivial para meus interesses.*

## CONCLUSÃO

Existe um progresso bastante interessante entre esses relatos, como você já deve ter percebido. Um Adormecido em contato com Umbróides não recebe nenhuma atenção destes, e termina como um dos

subordinados do reino. Mas quando um dos Iluminados encontra os Umbróides, ele recebe atenção dos habitantes do reino, mas ainda assim precisa cumprir com as limitações sociais que são designadas. Talvez o esclarecimento da pessoa tenha algo a ver com a facilidade de interação com os Umbróides, sendo quase um “estado social da Umbra”.

Existem ainda cerca de 800 relatos selecionados dos registros que eu posso acessar. Compreendo que seja um conjunto de dados muito pequeno para que possa gerar uma conclusão satisfatória, mas sinto que isso tem seu valor e deve ser explorado. Atualmente, venho procurando em nossos registros por exemplos que possam contradizer minhas hipóteses, mas devo me ocultar para evitar despertar suspeitas sobre meus interesses. Peço que você proveja suas próprias investigações sobre o assunto e o encorajo a “agir na clandestinidade”, se for o caso. Antes de seguir em frente, preciso da certeza de que não estou tentando provar uma hipótese sem fundamentos.

Xadrique Machado  
7 de abril de 1997

•••

Xadrique Machado,

Fascinante. O que mais posso dizer, além de que achei sua proposta de que a compreensão e consciência místicas podem estar relacionadas com o grau de atenção que pode ser devotada a um viajante inacreditavelmente fascinante. Tanto que tenho feito minhas próprias investigações.

Como você disse, o pequeno conjunto de dados de que dispomos dificilmente poderia ser considerado como prova, mas meus estudos parecem combinar com suas observações. Na maioria dos casos, quanto mais iluminado for o mago, mais rapidamente ele atrai a atenção dos Umbróides. No entanto, creio que estamos nos esquecendo de considerar um detalhe importante. Aqueles com maior grau de esclarecimento também tendem a ter uma maior compreensão de como interagir corretamente com objetos e entidades do Éter ou, como eu devo dizer, nativos da Umbra. Seria possível que aqueles com tal compreensão chamassem inconscientemente a atenção dos Umbróides como um efeito colateral de suas habilidades? Acredito que concordamos que a Umbra é vulnerável à manipulação do subconsciente e que essa teoria merece ser creditada.

Apresento essa pergunta apenas para inspirar um pensamento adicional. Acredito firmemente que sua teoria seja sólida, mas até que tenhamos dados suficientes para contestar qualquer outra alternativa, creio ser prudente manter todas as possíveis linhas de

pensamento em aberto.

Sinceramente,  
Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
10 de abril, 1997

•••

*Incluo mais dos escritos de Balt nesses tópicos. Ele tagarela sobre alguma forma de distinção dentro de seu conceito de "Umbrã".*

## TRÊS MUNDOS

Meu estimado colega,

Revisando mentalmente minha última missiva a você, sinto que posso ter me enganado um pouco em minha retratação dos espíritos etéreos. Quanto a Rheinhund, embora possa ter influenciado minha experiência de forma danosa e intencionalmente confusa, ele foi, em sua maior parte, razoavelmente compreensível.

Infelizmente, esse não parece ser o caso com a maioria dos espíritos etéreos. Na verdade, a maioria dos espíritos que encontrei, ou dos quais ouvi relatos em primeira mão, eram confusos ao extremo. Qualquer tentativa de categorizá-los ou seus comportamentos de acordo com normas humanas é, na melhor das hipóteses, arriscado. Penso, contudo, que o termo frustrante é melhor aplicado à descrição dos chamados Umbróides.

Considere as duas situações em que um mago poderia encontrar um desses espíritos. A primeira delas é no próprio reino etéreo. Em alguns lugares, os espíritos são tão numerosos quanto as ruas das modernas Chicago ou Hong Kong. Eles geralmente estão muito ocupados, prestando atenção às suas diversas tarefas, dando pouca atenção ao que acontece ao seu redor. Ainda assim, com toda essa atividade, um mago confiante em suas habilidades de atrair espectadores em qualquer situação pode se sentir ignorado ou enxotado como um cachorro perdido ou um pedaço de lixo. Mesmo que tenha um talento nato em inspirar respeito, o mago ainda pode sentir suas metas sendo frustradas pelas atividades aparentemente insensatas dos espíritos com quem ele tentou se comunicar. Pior ainda, enquanto estiver nos reinos etéreos, muitas de suas habilidades místicas podem ser inúteis, forçando o mago a reaprender como influenciar a realidade ao seu redor antes de interagir em pé de igualdade com os espíritos nativos.

Por outro lado, o mago pode ter sorte (ou azar?) suficiente para encontrar um espírito em seu reino material nativo. Neste caso, o espírito é provavel-

mente um ser bastante poderoso. Afinal de contas, esse ser foi capaz de fazer a travessia entre os reinos. Ao lidar com tal criatura, até mesmo magos poderosos avançam com cautela até terem certeza do nível de poder com que estão lidando. Uma vez que esteja certo de que pode dominar um espírito em particular, o mago deve manter sua inteligência sobre a do ser. Os espíritos, mesmo quando materializados, não são afetados por magia da mesma forma que os mortais. Além disso, eles provavelmente possuem aliados ou superiores que os protegeriam de maus-tratos nas mãos de magos.

Assumindo todos os fatores que foram considerados, os espíritos podem ser uma constante fonte de frustração para um mago como resultado de má interpretação (intencional ou não) da comunicação. Alguns espíritos não encontram nada melhor para fazer do que distorcer tudo o que um mago diz. Alguns fazem isso por maldade, mas a maioria o faz puramente para conduzir o artífice à frustração.

Espero que essas explanações sobre os espíritos etéreos esclareçam um pouco o assunto. Como sempre, espero por suas considerações.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
8 de janeiro, 1996

•••

Correspondente Balt,

Certamente que sim. Simplesmente porque "acreditar" está atada à existência dos Umbróides, é completamente possível encontrar uma ocorrência bastante problemática de espíritos que se apresentam como o que não são. Em um reino de fantasmas, o Umbróide geralmente se apresentará como algo bastante fantasmagórico. Esta questão raramente é consciente. Dizer em voz alta "eu só vejo espíritos feitos de ouro", não faz com que todo Umbróide dentro do olhar da pessoa vire ouro. Embora o subconsciente da pessoa certamente afete seus encontros com Umbróides, ela não terá controle sobre suas manifestações.

Como dito, apenas a expectativa não dita o estado do Umbróide a ser encontrado. Certamente a subjetividade permite um filtro de compreensão entre nossas mentes primitivas e a primazia totalmente básica do caos organizado que é a Umbrã, mas não se controla tal força. Esses pormenores oscilantes são parte da razão pela qual a Umbrã e seus habitantes são tão difíceis de se compreender verdadeiramente. Perdoe minha interrupção e, por favor, continue com sua avaliação. Responderei logo.

Xadrequê Machado  
17 de janeiro de 1996

•••

Xadrequ Machado,

Enquanto esperava sua resposta à minha missiva mais recente, eu estive considerando a natureza dos chamados três mundos citados adiante. Para facilitar a conclusão de nosso tomo, decidi compartilhar meus pensamentos com você agora, de forma que possamos discuti-los depois, quando houver tempo.

Antes de mais nada, a Umbra foi dividida conceitualmente em mundos. O primeiro deles é a Umbra Alta, um reino chamado de mundo das idéias. O segundo é a Umbra Média, um reflexo espiritual dos reinos materiais. O terceiro é chamado de Umbra Baixa, sendo também conhecido como mundo dos mortos. Como mencionei antes, acredito que essas distinções apenas arranham a superfície.

Magos que viajaram pela Umbra Alta têm encontrado um lugar povoado pela última idealização das idéias. A paisagem é descrita como abstrata, e é sabido que o Subconsciente Universal pode ser acessado aqui na forma de uma fonte. A Umbra Média é visitada regularmente por licantropos de todos os tipos. Também é um reflexo de como os reinos materiais já foram. Finalmente, a Umbra Baixa é o lar de espíritos inquietos que acreditam serem pessoas mortas. Inquietos e vingativos, esses espíritos atormentam os visitantes de seus reinos e não foram poucos os magos que voltaram loucos de lá.

Apesar da variedade exibida por estas categorizações, eu acredito que a real pesquisa provavelmente está nos lugares entre elas. Qual a natureza dos espíritos que vivem onde a Alta e a Média Umbra se encontram? Tais seres, que ainda são representações de conceito, agora também correspondem a idéias concretas. Ao invés de conhecer a cor vermelha, como poderia ocorrer na Umbra Alta, é mais provável que um mago se comunique com o espírito do pôr-do-sol e assim encontre um vermelho que ele tenha experimentado pessoalmente.

Onde a Umbra Alta se encontra com a Umbra Baixa (e sim, eu acredito que isso seja possível), os espíritos conceituais são criados quando as idéias são destruídas. Este reino é o lar de histórias nunca escritas e de invenções descartadas antes mesmo de serem construídas. Talvez este seja o lugar de onde alguns dos seres considerados Antevos surgiram. Pior ainda, este também pode ser o lar dos espíritos da loucura que contaminam os chamados Desauridos.

E quanto ao lugar em que a Umbra Média se encontra com a Umbra Baixa? Eu suponho, pelas pesquisas que tenho feito sobre aqueles que interagem com fantasmas, que tal reino já tenha sido encontrado. Parece que para interagir com os vivos, os fantasmas se movem até um lugar intermediário, que não é

verdadeiramente a Umbra Baixa, mas também não é o reino material. As descrições desse local são muito similares com as da Umbra Média, exceto que, por ser um lugar de vida e possibilidades, representa o reino material como se tudo estivesse morto. Não tenho nenhuma evidência que o confirme, mas suspeito dos rumores de que os fantasmas de personagens fictícias resultam de espíritos originários dessa conjunção.

Embora escapem maiores particularidades do meu velho cérebro agora, suspeito que existam outras intersecções etéreas que possam ser descritas e descobertas. Espero que você ache esses comentários provocativos e dignos de pesquisa adicional. Espero por sua resposta.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
23 de janeiro, 1996

•••

*Conforme o tempo passa, Balt e Machado adentram em territórios tão fantásticos que, não fosse esta uma situação séria, seriam considerados hilários. Tomei a liberdade de providenciar tais exemplos abaixo. Eu tomei alguns tópicos mencionados anteriormente em outras cartas. Recomendo que se recorra à correspondência completa entre Balt e Machado para uma melhor compreensão.*

## VIAJEI ENTRE REINOS

Xadrequ Machado,

Há certos rumores que me chamaram a atenção e que desejo compartilhar com você neste momento.

Enquanto conversava com um estudante confiável recentemente, revelei-lhe que estava considerando a publicação de um tomo discutindo sobre a natureza dos seres etéreos. Seus olhos brilharam, e ele me relatou um encontro que lhe fora contado por um de seus colegas. Normalmente eu não daria crédito a esse tipo de relato 'de segunda mão', mas o estudante havia provado ser extraordinariamente perceptivo no passado e a história que ele me contou mencionava rumores que meu mentor havia compartilhado comigo em meus tempos de estudante. À parte disso, a descrição é bastante intrigante e pode vir a servir como uma valiosa anedota em nosso livro.

Segundo meu estudante, seu colega encontrou um espírito particularmente alerta enquanto viajava através da então chamada Umbra Baixa. O mago em questão tentou ignorar o espírito, pois não tinha nenhuma relação com sua tarefa, mas o "fantasma" foi particularmente persistente. Uso a palavra fantasma porque foi essa a palavra usada quando esses fatos me foram narrados. Quanto à descrição, o espírito tinha todas as marcas registradas de um espírito folclórico;

arrastava pesadas correntes e figurava-se com tons pálidos. A natureza da tarefa não me foi revelada, mas aparentemente havia sido mal sucedida, então o jovem artífice decidiu investigar o espírito persistente.

Uma vez certo de que havia conseguido atenção, o espírito embrenhou-se Umbra “acima”. O agora curioso mago o seguiu a uma distância respeitosa. Ele estava pasmo pela maneira como o espírito parecia mudar conforme se movia da Umbra Baixa para a Umbra Média. Agora você deveria supor, como eu o fiz, que o espírito tomasse uma aparência mais viva ao entrar nos reinos altos. E foi o que ocorreu, mas apenas em parte. O espírito não apenas refletiu mais vida, como trocou de forma física. Aquilo que inicialmente apareceu como um espectro ficcional, agora lentamente tomava a forma de um ursinho de pelúcia. Faço uma pausa no meu relato como fiz quando estavam me contando. Esta descrição fora tão precisa quanto o relator fora capaz de retratá-la. Como meu estudante disse, “Quem confundiria um detalhe desses?”

Enquanto era um fantasma, o espírito parecia ter uma meta em particular. Uma vez que havia completado sua transição para a Umbra Média, parecia haver se esquecido de suas tarefas, contentando-se em brincar em seu novo ambiente. Ainda mais curioso, o mago continuou a observar o ursinho brincalhão. Como flutuava por vários bolsões de realidade, sua forma mudava sutilmente, algumas vezes mudando de cor e outras vezes ganhando ou perdendo uma cauda ou outras extremidades. De acordo com meu estudante, a observação continuou enquanto o espírito mutante avançava mais “para cima” através da Umbra. É quando meu conto termina. O observador contou ao meu estudante que ficou tão perturbado com a transformação que parecia estar ocorrendo quando o espírito entrou na Umbra Alta que ele nem se preocupou em observar ou descrever seus próprios medos.

Aprecio suas considerações sobre este conto. Estou certo que isso não é fruto de substâncias estranhas.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
10 de agosto, 1997

•••

Correspondente Balt,

Interrompendo por um minuto nossa análise anterior, gostaria de compartilhar meus próprios relatos sobre viagens entre os reinos. O conto de seu estudante é de natureza fantástica, mas não há nada que me faça duvidar imediatamente de sua veracidade. Mesmo que esses eventos consistam em um exagero, há um “grão de verdade” evidente nisso. Porém, admito

que o que mais me surpreendeu foi a facilidade com que o Iluminado e o Umbróide viajavam através dos “Reinos Umbrais”.

Não posso negar que tal viagem seja possível, pois eu interajo com muitos que enfrentam seus perigos constantemente. Você mesmo deve saber dos perigos que assombram suas mentes quando viajam pelos reinos. As polítics locais são abundantes, até mesmo para o contexto da Umbra, e atravessar fronteiras requer um cuidado antecipado, como ao cruzar as fronteiras de um país estrangeiro. Com seu conhecimento sobre as Cortes, deve estar bem atento sobre as “leis” locais e como se deve agir para com elas. Quebrar essas leis pode provocar castigos tão severos quanto (ou piores do que) a própria morte. Entre as outras tantas causas de perigos estão os próprios Umbróides. Um viajante pode facilmente se encontrar numa situação de medo, de caçado ou até mesmo de ser o jantar de um ou de todos os habitantes de um reino.

Pior ainda, certos reinos podem ser eles mesmos o perigo para os viajantes, indireta ou intencionalmente. Um reino sobre o qual eu andei lendo não continha o conceito da “visão”. A perda do sentido é irritante para muitos e freqüentemente significa a morte para aqueles que não encontram um meio de sair. Alguns são perigosos pela extensão de seus aparentes benefícios, como os reinos que removem completamente o sentido de fome de todos em seus limites. A pessoa pode nunca mais vir a sentir fome, e assim deixar de comer por não ter mais o desejo disso. Outros, típicos produtos da Periferia, são completamente cercados por aspectos elementais, tais como fogo, pressão, atrocidades ou decadência. Chegar sem a proteção apropriada pode simplesmente conduzir um viajante à morte, pelos meios mais sórdidos e dolorosos.

Talvez o assunto focado na história de seu estudante tenha subestimado os perigos de uma viagem assim. Ou talvez o viajante tivesse tal capacidade, que seu desejo de seguir o fantasma tenha sido de maior importância que qualquer outra coisa. A determinada perseguição possivelmente desconsiderou a importância de todos os outros Umbróides que surgiram, e com uma boa dose de sorte (e talvez o poder de manter esse estado mental), houve pouca interferência.

Xadrique Machado  
13 de agosto de 1997

•••

Xadrique Machado,

É bom ter notícias suas tão prontamente. Seus pensamentos sobre viagens umbrais continuam fascinantes e espero avidamente por novas considerações. Desnecessário dizer, seus pensamentos não desapontam.



Definitivamente, chega a ser praticamente proibido, devido ao perigo, que um ser de baixo esclarecimento viaje pela Umbra, especialmente sem uma escolta de poder considerável. Isso seria como se jogássemos uma criança nas ruas do centro de Nova York na hora do rush. A criança até poderia sobreviver sem nenhuma lesão, mas é mais provável que seja esmagada pelas massas negligentes e seja rapidamente esquecida.

Similarmente, um mago altamente iluminado seria como um homem rico tentando passar através de uma multidão de mendigos sem disfarce ou guardacostas. Ele provavelmente passará pela multidão, mas isso lhe custará quase todo, se não todo, o recurso de que possa dispor e o reduzirá a algo não muito superior a um homem comum.

Na verdade, me impressiona o fato de que artífices da vontade urbanos possam experimentar a Umbra, mesmo que seus paradigmas neguem que isso seja possível. Você fez uma observação válida sobre isso; os desejos dos magos afetam suas percepções dos reinos espirituais.

Novamente, quero lhe agradecer por sua perspicácia e inteligência. Espero suas próximas considerações.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
21 de agosto, 1997

•••

Correspondente Balt,

Note que insignificâncias podem vir a provocar nossa ruína se forem tomadas como centro de atenção.

E também, retomando o seu “veja o que você quer” – a importância freqüentemente está em nossas próprias mentes.

Xadrique Machado  
29 de agosto de 1997

•••

Xadrique Machado,

Você chama atenção para vários pontos interessantes sobre as viagens entre os reinos etéreos. Gostaria de fazer alguns pequenos comentários em resposta.

Certamente, viajar para a Umbra (ainda não me agrada usar esse termo, mas estou tentando ser flexível quanto a isso) é bastante difícil. Embora entenda que você não tenha pretendido dar grande ênfase ao fato, fazer tal viagem requer um grau significativo de esclarecimento e treino. Não é uma viagem para um jovem aprendiz. Óbvio que não. Como você mesmo apontou, há muitos perigos lá fora esperando pelos

imprudentes.

Em qualquer cultura, é importante que os recém-chegados adaptem-se rapidamente se quiserem prosperar. Como você menciona, isso é extremamente difícil, principalmente na cultura Umbral, que se apresenta sempre em constante mudança. Pior ainda, a falta de entendimento dos costumes pode ser uma ofensa aos habitantes locais. Isso pode ser bastante inconveniente nos reinos materiais, mas ofender um desconhecido nos reinos espirituais pode rapidamente desencadear uma guerra clamando pela cabeça do mago que o fez. Penso que deveríamos dar ênfase à importância de um reconhecimento completo para qualquer viagem através da Película e, para viagens mais longas, planejamento e pesquisas ainda mais detalhadas.

Recordo-me de um evento em minha vida, bem no início de minha carreira, quando eu confundi um espírito etéreo vegetal com uma humilde árvore. Assim que me instalei para um cochilo, o espírito me confundiu com um lanche saboroso. Felizmente, fui capaz de me restabelecer a tempo, sem enfurecer o espírito ou atrair a ira de qualquer um de seus colegas. De fato, por fim, acabei criando uma boa relação com o espírito, que durou até ele julgar ser importante criar raízes para refletir durante séculos. Procurarei por seus pensamentos assim que ele acordar.

Mas eu estou divagando. Seu trabalho continua a me fascinar e inspirar a novas pesquisas. Aguardo por qualquer consideração adicional que você tenha sobre o assunto.

Sinceramente,  
Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
31 de agosto, 1997

## MAGIA E UMBRÓIDES

Xadreck Machado,

Nossas discussões têm sido tão fascinantes, que me ocorreu que estamos ignorando um assunto de extrema importância para todos os artífices da vontade. Como resultado, gostaria de discursar sobre como a mágica, para usar um termo geral, funciona com relação aos nativos da Umbra.

Muito simplesmente, isso nem sempre funciona da forma como o artífice da vontade esperava. Superficialmente, cada elemento da mágica parece funcionar como esperado. Efeitos de Correspondência ainda conectam pontos distantes do espaço. Efeitos de Entropia ainda podem prever e degradar padrões. Efeitos de Vida ainda podem ser usados para curar o mago após o combate. Se não há resistência, o artífice pode

nunca perceber, contudo, que as coisas funcionam de maneira levemente diferente na Umbra.

Em primeiro lugar, na Umbra, a substância dos reinos espirituais não é igual àquela que a maioria dos magos é acostumado a manipular. Problemas resultantes disso podem ser facilmente evitados, se o mago for paciente e dispuser de um tempo extra para analisar a substância designada. Da mesma forma, como já discutimos antes, o próprio tempo não se comporta como o esperado, especialmente nas margens distantes da Umbra. Isso pode gerar dificuldades aos magos que estejam procurando manipular a chamada quarta dimensão. Eles precisam desacreditar de suas percepções temporais ou poderão achar que os efeitos planejados expandiram ou contraíram o tempo de forma inesperada.

Tais aborrecimentos, porém, são mínimos se comparados a como os nativos sensitivos reagem a efeitos místicos. Primeiro de tudo, existe um número significativo de Umbróides capazes de sentir a manipulação da Quintessência e que, mais importante ainda, podem sentir quando a Quintessência está sendo drenada das regiões que eles consideram como seus domínios.

Um Umbróide poderoso o bastante para ser capaz de sentir essa manipulação certamente merece o domínio que tem e, muito provavelmente, deve ser talentoso o bastante para mantê-lo como seu. Um artífice da vontade pode, de repente, sentir que a mesma Quintessência que ele esteja procurando canalizar ou usar para abastecer um padrão, está sendo drenada dele, e indo para outro ser. Além disso, na Umbra, um mago confiante pode criar bola de fogo ou outra coisa similar relativamente livre de Paradoxo. De fato, alguns efeitos são facilmente realizados, mas o mago pode vir a descobrir que seus oponentes Umbráis possuem meios de mudar isso. Mais de um mago despreparado já se surpreendeu com um espírito aparentemente lento se exibindo com feitos incríveis de velocidade para evitar efeitos mágicos.

Felizmente, um mago preparado costuma dispor de recursos suficientes quando procura usar sua mágica contra Umbróides. O domínio sobre magias espirituais permite que o mago afete diretamente o éter que compõe não apenas os seres, mas também o ambiente ao redor deles. Por se tratarem de criaturas de espírito, os Umbróides têm pouca proteção contra a magia além de suas próprias defesas naturais.

Além disso, um verdadeiro mestre da magia espiritual poderia moldar o ambiente de forma a recriar quase qualquer efeito que pudesse ser gerado nos reinos materiais usando domínios não-espirituais. Esses efeitos, contudo, não podem ser ativados facilmente. Considerando o exemplo acima, um mago criando

uma bola de fogo a partir da substância do espírito poderia atingir mais facilmente o espírito mais próximo. Usando a magia espiritual, manipular a realidade se torna uma batalha de vontades, e os espíritos mais comumente encontrados não se igualam, em termos de poder, a qualquer jovem mago capaz de viajar pela Umbra por conta própria.

Obviamente, os exemplos que discuto aqui são apenas isso: exemplos. Outras permutações são possíveis, e quase quaisquer das dificuldades descritas podem ser aplicadas a quase qualquer domínio da mágica. Espero por qualquer consideração que você tenha a fazer.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
7 de maio, 1998

•••

Correspondente Balt,

Voltamos a jogar limpo, ao que parece. Me desagrada o seu uso do termo “mágica” assim como te desagrada minhas visões sobre o Éter. Felizmente somos capazes de entender o princípio desses conceitos e concordamos em interpretar apenas a noção básica em ambos os casos. Quanto nossas organizações não poderiam realizar juntas se simplesmente colocassem de lado suas diferenças como nós fizemos! É uma vergonha horrível saber que séculos de oposição sempre impedirão que isso aconteça.

Perdoe minha divagação. O tópico agora é a maneira como os Umbróides são afetados pelos Iluminados, ou “magos”, como você se refere a eles. Não posso lhe oferecer perspectivas que você já não tenha a respeito das Tradições, mas talvez eu possa lhe proporcionar novos pensamentos através de uma breve explanação dos conhecimentos Tecnocratas.

Por vários motivos, minha própria Convenção tem tradicionalmente evitado qualquer contato com o que chamamos de Ciência Dimensional. Penso que isso tenha ocorrido simplesmente por não estarmos aptos à manipulação dessa ciência. Pela minha experiência, guardo muitos exemplos de uvas azedas que essa Convenção deixou penduradas na videira. Por conseqüência, a maioria dos dados modernos de que disponho foram selecionados de outras Convenções, especialmente dos Engenheiros do Vácuo.

A União quase sempre se refere aos Umbróides como “alienígenas” ou “ameaças extra-dimensionais”. Lembrando como a convicção do indivíduo afeta a interação com os Umbróides, os encontros normalmente são muito próximos daquilo que se esperava. Nós encaramos esses seres com hostilidade e recebemos a mesma hostilidade em troca, com ordens permanen-

tes de “dominar para prevenir dominação”. Com relação aos Umbróides, a Ciência Iluminada trabalha de forma similar a sua “magia”. Frequentemente, os métodos mais incertos funcionam com alguma dificuldade, sendo descritos pelos teóricos da União como “propriedades extra-dimensionais”. Certamente, há certas técnicas que funcionam melhor do que outras contra as “ameaças alienígenas”.

As mais potentes são técnicas e dispositivos que funcionam usando os princípios da Ciência Dimensional, e os Cientistas Dimensionais mais qualificados são praticamente deuses quando em posse desses elementos. Mesmo assim, não importa o quanto avançemos tecnologicamente, os Umbróides parecem ser capazes de evoluir para superar nossas inovações. Raramente conseguimos inovações significantes, e talvez seja por isso que a maior parte da União deseja mandar a Ciência Dimensional para debaixo do tapete. Tantos esforços resultando em avanços tão pequenos criam sentimentos difíceis de lidar.

Espero que isso incite vários pensamentos.

Xadrequ Machado  
18 de maio de 1998

## ESPÍRITOS LIVRES

Correspondente Balt,

Olhando antigas anotações, reencontrei um interessante tópico que havia guardado para considerações posteriores. Trata-se da peculiaridade que alguns Umbróides possuem de serem capazes de cruzar várias barreiras Umbrais – os “espíritos livres”, como são chamados. Não tenho dúvidas de que você já deva estar familiarizado com este fenômeno, em que um Umbróide parece viajar ou exercer influência expressa além das fronteiras às quais eles geralmente estão limitados. Suspeito que este fenômeno frequentemente enfrenta uma interpretação errônea evidente das metafísicas Umbrais, mas que debaixo de certas circunstâncias tal incidente pode passar despercebido.

Para prover uma analogia, essa Trama que os textos da sua organização mencionam provê uma luz peculiar sobre o assunto. Se você parte do princípio de que tudo se relaciona, de que todo “padrão” está, de algum modo, conectado a outros “padrões”, e que eles “tecem juntos” uma trama completa, então você pode considerar os “espíritos livres” como pequenos emaranhados nesse traçado. Eles são linhas soltas que, mesmo presas a um ponto específico, ainda podem percorrer outros lugares dentro de um espaço específico, encontrando-se com outras linhas que eles, normalmente, nunca encontrariam. Talvez eu esteja interpretando mal a visão das Tradições, assim, peço que você corrija qualquer erro quanto à

raiz dessa analogia.

Estranhamente, os Umbróides menos influentes parecem ter maior liberdade nessas viagens. Textos de que disponho apresentam um número exaustivo de relatos pertinentes envolvendo Umbróides que eu classificaria como subordinados ou mordomos. Apenas raramente os soberanos exibem essas tendências, e ainda estou por descobrir qualquer coisa que indique este comportamento por parte de divindades ou seus avatares.

Mas, geralmente, a noção de “sem limites” está incorreta. O que acontece, simplesmente, é que os limites mudam. Um Umbróide raramente é capaz de ir a qualquer lugar que deseje. Todo Umbróide que eu tive oportunidade de encontrar estava ligado a seu reino, a seu mestre e a um certo conceito geral. Ocasionalmente, o mestre é ele próprio um conceito, o que distorce de forma bastante interessante a percepção de limites.

Minhas teorias do porquê de isso ocorrer seguem abaixo. Mas não considere esta lista como exclusiva e única.

- Os Umbróides pegos pela desestabilização de um reino inteiro ao qual estão ligados podem, às vezes, escapar antes de sua completa ruína. Frequentemente, esses Umbróides se dedicam a procurar outro reino que comporte sua existência, mas eles apenas conseguem viajar pelos reinos afetados pela divindade a que servem. Em uma escala muito menor, os Umbróides que perdem seus superiores imediatos e não têm nenhuma maneira clara de contatar seus superiores, podem sofrer tal separação. Em todos os casos a que tive acesso, os Umbróides tendem a vagar desatentos pelos reinos em que passam. A maioria dos outros Umbróides os ignora, mas, sem um ponto de proteção, esses “espíritos livres” sem nenhum recurso são maltratados ou destruídos.

- Os Umbróides que experimentam um reatamento ou separação no que eu chamo de “ligação hierárquica” podem se mover por reinos que normalmente não permitiriam sua presença. Essa ligação tem muito a ver com a dedicação do espírito, definindo sua posição na “hierarquia Umbral”. Durante guerras, os Umbróides muitas vezes tentam subjugar os subordinados de seus inimigos à sua própria vontade, alterando a ligação desses subordinados até que eles lhes pertençam. Tais táticas conduzem a uma divergência temporária no sistema de ligações, permitindo que um Umbróide viaje pelos reinos sob influência de seus “dois” mestres. Trocar o mestre protetor já é algo difícil de se fazer, tornar essa mudança permanente então é extremamente complicado. Incidentemente, contos sobre Umbróides furiosos ligados à vontade de um Iluminado parecem apoiar essa teoria. Qualquer

mudança nos pontos de ligação é facilmente detectada pelos Umbróides e costuma gerar hostilidade. Contudo, existe o costume de se negociar, que adia a mudança de ligação hierárquica de um Umbróide, evitando a inimizade em troca de serviços. Embora o aprisionamento seja mais rápido do que a negociação, ele pode resultar em inimigos duradouros entre os Umbróides.

- Em raros casos, Umbróides que detenham autoridade direta sobre seus subordinados podem separá-los de seus reinos. Tal coisa, contudo, não é executada de qualquer maneira, já que conceder tal liberdade a um subordinado sem nenhum controle pode levar à deslealdade. Geralmente o subordinado ganha a habilidade de re-prender sua ligação a um conceito, reino ou pessoa específicos. É preciso, no entanto, restringir seu movimento a áreas controladas por sua divindade, apesar de alguns Umbróides já terem sido capazes de eclipsar até mesmo esses limites. Fora dos limites de influência do superior, a lealdade pode ser mantida somente através do medo ou de promessas de recompensa, embora existam, ocasionalmente, subordinados Umbróides de confiança. Raramente um subordinado permanece solto por muito tempo, pois todos os Umbróides precisam estar ligados a algo. Seria esta a resposta de por que os Umbróides entram no reino terrestre?

Talvez hajam outros meios para os espíritos tornarem-se livres, mas eu os desconheço. Você gostaria de fazer alguma consideração sobre o assunto?

Xadrique Machado  
29 de março de 1999

•••

Xadrique Machado,

Estou contente pelo progresso que estamos tendo com esse projeto. Parece-me que estamos desenvolvendo uma sólida descrição dos reinos Umbráides e seus habitantes. E ainda, toda vez que sinto que o fim está por vir, você me surpreende com uma de suas observações astutas.

Espíritos livres. Certamente existem seres capazes de escapar de seus limites metafísicos. Uma observação tão simples, mas na qual ainda nos perdemos. Já observamos que certos fantasmas podem perfurar a mortalha da baixa Umbra e visitar nosso mundo. Histórias e mais histórias em mitos mundanos descrevem espíritos presos e libertos de prisões materiais. Sinto-me humilhado por não ter pensado eu mesmo em sua explicação.

Contudo, não tenho mais nada a adicionar. Agradeço-lhe por ressaltar esses importantes fatos.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
4 de abril, 1999

— Xadreque  
4 de julho de 1999

•••

Como se pode notar, a correspondência deles é bastante prolífica. A variedade de temas que eles cobrem é uma lista de estudos contestada ou proibida por nossos Constructos. Felizmente, a comunicação dos dois foi interrompida antes que pudesse causar qualquer dano maior. Incluo o restante de suas últimas cartas para sua leitura.

## COMUNICAÇÕES FINAIS

Xadreque Machado,

Estou muito preocupado com os recentes presságios sobre os eventos iminentes nos reinos espirituais. Até que essa... por falta de um termo melhor... tempestade se acalme, proponho que dispensemos novas pesquisas ativas adicionais. Temos material suficiente para finalizar nosso tratado sem que seja necessário nos arriscarmos pelo caos lá fora.

Aguardo sua resposta.

Co. Balt  
Lecturer Emeritus  
3 de julho, 1999

•••

Amigo Balt,

Rezo para que você receba isto a tempo. Uma situação desesperadora surgiu na província de “Bangladesh”. Eu ainda tenho algum acesso aos assuntos de liderança, e nosso estado atual só pode ser descrito como de pânico. Até o momento, há muitas suspeitas de que a sua organização seja responsável por provocar essa situação. A atual solução é uma nuclear e será lançada em duas horas, caso seja autorizada. Contingências do mais alto nível de nossa doutrina designaram uma escalção imediata do Pogrom que segue diretamente para o cenário nuclear. Essa política de “erradicação final” será repassada a todos os Constructos situados na terra dentro de vinte e quatro horas antes da detonação.

Por favor, atenda minhas palavras e parta imediatamente. Sua localização é conhecida por um Constructo local e você é considerado como ameaça primária na região. A oposição dele é algo que você não pode superar. Vá agora, para um lugar em que eles não possam segui-lo.

Irei ao seu encontro deste lado do véu, no local que discutimos uma vez. Esperarei três dias antes de partir. Boa sorte.

O conselho de Machado fora realmente presciente. O Controle despachou um grupo da última linha de HIT Marks imediatamente assim que encontramos o foco da Anomalia Dimensional. Eles chegaram para encontrar o centro de operações de Balt já desmantelado, a maior parte dos equipamentos destruída e uma pequena indicação do paradeiro dele. Somente uma cuidadosa aplicação de Técnicas Iluminadas permitiu a recuperação da criptografia de Balt de um computador quebrado. Contudo, a carta final de Machado sugere alguma incongruência com a seguinte informação:

- Machado menciona uma escalção do Pogrom, insinuando que Balt seria o primeiro a sentir o ímpeto do poder de nosso Constructo. No princípio eu suspeitei que isso se relacionasse com o ataque do grupo de HIT Marks, mas eles estavam fora de qualquer meta ou prática do Quartel-3 de 1999. Além disso, o Constructo suspendeu todas as atividades relacionadas ao Pogrom desde a Anomalia Dimensional! Eu explorei um pouco mais e descobri uma ordem direta datando de 1997 para a captura e detenção de Balt caso fosse descoberto qualquer irregularidade dimensional nessa área. Parece que a Administração suspeitou que ele conduzia experiências de natureza dimensional e deu um passo à frente. O ataque dos HIT Marks, então, era supérfluo ao conteúdo da carta de Machado. Isso indicaria que a liderança da União nunca ordenou a escalção, ou talvez que eles não puderam fazê-lo antes que a Anomalia cortasse a comunicação? Eles pretendem realmente aumentar o Pogrom? Deveríamos levar isso a sério, ou considerar estas informações como defeituosas?

- Nossos registros indicam o perigo do completo entendimento de Balt sobre as ciências dimensionais e temporais. Há indícios que sugerem que ele opera através de acontecimentos temporais que são de grande relevância, com uma forte variação na predestinação dos eventos que servem de base para suas experiências. Era por esta confiança na pré-determinação cronológica que o Constructo esperava capturá-lo. A criptografia de Machado em 1995, no ponto auge de nossa tecnologia, serviu para manter a correspondência deles segura. Conforme a relação deles progredia, Machado aprimorou a criptografia das correspondências de Balt. Estranhamente, Balt não atualizou suas técnicas. Se ele tivesse usado as mesmas ferramentas que Machado usou em sua missiva em maio de 1999, a decifração não teria sido completada até aproximadamente 2025. Se lembrarmos do ponto de vista de Balt, assim como o de sua descoberta, é

possível suspeitar que ele teria deixado isto para que nós achássemos? Se sim, por que logo agora? Por que ele sentiu que teríamos conhecimento de sua correspondência dois anos depois? O que isto põe em jogo? Ou será que Balt simplesmente ficou com preguiça de atualizar seus padrões de tecnologia? Teria ele suspeitado que a cumplicidade de Machado fosse algum tipo de armadilha e se recusou a usar as tecnologias que ele não compreendia totalmente?

- Minha breve investigação sobre a identidade de Machado nos arquivos de nosso Constructo, indica um Xadrequê Machado como figura proeminente na história de nossa Convenção, embora não haja nada mencionado que explique exatamente o que ele fez para merecer tanta atenção. Seu último paradeiro conhecido é um lugar chamado “Autoctonia”. Este é de fato Xadrequê Machado, ou alguém que se passa por ele? Por que uma figura tão importante em nosso passado desafiaria tão descaradamente nossa política? Se realmente é Machado, ele poderia estar tentando pegar Balt em uma armadilha que falhou com o golpe da Anomalia Dimensional?

- A atual localização de ambos os autores é desconhecida. Como mencionado anteriormente, a localização conhecida de Machado é a Autoctonia. É altamente duvidoso que ele pudesse escapar da perseguição de nossa Convenção caso tenha tentado fugir, e estatísticas atuais indicam uma chance mínima de que ele já tenha concluído seu encontro com Balt, mencionado na última carta. Contudo, há outras questões que permanecem sem confirmação absoluta. No que diz respeito a Balt, a equipe de HIT Marks informou que alguns de seus equipamentos destruídos apresentavam traços de elementos relacionados a permutações dimensionais. A questão que permanece é se ele conseguiu ou não escapar antes da Anomalia Dimensional. Nesse caso, ele provavelmente foi apanhado pela barreira dimensional. Do contrário – bem, nós podemos apenas considerar esse “do contrário”, pois isso indicaria a morte de Balt, como se um espinho tivesse sido retirado da União. É altamente duvidoso que a viagem dimensional de Balt tenha sido somente um ardil para desviar nossa atenção das outras atividades dele desse lado da barreira, mas essa possibilidade não deve ser desconsiderada.

- Eu ativei os altos agentes de busca através do Suplemento Remoto de Autoridade 8.4 de 1999, subseção 1/256.12f, e ordenei que se infiltrassem em todas as publicações conhecidas dos Adormecidos e determinassem se Balt e Machado haviam tido sucesso em sua ameaça de divulgação para um público Adormecido. A pergunta que permanece é se eles liberaram ou não qualquer coisa antes da Anomalia Dimensional. Talvez algum editor tenha mais das anotações deles

ou alguma preliminar de seu trabalho. Eu enviei toda a produção deles para a sua conta. Espero resultados dentro de uma semana.

Agora você deve entender por que eu achei que isto deveria ser levado imediatamente à sua atenção. Talvez tenhamos feito a descoberta dois anos depois dos eventos terem ocorrido, mas a necessidade de agir tão logo quanto for possível no que diz respeito a isso não deve ser menosprezada. Não compartilhei as Decriptografias ou seu conteúdo com mais ninguém, a natureza da situação compreensivelmente me impediu de fazer isso. Esperarei por suas recomendações antes de fazer qualquer coisa.

Finalmente, você encontrará todas as Decriptografias ainda não editadas de Balt anexadas a esse e-mail, contendo todas as cartas enviadas a Machado e recebidas por Balt, bem como qualquer outro material pertinente que eletronicamente tenha sido trocado pelos dois para sua leitura futura.

Honrado por servi-la,

— Armature Harlan Gandt

•••

**Arquivo anexo = “balt decryption.tdc”**

**= NextPart000\_0009\_01COBC A9. AE81A200**

**Content-Type: application/techdoc; name=”balt decryption.tdc”**

**Content-Transfer-Encoding: quoted-printable**

**Content-Disposition; attachment; filename=”balt decryption.tdc”**

•••••

**De: “Lisa Chatham” <lchatham@admin.cgv.itx>**

**Para: “Harlan Gandt” <hgandt@recovery.cgv.itx>**

**Assunto: Re: URGENTE: Machado Decriptografia, FYEO**

**Data: Quinta-feira, 17 de agosto de 2001 22:26:10 -0600**

•••••

Armature Gandt,

Excelente trabalho. Seus dois anos de dedicação a esse assunto não passarão despercebidos. Sua devoção e discernimento incansáveis a um assunto tão delicado deveria servir de exemplo a esse Constructo. Mas, infelizmente, esse não será o caso.

Apresente-se ao Departamento Pessoal às 23 horas para exame psicológico e possível reforma intelectual. Esteja certo de que seu trabalho até aqui lhe concederá uma promoção e transferência para uma vida nova. Todo o necessário lhe será providenciado, como sempre foi. Confie na rápida conversão.

Adeus,

— Controladora Lisa Chatham

•••••

**De:** “Harlan Gandt” <hgandt@recovery.cgv.itx>

**Para:** “Lisa Chatham” <lchatham@admin.cgv.itx>

**Assunto:** Re: Re: URGENTE: Machado Decriptografia, FYEO

**Data:** Quinta-feira, 17 de agosto de 2001 22:31:41 -0600

•••••

Controladora Chatham,

Obrigado, ma'am<sup>2</sup>. Devo expressar minha gratidão por sua confiança em minhas habilidades. Espero pelas oportunidades que minha nova carreira certamente trará. Irei imediatamente ao Departamento Pessoal.

Honrado por servi-la,

— Armature Harlan Gandt

•••••

**De:** “Lisa Chatham” <lchatham@admin.cgv.itx>

**Para:** “Jason Wells” <jwells@custodial.cgv.itx>

**Assunto:** Possível vazamento

**Data:** Quinta-feira, 17 de agosto de 2001 22:32:39 -0600

•••••

Jason,

Pegue um grupo e desça para o escritório de Gandt imediatamente. Faça o procedimento padrão de limpeza assim que ele partir. Faça com que pareça que foi um roubo.

Gandt demonstrou submissão às ordens que recebeu; verifique se ele foi mesmo ao Departamento Pessoal. Se ele tentar fugir, livre-se dele.

— Controladora Lisa Chatham

## SISTEMAS UMBRAIS



Os Umbróides oferecem possibilidades quase infinitas em uma crônica de Mago. Eles podem aparecer como aliados, inimigos, ou simplesmente fazer algumas aparições estranhas. Eles podem ser o foco do enredo de uma história inteira, de uma sessão ou apenas prover um pouco de cor pelo caminho. Nós dispomos algumas sugestões aqui, mas lembre-se sempre de que os Umbróides são incompreensíveis. Se o Narrador decide que o Umbróide se comporta de uma certa maneira, é exatamente assim que ele vai se comportar. Na verdade, o comportamento do mesmo Umbróide pode mostrar-se completamente diferente de sessão para sessão. Até mesmo para o mais poderoso dos artífices da vontade, a verdadeira conduta desses espíritos pode ser um enigma embrulhado em um mistério.

O encontro com um Umbróide freqüentemente se parece com um sonho. Em seus reinos nativos, muitos Umbróides podem se mostrar tão hábeis quanto os artífices da vontade em manipular seus ambientes. E mesmo que não estejam nesses domínios, eles geralmente são mutáveis por si mesmos, alterando sua cor, seu tamanho, o número de membros ou manifestando-se de forma completamente diferente durante o curso de uma simples conversa. Magos que se depa-

ram com esses fenômenos pela primeira vez podem ser facilmente confundidos, procurando uma razão para as alterações quando não existe nenhuma. Existem rumores sobre uma classe de Umbróides que são intimamente ligados com a natureza da Umbra ao seu redor. Se esses rumores forem verdadeiros, estes seres mudam de forma e personalidade conforme se movem de uma região a outra da Umbra.

### COMO ALIADOS

Umbróides podem afetar a realidade de uma forma que os outros simplesmente não podem. Eles não são afetados pela Tempestade de Avatares, postos de fiscalização ou a maioria das barreiras desse tipo. Além dessas considerações, ter um Umbróide como aliado pode mostrar-se algo de valor inestimável a qualquer cabala de magos que planeje viajar pela Umbra. Umbróides podem servir de guia, de diplomatas nos reinos que sejam hostis à cabala, podem dar informações e explicações sobre ambientes estranhos e apresentar a cabala a seus protetores, dentre outras coisas.

Geralmente o personagem do Narrador se alia à cabala durante a viagem. Não é exagero que os Umbróides façam isso também. É comum que os Umbróides sejam, por definição, estranhos à concepção humana. Narradores que planejam crônicas nas quais a interação com o aliado Umbróide é extensa, devem

<sup>2</sup> Ma'am, no original. É um regionalismo típico dos cowboys americanos para o termo “madame”.

decidir exatamente como vão lidar com isso em termos de jogo. Há quem possa preferir, por exemplo, espíritos sem nenhum tipo de antropomorfização. Se você prefere excluir esse tipo de detalhe, fique à vontade para fazê-lo. Porém, a maioria dos Narradores (e o mais importante, a maioria dos jogadores) têm dificuldade em lidar com personagens que não tenham absolutamente nenhum tipo de ligação com traços humanos. A melhor saída é encontrar o equilíbrio entre os dois, criando personagens com alguns aspectos humanos e outros completamente distintos.

O clima da sua crônica deve ajudar a determinar o tipo de interação com Umbróide que você espera. Em crônicas mais leves e que dão ênfase a elementos de humor e com cenas fluidas, é fácil dispor de metafísica. Mantenha as coisas exageradas, que se movem com a consistência dos desenhos animados das manhãs de sábado. Exagere também nas caricaturas, caso goste, caracterizando os espíritos habitantes de um reino com uma expressão facial ou estilo de fala em particular. Tente não levar as coisas muito a sério ou apresente o Umbróide como um magnânimo presunçoso. Ou se preferir, eleve isso aos limites do absurdo.

Crônicas que tendem a um clima mais tenso e sombrio, que visam o “realismo” ou aventuras a longo prazo, devem evitar esse estilo de jogo. Certamente

haverá espaço para uma piada ocasional, mas expressar a completa incompreensibilidade dos Umbróides deve ser o ponto chave. Uma boa idéia para o Narrador é gastar algum tempo elaborando pelo menos como o Umbróide agirá em sua crônica, talvez pesquisando na cosmologia como se relacionará com possíveis aliados. Defina a quem ou ao quê o Umbróide serve, algum inimigo significativo (geralmente são aqueles que se opõem ao mestre do Umbróide), de que reino ele se origina e por que, exatamente, considera os membros da cabala como aliados.

A cabala pode ganhar aliados Umbróides de diversas formas. Executar frequentemente algum tipo de serviço e exceder todas as expectativas é algo que pode impressionar um Umbróide atento. Livrar um Umbróide de uma situação difícil é um meio fácil de se obter os favores de um espírito. Alguns rituais comuns entre a maioria das Tradições e algumas Convenções são um método clássico para se trocar Quintessência e firmar alianças. Seja qual for o caso, isso sempre envolve algum tipo de sacrifício por parte dos personagens, seja metafórica ou literalmente.

Lembre-se: os Umbróides não pertencem aos magos. Apesar de alguns deles terem pactos específicos ou histórias de cooperação com Despertos, a maioria não tem nenhuma obrigação de se preocupar com meros humanos. Abordar uma entidade Umbral através

## UMBRÓIDES COMO MENSAGEIROS

Talvez uma das maneiras mais simples de se incorporar Umbróides em uma crônica de Mago seja usá-los como mensageiros. Dê a eles habilidades distintas, que lhes capacitem para serem mensageiros úteis, um tipo de pombo-correio espiritual. A menos que providências especiais sejam tomadas para prevenir isso, os Umbróides podem enviar mensagens de forma rápida e discreta. Se você planeja usar Umbróides em sua crônica dessa forma, a questão pode ser quem enviou a mensagem? E para quem ela era endereçada?

Uma escolha óbvia é fazer com que os personagens dos jogadores recebam uma mensagem de alguém misterioso (ou nem tão misterioso assim) através de um espírito. Uma variação nos cenários clássicos das aventuras através de uma visão espiritual pode dar uma cara nova a velhas idéias. Uma variação dessas sugestões poderia ser a ameaça de um mago inimigo ou de um poderoso, e zangado, Lorde Umbral sendo entregue por um espírito medroso. Se os jogadores forem espertos (ou bem informados), podem escolher usar um mensageiro Umbral para

enviar mensagens e coordenadas uns aos outros e poupar o esforço de percorrer longas distâncias.

Talvez uma proposta mais interessante possa ser fazer os personagens receberem acidentalmente uma mensagem que nada significa para eles. Eles podem nem ao menos perceber que a tal mensagem tenha sido entregue. O que faz aquele espírito corvo bater insistentemente na porta do santuário dos jogadores?

Todas essas idéias implicam na existência de um sistema de U-mail existente na Umbrá – hordas de Umbróides que correm de um lado para outro a toda velocidade para entregar mensagens para magos e outros seres influentes. Se assim é o caso, existe um serviço Umbral equivalente ao serviço de encomendas dos Correios? Existe algo ou alguém conferindo todas as mensagens em busca de frases ou palavras-chaves? Existem “nodos” na Umbrá que podem ser destruídos ou obstruídos para se atrasar ou interceptar a transmissão dos u-mails? Talvez a visão Tecnocrata dos reinos da Umbrá não esteja tão distante da verdade.



de mágicas de Espírito é um modo de se lidar com as coisas – mas também uma maneira rápida de se espantificar e se queimar. O mago estará correndo de encontro a algo que ele não pode controlar, e o Umbróide demonstrará seu aborrecimento para com o patético mortal que ultrapassou seus limites.

Um mago também poderia se oferecer para prestar favores ou sacrifícios a um ser Umbral. Porém, o Umbróide não é, necessariamente, obrigado a concordar ou cumprir o acordo! Um mago poderia passar por muitos obstáculos e apuros para ter um aliado Umbróide e, por fim, descobrir que foi usado. O mago nem sempre é capaz de dizer se um espírito é sincero e se está inclinado a honrar as negociações. Mas alguns Umbróides podem fazê-lo – como seres que representam conceitos como verdade e sacrifício. A menos que o mago esteja meticulosamente familiarizado com um tipo de Umbróide, não há nenhum modo seguro de se distinguir entre um ou outro – principalmente se o Umbróide tiver uma inclinação a truques e trapaças.

Então, o melhor meio de se estabelecer uma comunicação segura com um Umbróide é se colocar como jogador no campo deles. Isto significa interagir com uma criatura Umbral poderosa que deseja ter um aliado mágico e não um mago alienado. O Umbróide precisa estar convencido de que não apenas valha a pena ter o mago por perto, mas também de que ainda estará livre da autoridade do mago. Dessa forma, o mago pode estabelecer negociações com outros espíritos e, caso eles não cumpram sua parte no trato, ele possui um amigo nas cortes que fará valer sua influência. Nesse caso o mago também não estará impondo sua vontade sobre os espíritos; estará trabalhando de acordo com suas leis. Mas, por outro lado, sempre haverá espíritos além de sua jurisdição, a menos que o mago faça pactos com múltiplos Umbróides. Eventualmente, magos que fazem isso se encontram em teias de serviço mútuo para muitos e variados Umbróides. O mago pode pedir ajuda a esses espíritos, mas também terá de dar algo em troca...

## ⊕ INIMIGOS

Assim como podem provar ser aliados poderosos, os Umbróides também podem se revelar inimigos letais. Esses espíritos levam suas disputas de poder e jogos políticos muito a sério. O mago que interferir nos planos de um Umbróide, consciente ou inconscientemente, descobrirá que a ira de um espírito não é algo com que se deva brincar. Por outro lado, um número considerável de artífices da vontade já se viu de repente como o objetivo central ou peões de Umbróides, por nenhum outro motivo a não ser ter atraído a atenção desses seres. De todas as situações possíveis, essa é a mais difícil de se resolver. Nas situ-

ações anteriores, os espíritos poderiam ser satisfeitos através de presentes ou favores. Mas, nesse caso, os magos podem apenas esperar que os espíritos se cansem logo deles.

Em seus esforços de sutilmente ajustarem a realidade, os magos correm constantemente o risco de interferir nos planos de um ou mais Umbróides influentes. Dependendo do nível de poder, da personalidade do espírito em questão, e da importância que ele possa ter na história da crônica, há um grande número de possibilidades. Na mais simples delas, um Umbróide de baixa hierarquia teria de se conformar em causar aborrecimentos secundários, como espalhar boatos negativos contra o mago. Note que esse tipo de coisa pode ser bastante satisfatória para o espírito ofendido. Em tempos inoportunos, um mago poderia acreditar que seus aliados Umbróides anteriores o abandonaram. Um Umbróide que o mago nunca viu antes poderia tomar proveito disso o enganando, usando o nome do aliado anterior para conseguir favores.

No outro extremo, um ato impensado pode irritar um Umbróide poderoso, e ele, por sua vez, poderia ordenar a seus subordinados a morte do mago. Essa afronta pode até mesmo ser resultado de uma ação que o mago ainda nem executou. Há relatos sobre Umbróides que declaram guerra a grupos de magos que eles supunham que se oporiam a eles no futuro. Homens e espíritos sábios acusam que esse comportamento gera o cumprimento de certas profecias, mas os Umbróides inclinados a esse tipo de atividade ignoram esses argumentos.

Essas crônicas de destruição contra os magos geralmente se iniciam de maneira simples. Os subordinados de baixa hierarquia de um Umbróide ofendido começam causando pequenos aborrecimentos. Eles podem roubar pequenos itens para causar inconveniências ao mago. Podem arranjar encontros acidentais com indivíduos violentos. Ou ainda, podem prover ajuda a grupos que já buscavam a destruição ou captura do mago.

Se esses atos parecerem insuficientes para castigar o jovem artífice, os espíritos podem se enfurecer mais ainda. Espíritos aliados são enviados para possuir seres ou se materializarem fisicamente e então atingir o mago diretamente. Esses Umbróides podem recrutar aliados para atacar o artífice da vontade ou podem agredir o mago eles mesmos, dependendo da personalidade do subordinado em questão. Com um pouco de investigação, o mago pode chegar a ficar face a face com o Umbróide que deu início às agressões. Na pior das hipóteses, mesmo que se derrote ou destrua o ser, não havendo um Umbróide superior a ele, os espíritos subordinados que trabalhavam para ele podem se sentir humilhados e ofendidos. Essas guerras podem



então continuar até que haja alguma compensação, até que o mago convença os espíritos de que nenhuma afronta foi feita, ou até que um Umbróide superior intervenha.

As atividades de um Umbróide “brincalhão” geralmente são mais descaradas do que as de seus zangados familiares. Espíritos que atacam magos sem nenhuma razão a não ser encher o saco freqüentemente o fazem fora de um senso de experimentação. Eles podem fazer com que o mago tenha dor de cabeça ou insônia constantes para ver quanto tempo o artífice levará para desabar. Eles poderiam até mesmo alterar fisicamente vários aspectos da realidade pessoal do mago apenas para ver o que acontece. Enquanto o mago reagir de maneira interessante, seus “ataques” podem aumentar em freqüência e intensidade. O Umbróide pode fazer isso ele mesmo ou recrutar outros espíritos para ajudar em suas experiências. Por outro lado, se o mago entediou o Umbróide de alguma maneira, os ataques podem parar tão repentina e inexplicavelmente como começaram.

## IDÉIAS PARA HISTÓRIAS

É simples incluir um Umbróide em uma história, mas ter idéias para usar Umbróides como centro de uma história pode ser difícil. Nós sugerimos algumas idéias para ajudar você a dar início à sua aventura com Umbróides.

### ⊕ MESTRE UMBRAL

Um ou mais personagens magos dos jogadores se vêem enfrentando um inimigo o qual suas habilidades formidáveis são incapazes de derrotar. Como resultado, à procura de segredos antigos, eles seguem rumores sobre um arquimago perdido na Umbra. Pouco depois de entrarem no outro mundo, eles encontram um espírito rabugento que se recusa a deixá-los em paz. Uma série de aventuras menores acontecem, algumas meramente observadas pelo espírito, outras, fruto de sua natureza desajeitada. No caminho, os personagens aprimoram suas habilidades e aprendem sobre as fraquezas secretas de seu inimigo. No fim, o espírito revela que não havia nenhum arquimago perdido e que ele é o mestre que procuravam.

### ⊕ MIGRAÇÃO

Um incarna e seus inúmeros subordinados são forçados a deixar seu reino, e agora procuram por um novo lar. Seu êxodo em massa os leva para muitos outros reinos, cujos habitantes interpretam sua chegada como invasão. Encontrar um novo reino para os Umbróides é imperativo, pois se isso transformar-se em um conceito de guerra, todos perderão.

### ⊕ DIABO ESTÁ NOS DETALHES

Enquanto seguem normalmente suas vidas, os personagens dos jogadores começam a se deparar com uma onda repetitiva de má sorte. Assim que eles começam a ficar paranóicos com seu infortúnio, o mais atento entre eles começa a notar estranhas coincidências que ocorrem sempre que as coisas dão errado. Se eles checarem os espíritos do Paradoxo, não haverá nenhuma indicação de que tenham atraído a fúria da realidade para sobre suas cabeças. Porém, maiores investigações revelarão que eles estão sendo vítimas das experiências de um Umbróide bastante poderoso. Uma alternativa é eles estarem presos em uma competição entre dois espíritos que estão disputando quem destruirá a vontade dos personagens primeiro. De qualquer forma, os personagens devem encontrar um modo de direcionar a atenção de seus perseguidores para outro lugar.

### PEGUEI! TÁ COMI VOCÊ!

Os personagens dos jogadores estão retornando de uma viagem pela Umbra que fizeram para coletar um objeto (conceito) que é fundamental para a continuidade da crônica. No caminho, eles são atocaiados por um bando de pequenos Umbróides idênticos que partem sem lhes causar dano algum, mas levando junto o artefato em questão. Naturalmente, os personagens se vêem forçados a persegui-los para saber qual deles fugiu com o artefato e onde isso foi escondido. No fim, eles descobrem o grande esconderijo do item que estavam procurando – um item que eles pensavam ser sem igual. Alguma pesquisa posterior revela que a cópia que eles tinham era falsa, mas também que o esconderijo continha a verdadeira.

### ⊕ UMBRÓIDES DESDE A TEMPESTADE

Todas as cartas de Balt e Machado datam de antes do início da Tempestade de Avatares. Desde então, a interação dos Umbróides com a Terra assumiu variações bastante singulares. Agora está muito mais complicado apanhar os espíritos – eles simplesmente atravessam a Película e fogem, sendo a maioria dos magos incapazes de segui-los! Além disso, os Umbróides começaram a se manifestar ao redor da Terra com uma freqüência muito maior. Raros Mestres de Espírito causam dificuldade a eles, e é completamente possível que espíritos mais poderosos muito em breve comecem a aparecer.

Lembre-se, a Tempestade de Avatares faz com que você tema as coisas em maior ou menor escala do que você gostaria. Agora que os magos não podem ir até os espíritos, os espíritos vêm até eles!



## DENTRO DA MENTE DA LOUCURA

Acidental ou intencionalmente, o fato é que os personagens estão em uma viagem muito estranha pela Umbra. Enquanto perseguem um inimigo ou outra caça qualquer, eles retornam para aquilo que acreditam ser o reino material. Rapidamente eles percebem que o lugar onde estão é, na verdade, um Umbróide inacreditavelmente volumoso. Eles têm de derrotar seu inimigo através da fisiologia de um ser que eles não têm como compreender e ainda encontrar um meio de saírem ilesos. Note que a fisiologia irá depender da natureza do Umbróide visitado. Por exemplo, se os personagens perseguem seu inimigo dentro de um Umbróide que representa o conceito do inverno, eles provavelmente se encontrarão em um ambiente que é ao mesmo tempo uma paisagem fria e improdutiva e um aparelho biológico de gigantes proporções. Uma variante dessa aventura poderia colocar os personagens dentro da 'mente' do Umbróide, ao invés de dentro de seu corpo. E, contudo, a diferença entre corpo e mente de um ser desses pode não ser tão distinta quanto pensamos.

## EXEMPLOS DE UMBRÓIDES

Segue uma relação com exemplos de vários tipos Umbróides mencionados nas cartas de Balt e Machado. Note que cada Umbróide possui vários Encantos. O Narrador pode encontrar a descrição desses Encantos no livro *Mago: Companheiro do Narrador*. Se não for possível, estipule níveis de Esferas adequadas como uma solução alternativa.

### RHEINHUND (ALT@ BISP@ SUPERI@R)

Força de Vontade 8, Fúria 6, Gnose 7, Poder 55.

**Encantos:** Toque Maligno, Corrupção, Viagem Onírica, Influência, Materializar.

Atributos quando Materializado: Força 2, Destreza 2, Vigor 4 (use Gnose para características Mentais e Sociais)

**Habilidades:** Acadêmicos 2, Consciência 2, Cosmologia 4, Expressão 4, Liderança 2, Ocultismo 3, Performance 2

**Níveis de Vitalidade quando Materializado: 7**

**Imagem:** A forma de Rheinhund é um tanto indistinta, como uma camada cinzenta e ressecada de maquiagem sobre um manequim. Sua voz é como teias de aranha segurando os cacos de um copo quebrado, e ele gosta de falar o mínimo possível permitindo que seus ouvintes preencham os detalhes dos trincados com sua própria imaginação. Sua atual responsabilidade parece ser a de entregar sonhos aterrorizantes aos mortos.

## ⊕HN HENRY

Força de vontade 6, Fúria 8, Gnose 5, Poder 50.

**Encantos:** Armadura, Explosão, Vontade de Ferro

**Atributos quando Materializado:** Força 5, Destreza 3, Vigor 5 (use Gnose para as características Sociais e Mentais)

**Habilidades:** Briga 3, Intimidação 4, Armas Brancas 3

**Níveis de Vitalidade quando Materializado:** 9

**Imagem:** John Henry é o fantasma do lendário homem blindado de aço. Infelizmente, tal homem nunca existiu. Os investigadores teorizam que esse espírito nasceu quando a lenda da morte desse personagem folclórico começou a se espalhar. Mas não conte isso ao espírito John Henry. Ele é inacreditavelmente poderoso e cegamente determinado. Fará qualquer coisa para provar sua superioridade. Seu Encanto Explosão tem a forma de um martelo de aço sendo arremessado.

## ⊕MUTÁVEIS

Força de Vontade, Fúria, Gnose, Poder: variáveis.

**Encantos:** Metamorfose, varia com a forma.

**Imagem:** A aparência, habilidades, e a verdadeira personalidade dos Umbróides conhecidos como Mutáveis variam de acordo com o local e talvez com o tempo. Difíceis de se entender, até mesmo entre os Umbróides mais enigmáticos, esses espíritos parecem estar intimamente ligados com a natureza da própria Umbra. Eles podem viajar livremente entre as camadas da Umbra – coisa que fazem – e sua essência parece adaptar-se sempre ao novo ambiente. Um mago poderia se encontrar com o mesmo Mutável uma dúzia de vezes sem descobrir sua natureza, a menos que ele decida por seguir e observar o ser durante um longo período de tempo.

Muitos magos teorizam que os Mutáveis possuem uma agenda minuciosamente programada, oculta sob sua aparência flexível. Contudo, nenhum artífice da vontade que tenha descoberto essa agenda voltou ao mundo material para contar.

## ⊕LETA PÔR-DO-SOL

Força de Vontade 9, Fúria 3, Gnose 6, Poder 45

**Encantos:** Aparecer, Purificar o Mal, Prender, Viagem Onírica, Aliviar a Dor, Influência

**Imagem:** A Violeta Pôr-do-Sol se manifesta como nada além de uma mancha ondulante de cor dançando no horizonte. Se vista brevemente em um reino material, ele pode ser confundida com sua homônima, uma pequena parte do pôr-do-sol mantida rapidamente pelo dia. Entretanto, esse espírito é muito mais que uma cor. Ela é uma guardiã de segredos e uma

tranqüilizadora de almas. Violeta é um espírito aventureiro, que se agarra a magos dispostos e os acompanha em suas viagens pela Umbra. Se ajudada, ela procurará pelos magos em seus sonhos e alegrará seus corações, ou os informará sobre um segredo importante. Ela reivindica ter nascido durante os últimos minutos antes do sol se pôr em um dia fatídico, como uma alva solitária que vê a face de seu amor perdido nas cores desvanecidas do céu.

## ⊕MENSAGEIRO

Força de Vontade 6, Fúria 6, Gnose 6, Poder 40

**Encantos:** Sentido Cardeal, Aparecer, Fugir, Vontade de Ferro, Comunicação Mental, Refazer, Rastrear.

**Imagem:** Os espíritos Mensageiros são a chave para o sistema de comunicação Umbral. Eles percorrem os caminhos voando rapidamente, entregando constantes mensagens tanto para outros espíritos quanto para magos.

## ⊕ONSENHOR

Força de Vontade 7, Fúria 5, Gnose 3, Poder 25

**Encantos:** Chamar Auxílio, Vontade de Ferro

**Imagem:** Os Monsenhores representam a mais baixa classe de espíritos da Alta Casta. Eles se movem lentamente, mas se uma tarefa lhes é confiada por seus superiores, eles a executam sem contestar. Eles vivem na esperança de acumular bastante poder e prestígio pelas tarefas que cumprem e assim subir de posto.

## ⊕ERITO

Força de Vontade 3, Fúria 5, Gnose 7, Poder 25

**Encantos:** Prender, Vontade de Ferro

**Imagem:** Os Peritos representam a mais baixa classe de espíritos na Baixa Casta. Eles são rápidos e eficientes, tentando conseguir a preferência ou prestar favores a qualquer um mais poderoso do que eles. Eles acreditam que acumulando grande prestígio serão eleitos para postos mais renomados e terão seus próprios peritos para servi-los.

## ⊕NTADOR

Força de Vontade 5, Fúria 3, Gnose 7, Poder 25

**Encantos:** Chamar Auxílio, Vontade de Ferro

**Imagem:** Devoradores espirituais de números, os Contadores são responsáveis por catalogar a casta e posição dos outros espíritos. Eles quase nunca têm nome ou rosto, e são visualmente idênticos uns aos outros. Eles também parecem estar completamente contentes com sua tarefa, o que faz sentido, se considerarmos que eles controlam o destino de um número infinito de Umbróides. Talvez esses espíritos humildes sejam os mais poderosos de todos os Umbróides.

## ELEMENTAL

Força de Vontade 3, Fúria 7, Gnose 5, Poder 25

**Encantos:** Varia de acordo com o tipo do Elemental

**Imagem:** De uma variedade quase infinita, esses seres são vagamente humanóides em sua forma, sendo

compostos do elemento que representam. O material de que são compostos dita o seu grau de atividade ou inatividade. Elementais do fogo geralmente são salitantes e crepitam freneticamente, enquanto que elementais do metal ou da pedra podem permanecer imóveis por décadas.

### ESCOLHENDO A ESITIO ⊕ STATUS DOS UMBRÓIDES

Os Umbróides são uma vasta e mutável classe de seres. É razoável acreditar que o status entre eles represente valores intermediários ou proporcionais, mas não absolutos. Para aqueles Narradores que desejam tirar proveito desta variabilidade e/ou desejam instigar os jogadores a descobri-la, é sugerido o seguinte sistema.

É marcada uma característica por sucesso. Consulte o quadro abaixo e jogue os dados de acordo para saber o poder do espírito em particular que seus jogadores irão encontrar.

Valor listado	Dados jogados	Dificuldade	Características ganhas
1	5	10	1 + número de sucessos
2	5	9	1 + número de sucessos
3	5	8	1 + número de sucessos
4	5	7	1 + número de sucessos
5	5	6	1 + número de sucessos
6	10	6	1 + número de sucessos
7	10	5	1 + número de sucessos
8	10	4	1 + número de sucessos
9	10	3	1 + número de sucessos
10	10	2	1 + número de sucessos

Independente de qual seja a dificuldade, os 10 sempre contam como sucesso e devem ser jogados novamente para um possível sucesso adicional. Deveriam ser fixados limites para o valor máximo dos resultados finais. Por exemplo, as características físicas geralmente possuem uma média limite de dez, então todos os resultados acima disso seriam ignorados e mantidos ao limite igual a 10.

O número máximo de características que um espírito terá de acordo com esse sistema depende do tipo do espírito e se ele possui ou não o Encanto Materializar. Por exemplo, um Narrador que deseje incluir em sua história um Elemental do Ar com Força de Vontade 3, Fúria 8 e Gnose 7, joga os dados baseado na tabela acima. O Elemental encontrado pelo personagem do jogador poderia ter Força de Vontade

4, Fúria 6 e Gnose 10. Um Monsenhor Mechana, por outro lado, precisará que sejam jogados os dados para definir seus Atributos Físicos e Habilidades, para então se ter os valores de Força de Vontade, Fúria e Encantos.

Quando usar as regras para esse tipo de espírito em particular, divida o poder listado por 5 e então jogue os dados como descrito. Depois, multiplique o resultado por 5 e pegue o valor aleatório do poder do espírito.

Esse sistema funciona melhor se usado antes das sessões e na construção de espíritos especiais. Se você está com pressa ou se está usando um espírito “descartável”, você pode usar o status como base, ou rolar apenas as características de que precisa conforme for sentindo necessidade delas.

# CAPÍTULO CINCO: NARRANDO



Narrar uma crônica que envolve Nefandi e Desauridos pode ser difícil. Quando os Desauridos estão cercados pela insanidade, como você faz para criar sentido o bastante para gerar seus enredos? Quando os Nefandi são incompreensivelmen-

te maus, como você pode saber o bastante sobre eles para conseguir interpretá-los bem? Ajuda bastante concentrar-se nas necessidades da história e criar NPCs detalhados e completos. Quanto mais detalhes você tem, melhor você vai poder interpretar e entender seus NPCs.

# HISTÓRIAS INTERESSANTES



O interessante em se contar uma história com Nefandi ou Desauridos, está nas emoções que elas podem trazer. Malícia e loucura são conceitos distantes, ou mesmo desconhecidos para muitas pessoas. Enquanto pode parecer possível sentir simpatia por algum personagem 'anormal', é difícil entender os seus motivos. Um adversário que é completamente desumano e incompreensível, pode ser um inimigo terrível, devido ao alcance de seu poder e seus motivos imprevisíveis, mas mesmo assim não é um daqueles personagens que os jogadores podem tentar entender. Um adversário com falhas e características humanas, por outro lado, é terrível do mesmo jeito, porque é um exemplo de um humano que "estragou" de algum modo, e a possibilidade disto acontecer com qualquer um, é o que coloca medo nas pessoas que esse inimigo encontra. Desauridos e Nefandi não têm de ser totalmente insanos – eles, como qualquer outro mago, foram pessoas um dia, e devem continuar a ter emoções e motivações humanas e histórias que girem ao redor de suas raízes humanas.

## LOUCURA

Insanidade traz horror às pessoas. Gerentes demitem empregados, quando descobrem que eles têm alguma doença mental. Pais se recusam a tratar seus filhos, com medo de passarem vergonha perante a sociedade. Afinal, isso poderia levar à conclusão, que outro parente da criança – até mesmo seus pais – poderia ter uma doença mental, o que, claro, é incogitável. Outros pais levam suas crianças para tratamento, ao sinal de qualquer sintoma. Usam psicólogos e remédios para tratar desobediência ou rebeldia.

Muitas companhias de seguro recusam-se a cobrir tratamento de saúde ou medicações de cunho psiquiátrico. As pessoas recusam-se a procurar o tratamento necessário para si, porque durante toda sua vida estiveram alegando que seu comportamento é culpa inteiramente delas. Uma pessoa com depressão clínica normalmente tem amigos que dizem para ela "sair dessa" ou então "se alegrar" ou mesmo "superar isso". Quando essas pessoas não conseguem, seus amigos as deixam.

O comportamento da sociedade para com os doentes mentais, normalmente causa mais problemas do que a própria doença. Milhares deixam de fazer tratamento, porque dizem para si que são capazes de

controlar seu próprio comportamento. Eles sentem que ir ver um profissional, é o mesmo que aceitar que eles não são bons o bastante. Onde um pouco de paixão poderia fazer maravilhas, as pessoas normalmente desprezam e se afastam dos doentes mentais. Cada um de nós pergunta-se: "isso poderia acontecer comigo?"

A resposta é sim.

Ninguém conhece todos os fatores que alteram o equilíbrio emocional. Mas nós sabemos que pessoas que estiveram bem por anos, podem cair subitamente em depressão clínica sem nenhuma razão evidente. Pessoas que viveram uma vida ótima, cometem suicídio aos 50 ou 60 anos. Adolescência, puberdade e a bagunça hormonal que é a vida de um adolescente, provocam todo tipo de caos. Pessoas que se tornam maníacas podem acabar descobrindo que estão devendo 10 mil dólares, vendendo suas casas, e mergulhando em situações potencialmente perigosas, como sexo sem proteção com múltiplos estranhos ou viciamento em drogas. Sob essas circunstâncias, não é de se admirar que as pessoas que ficam insanas normalmente encaram os lapsos de memória como uma benção.

Estas são apenas mudanças emocionais. Desordens mentais são muito mais sérias e perturbadoras do que essas mudanças. Se você acha assustador olhar para um louco, imagine como seria ser este louco. Imagine como seria encontrar com alguém da escola depois de dez anos e essa pessoa te lembrar de todas as coisas humilhantes que você fez quando era um maníaco. Para você, quem fez você fazer estas coisas foi a sua doença, e você melhorou agora por causa de sua medicação. Para seu colega, aquele foi quem você era, e quem você sempre será. Pense em si mesmo como a mulher com depressão que não consegue fazer trabalho algum e tem que explicar isso para um chefe que acha que "qualquer um com vontade o bastante pode conseguir trabalhar". É pouco surpreendente que ela ache que aquilo é tudo culpa dela, quando todos falam que é, dia após dia.

Talvez você possa começar sua história, pensando sobre o porquê de a loucura trazer tanto medo, ser tão perturbadora e tão urgente como ela é.

Magos não temem desauridos pelo comportamento insano dos mesmos. Eles não temem Desauridos pelo que aconteceu com o Avatar deles. Eles não temem desauridos pelo medo do que os homens loucos podem fazer.

Magos temem desauridos por duas razões. A

primeira é que eles não entendem os desauridos. Desauridos são entidades alienígenas. Eles são indecifráveis, mesmo que sejam tão humanos quanto você, ou eu.

Disso vem a segunda razão. Os magos olham para os desauridos e pensam “isso poderia acontecer comigo?” E a resposta é sim.

## A PERDA DE CONTROLE

No momento, iremos discutir a doença mental “normal”, pois ela é um bom paralelo para o estado mental dos Desauridos. O que nós aplicamos para pessoas normais e doenças mentais “normais” também pode ser aplicado para magos e Desauridos. Os doentes mentais exibem todo tipo de comportamento mental bizarro, e, muitas vezes, perigoso. Dizem que maníacos têm a tendência de assumir um comportamento “de se arriscar”. Uma pessoa paranóica pode gritar com um amigo ou até mesmo machucar esse amigo sob a influência de suas desilusões. A maioria deles acha embaraçoso e também humilhante quando eles saem dessas desilusões e percebem as coisas que fizeram, pequenas ou grandes.

Ainda assim alguns podem achar bem-vinda, pelo menos às vezes, a habilidade de se ter o poder de fazer coisas que normalmente não poderiam fazer. Uma pessoa tímida, pode, sob a influência de sua loucura, encontrar coragem para falar com alguém que ela acha atraente. Tais estados, de qualquer forma, raramente ficam em um nível prazeroso; eles normalmente progridem para um estado desconfortável, ou, até mesmo, um estado aterrorizador.

Para alguém que esteja experimentando uma doença mental pela primeira vez, normalmente a sensação é de que sua vida está saindo de controle, caindo em uma espiral. Em um dia se está tendo notas normais, aproveitando a vida nos seus primeiros anos de colégio e encontrando pessoas novas. No outro, se está paralisado com a depressão, de forma a nem poder sair da cama. Quatro meses depois se está voando tão alto quanto uma pipa (aparentemente, uma gíria para se drogar), experimentando o que os psicólogos chamam de “Sentimentos religiosos” e usando drogas em um esforço para se medicarem por conta.

De alguma forma porém, lá dentro, eles podem ver que as coisas estão erradas. Eles percebem que quase nunca mais vão às aulas. Eles percebem que seus testes finais estão vindo e percebem que não tem nem idéia do que suas aulas tratam. Mas isso apenas piora as coisas.

Quanto mais estressados eles ficam, pior a situação se torna. O estresse agrava muitos sintomas das doenças mentais. A paranóia se aprofunda. De-

pendência se torna muito mais expressiva. Depressão aprofunda ou a pessoa chega ao fundo do poço. Se a coisa ficar realmente ruim, a pessoa pode experimentar um intervalo de psicose, no qual perde realmente o contato com a realidade por um tempo.

Isto não é confortável de jeito, forma ou maneira alguma, não importa quantas vezes os doentes mentais digam para você que eles estão bem, em uma tentativa de segurar suas vidas e se passar por alguém “normal”. Eles sabem muito bem que qualquer um para quem eles confessem seus sentimentos poderia chamar os “Homens das camisas de força” e eles estão cansados de ver aquele olhar na cara de seus amigos quando eles tentam explicar o que está errado.

Também não é divertido observar quando isto acontece com alguém. O que você faria? Você levaria essa pessoa a um médico contra a vontade dela e arriscaria perder a confiança dela em você, ou, até mesmo, te odiar? E se o médico fizer mais mal do que bem? Tratar pessoas com doença mental é como estar tateando na escuridão; Não há nenhuma maneira 100% segura de se diagnosticar e tratar estas doenças.

Você passaria várias horas tentando convencer seu amigo de que ele precisa de ajuda, simplesmente para perder todo seu trabalho em um episódio de loucura do tipo “eu me sinto ótimo”?

Você finge que não está acontecendo e espera que a doença vá embora sozinha?

Fora algumas exceções, a maioria das doenças mentais não deixa de existir sem tratamento. A maioria das doenças mentais requer tratamento pelo resto da vida do paciente.

Doentes mentais normalmente são particularmente difíceis de se medicar. Imagine o paranóico que tem certeza que há alguém colocando veneno em suas pílulas. O depressivo que não pode levantar sua mão para pegar um copo de água, fazendo esforço apenas para tomar suas pílulas. O maníaco que se sente simplesmente espe-TAC-ular, muito obrigado, e não precisa disso. O paciente que não entende como sua maneira de ver o mundo é de alguma forma estranha ou cruel, e não entende que tem um problema, logo acha que não precisa de tratamento.

Ou você simplesmente desiste e deixa seu amigo sofrer sozinho?

Uma história sobre a loucura, será uma história desconfortável. Todos nós conhecemos alguma vez em nossas vidas, um doente mental. Uma em dez pessoas sofre algum tipo de desordem emocional, normalmente depressão clínica. Dentro dessas estatísticas, você provavelmente conheceu vários doentes mentais, tenha você percebido ou não.

Deixe os personagens jogadores verem os efei-

tos dos Desauridos nas pessoas. Deixe eles verem as pessoas que ignoram eles. Deixe eles verem as pessoas que tentam ajudar, e acabam sendo machucadas. Deixem eles verem as pessoas que sentem medo perto dos Desauridos.

Jogue com a visão dos personagens (e jogadores) em relação ao Desaurido que você colocar em sua crônica. Dê uma chance para eles ajudarem ele, deixá-lo com alguém que deseja “ajudar” ele, ou simplesmente deixar ele de lado e desistir. Não deixe que eles vejam o Desaurido só quando ele está no seu pior estado, mais sim quando ele está no seu melhor. Deixe eles verem ele fingir que está tudo bem. Deixe eles sentirem a gratidão do Desaurido, quando cuidarem dele durante algum black-out ou amnésias rápidas que ele pode sofrer enquanto está doente.

Se eles tentarem ajudar o Desaurido, mostre que não é fácil. Eles não podem simplesmente dar algumas pílulas a ele e esperar que ele fique bem, ou então levá-lo para um médico e lavar suas mãos. Pílulas nem sempre funcionam. Ou mesmo, pode levar a várias tentativas de encontrar a medicação certa, e as que não funcionam podem fazer mais mal do que bem. O médico pode falhar ao analisar um exame de sangue, prescrevendo medicamentos inadequados que acabarão por gerar um acúmulo nocivo de drogas no seu organismo.

Um hospital psiquiátrico pode colocar o Desaurido de volta nas ruas. Afinal de contas, ele estava bem quando estava com eles, sendo medicado, e não podem fazer nada se o Desaurido não toma os remédios quando não está com eles. Convênios não pagam a estadia do paciente para sempre, e mesmo que o fizessem, esses hospitais não têm lugar para todos. Além do mais, algumas pessoas simplesmente não respondem ao tratamento, especialmente os Desauridos.

Você pode querer deixar que os jogadores tenham outra visão do Desaurido quando eles o encontrarem, assim eles ficarão muito surpresos com o que virem. Você pode deixar que eles vejam o lado da história do Desaurido primeiro, assim eles se sentem presos, pensando no que fazer para ajudar ele, quando ele muda e perturba o mundo ao seu redor. Introduza-os a um Desaurido que parece ser quase que completamente normal; mostre a eles que a diferença entre “sano” e “insano” é, de fato, uma diferença muito pequena.

Não os deixe sair da situação sem pensarem: Isso poderia acontecer comigo?

## ISOLAÇÃO

A maior parte dos doentes mentais se sente isolado de uma maneira ou de outra. Para alguns é um aspecto de sua condição. Os paranóicos simplesmente

sentem que não podem confiar nas pessoas, e isso os faz se isolarem. Os depressivos sentem que ninguém liga para eles. Alguns perdem totalmente a habilidade de se comunicar.

Outros têm um comportamento tão estranho que as pessoas simplesmente se afastam. Quando estão comendo, as mesas próximas permanecem vazias. Ninguém senta com eles no banco do ônibus. As pessoas olham para eles e sussurram, ou mesmo dizem coisas cruéis falando num tom normal (afinal de contas, os sentimentos de uma pessoa louca não importam de verdade, não é?). Em alguns lugares, os donos de certos estabelecimentos, podem simplesmente colocar essas pessoas para fora, afinal de contas, os outros clientes não estão se sentindo ‘confortáveis’.

Os doentes mentais tendem a perder gradualmente seus amigos e famílias. Alguns deles até procuram isso deliberadamente (eles não querem mais ver os seus amigos olhando para eles daquele jeito) ou como um aspecto de suas doenças. O paranóico pode se afastar deliberadamente de qualquer um que ele ache que irá feri-lo. Os deprimidos acabam acusando as pessoas que os amam de não ligar para eles. Até mesmo os depressivos que não fazem tais coisas acabam recebendo ultimatos: “Se alegre ou eu vou te deixar”. Pode soar ridículo, mais tais coisas acontecem com bastante frequência. E não ajudam, é claro. Ou o amigo abandona o depressivo, e este apenas se sente pior, ou o depressivo aprende a fingir que está alegre.

Se concentre na pura solidão que o Desaurido sente. Os personagens provavelmente acham que Desauridos são bestas terríveis e selvagens, deixe que eles vejam quão medrosos e solitários os Desauridos podem ser. Deixe que eles vejam um Desaurido que vai a uma livraria simplesmente para ficar perto das pessoas, mas que é expulso simplesmente pela razão de que ele faz as pessoas se sentirem desconfortáveis.

Se você tem certeza que pode impedir os personagens de matar o Desaurido em primeira mão, então faça ele parecer a besta que eles estão esperando que ele seja. Faça isto através de suas ações, ou através de mal-entendidos. E apenas então deixe que eles vejam através da perspectiva do Desaurido, seja em um momento de lucidez, ou quando ele estiver medicado. Deixe que eles vejam o quão solitário ele é, e quão amedrontado ele está.

## LOUCURA E CULPA

Uma das dificuldades quando encaramos nosso sistema legal hoje, é a problemática defesa da insanidade. Ela foi construída para que pessoas que não estivessem sob seu controle normal (seja por efeitos de remédios, ou por causa de um tumor cerebral que foi



removido mais tarde, e etc) não fossem culpadas de seus atos sobre os quais não tivessem controle, coisas que elas não poderiam fazer novamente.

Essa defesa não foi feita como um meio de deixar pessoas com problemas mentais obterem a liberdade depois de cometerem um crime. Uma pessoa com uma doença mental de verdade pode realmente não estar dentro de seu próprio controle quando ele comete algo terrível. Mas será que isso ajuda, se ele quase nunca está sob seu controle, e provavelmente vai repetir o comportamento em questão?

Sob nosso sistema contemporâneo, temos vários problemas. Primeiro que as cadeias são usadas para colocar várias pessoas com doenças mentais, que estariam melhor lá fora recebendo um tratamento – o resultado de um veredicto culposo. Segundo, doentes mentais são tratados por pouco tempo depois de cometer um crime, e então libertados de novo – o resultado da defesa que alega insanidade. De qualquer forma, alguém sempre sai perdendo. Não adianta nada alguém ter uma boa definição de “doença mental”. Os psicólogos nem podem concordar em qual condição deve ser incluída, ou qual não deve.

Este é um problema difícil de ser resolvido. Existem várias pessoas com doenças mentais que po-

deriam se beneficiar muito do tratamento e nunca mais cometer um crime. Mas como distinguir entre esses e aqueles que irão repetir a ofensa? E quem vai pagar pelo tempo do médico, o lugar do tratamento? Um convênio raramente paga.

Um novo tipo de juramento, “Culpado, mas insano”, tem prosperado em certos lugares. Mas por que parar ali? Como o professor de direito de Harvard, Ellsworth Fersch disse uma vez, e quanto aos culpados extremamente saudáveis? Culpado, mas que foi abusado? Culpado, mas que sente muito, muito, muito pelo que fez? Isto pode apaziguar os sentimentos de mal-estar que as pessoas têm quando condenam os doentes mentais, mas, na verdade, não fazem nada para resolver o problema real.

Entidades sobrenaturais normalmente se vêem como acima da lei. Elas acreditam que devem criar suas próprias leis. Isso é possivelmente mais verdade para os magos, pois eles não têm tanto a temer de uma estadia na cadeia quanto outras entidades. Eles não mudarão acidentalmente de forma dentro da cela. Não se tornarão uma pilha de cinzas quando a luz do sol entrar através das janelas da cela.

Isto significa que você pode dirigir dois tipos de histórias sobre a loucura e a culpa. A primeira é uma

história sobre leis. O Desaurido deve ser considerado responsável legalmente por suas ações (por uma autoridade legal ou pelos magos)? Talvez um Desaurido cometa um crime e seja pego por alguma autoridade legal ou mesmo por outros magos. Na cadeia ele recebe tratamento por causa do crime cometido, ou por outra razão, e então parece mais lúcido, “recuperado”. Isso significa que ele não é culpado por suas ações?

Segundo, seria o Desaurido culpado pessoalmente por suas ações? Algumas vezes o Desaurido faz algo insípido, podendo ser legalmente um crime ou não. Quem irá se responsabilizar por suas ações? Quem irá fazer os reparos por ele? Quem irá insistir que ele não pode ser responsável por suas ações?

O fato de que muitos Desauridos são de forma argumentável “pessoas inocentes” presas por Avatares enlouquecidos, não torna esse dilema mais fácil. Você não pode simplesmente aprisionar o Avatar e deixar o mago ir.

Existem muitas outras possibilidades para onde você pode levar isto, e você não deve deixar que ninguém lhe dite elas. Todos têm suas próprias idéias, e muitas vezes elas são bem fortes quando se trata de quem é responsável pelo que. Apenas coloque isto em sua crônica se seus jogadores forem capazes de debater esses assuntos sem ficarem nervosos uns com os outros.

## MAGIKA E LOUCURA

Outra coisa que vale a pena se considerar, é o que causa a loucura nos magos. Enquanto a Tecno-cracia ficaria mais do que feliz, em trancar os transgressores da realidade em um quarto, e encher o ofensor de remédios, as tradições abrigam pessoas cujas rotinas diárias podem muito bem ser consideradas insanas pela população geral. Qual é a definição certa a ser aplicada para “insanidade”?

Magos das tradições, também, podem não aceitar a idéia de medicamentos. Um mestre na Esfera Mente provavelmente não vê a insanidade como um problema de fisiologia cerebral química – é um problema metafísico, que tem suas raízes nas energias do Chi mal ajustadas na mente do indivíduo, de influências malévolas ou de padrões alterados para a absorção radioativa, ou seja, inúmeros fatores que não podem ser tratados com medicamentos.

Um mago pode usar terapia holística, ou então um talismã para tentar curar sua insanidade (assim como ele pode fazer isto também com qualquer outro ferimento, ou doença), mais por quanto tempo isto realmente dura? O mago tem que reforçar o feitiço de tempos em tempos; alteração permanente de padrão, é, na melhor das hipóteses, arriscado. Ainda pior, a loucura dos Desauridos não vem só de um problema

psicológico, e sim de um Avatar danificado, então é praticamente impossível de ser tratado por qualquer um inferior ao status de arquimago.

Como as tradições decidem quem está “insano”? Quem decide qual é o tratamento apropriado? Com as tradições precisando de todos os aliados possíveis, existe lugar em suas fileiras para alguns indivíduos mal-ajustados? Essas questões são sobre moralidade, e devem ocupar a sensibilidade dos jogadores – especialmente se os outros tradicionalistas não concordam entre si e estão em posição de tomar uma decisão que os jogadores considerem difícil ou repugnante.

## DESTRUIÇÃO

Destruição é algo terrível, não porque nós pensamos “isso poderia acontecer conosco?”, mais sim porque isso acontece conosco.

Primeiro considere o lado da pessoa que comete a destruição. É enganosamente fácil ir de matar uma barata, e, após, colocar para dormir um cão de comportamento desviado, até chegar ao ponto de ver o mendigo do beco como um infortúnio, o qual deve desaparecer, possivelmente definitivamente dessa vez.

Na hora que você perceber o quão longe você foi, acaba sendo tarde demais, isso é, se você um dia você perceber.

Então considere o outro lado, o lado da pessoa que está sofreu a destruição. Você não pode se proteger totalmente. Você pode viver em um bairro bom, trancar as portas do seu carro quando sair, nunca sair de sua casa sem alguém do seu lado, e até dormir com uma arma ao lado de sua cama.

Mesmo assim, não há como se prevenir totalmente, tendo certeza absoluta de que ninguém irá decidir te machucar. A destruição pode vir a qualquer hora, e pode ter qualquer forma. Muitas pessoas deixam este medo dominar suas vidas. Elas permanecem bem armadas, mesmo que ninguém nunca tenha lhes causado incômodo. Mudam para áreas rurais, esperando viver em uma cidade mais segura. Carregam aparatos de defesa em suas bolsas. Elas fazem tudo que podem para se proteger.

Ainda assim, elas precisarão sempre conviver com a possibilidade de que tudo isso pode não ser o bastante.

Os Nefandi colocam medo nos magos por inúmeras razões, e a razão de que eles servem mestres negros da corrupção é a última dessas razões. A própria existência dos Nefandi nos prova que também podemos escorregar por aquele penhasco traiçoeiro. Magos odeiam e matam Nefandi simplesmente para provar que eles ainda não escorregaram nesse penhas-

co. Fazendo isso, eles cometem os mesmos atos que eles condenam.

Em adição, a própria presença dos Nefandi faz os magos desejarem ceder, só um pouco que seja, aos seus desejos de destruição. Quase nenhum mago irá olhar feio para eles por matarem Nefandi. De fato, muitos magos irão dar a eles recompensas, e aclamar eles por suas ações, mesmo que tenham sido violentas.

Nefandi nos lembram que nunca estamos seguros. Magos podem se tornar poderosos o bastante para sentir que não têm nada a temer de humanos normais. Nefandi nos lembram que existe algo a se temer no universo. Existe algo que pode machucar os magos, não importa o quanto da magia eles dominem.

Em adição, e sendo esta a pior parte de todas, Nefandi parecem ter uma ligação com o cosmos primordial que nenhum outro mago pode sequer questionar. Eles entendem e controlam forças que nenhum mago irá fazê-lo – a menos que tais magos também se transformem em seres corrompidos. Enquanto os magos lutam para entender o universo, os Nefandi já têm o domínio do universo. A maioria dos mentores ensina moralidade como parte do poder místico para seu aprendiz. Não importa se é moralidade na forma de gentileza, moralidade no sentido de “fazer o bem” ou simplesmente fazer o que seu mentor acha ser o melhor, mas ela existe. Nefandi não têm essas morais e mesmo assim eles têm um entendimento e poder sobre a magika que nenhum outro mago tem.

Como tal, os Nefandi machucam esses conceitos tão básicos que os magos levam como tão necessários. Magos podem de fato temer as ações perigosas dos Nefandi. Eles também sabem, num certo nível, que existe uma linha muito tênue separando eles dos Nefandi. Essa linha é algo difícil de se ver, de modo que é possível ultrapassá-la antes mesmo de perceber sua proximidade. Sendo assim, os magos temem o que os Nefandis são, e o que eles representam, muito mais do que a violência que eles podem causar. Mais do que aos Nefandi, eles temem a si próprios.

## A CORRUPÇÃO DA ALÍIA

A alma de ninguém é perfeita ou completamente inocente. Todos fazem algo errado algum dia. De certo modo, isso é necessário para sobreviver no mundo em que vivemos, especialmente se esse mundo for o Mundo das Trevas. Se você reclama e se sente mal ao ferver a água, matando aquelas pobres e inocentes bactérias, você não será capaz nem de ler o jornal sem ter uma crise de histeria. A primeira pessoa que te xingar no trânsito poderia lhe causar um trauma emocional duradouro.

O segredo é não cair por aquele penhasco es-

corregadio. Se você acha que está tudo bem, em matar alguém que entre em sua casa, então está tudo bem matar alguém que parece estar encaixotando suas coisas sem sua permissão? Se tudo está bem em matar alguém que comete assassinato, então está tudo bem em matar alguém que tentou cometer assassinato e falhou?

Todo mundo escolhe o nível ao qual irá descer, mas, como é algo contínuo, não há um jeito certo de se dizer que este nível é bom, e aquele outro nível é mau. Tudo é relativo. A definição de ‘mal’ depende dos costumes e morais da sociedade em que vivemos, e essa definição é diferente entre cada sociedade e cada tempo. Nada pode ser simplesmente preto e branco e é difícil saber onde devemos parar. Uma vez que você dá um passo, o outro passo parece estar muito mais perto do que estava antes. É surpreendentemente fácil se deixar ser corrompido. Um único ato abre a porta para a corrupção.

Deixe que os jogadores vejam o quão fácil é ser corrompido. Pegue um de seus NPCs e, vagarosamente, cuidadosamente, passo a passo, o leve por aquele caminho negro, faça isso por trás das cortinas, deixe que histórias maiores ocorram, e faça isso sutilmente. Deixe os personagens verem e ouvirem coisas pequenas sobre o que está acontecendo com o NPC, e com a vida dele, com pistas pequenas sobre tudo. Antes que eles percebam, alguém convenceu o amigo deles (que por acaso “estava passando por um momento difícil justamente agora”) a passar pelo Caul<sup>1</sup>.

Deixe eles acompanharem a transição do amigo deles de uma pessoa razoavelmente “boa” para uma pessoa “má” e, é claro, o caminho inteiro, não deixe eles perceberem o que está acontecendo. Mostre para eles o quão sutil essa descida pode ser, quão sedutora ela pode ser. Mostre para eles que corrupção não é um conceito tão estrangeiro como eles pensam. Deixe-os ver que eles mesmos não são muito diferentes do amigo deles, e faça-os se questionar se também não estão nesse caminho.

Alternativamente, deixe eles pesquisarem os antecedentes do Nefandus com o qual eles estão lidando. Eventualmente eles irão encontrar com a família, amigos de infância, e talvez até mesmo com um colega de quarto do Nefandus. E faça todas essas pessoas descreverem o sujeito como um cara legal. Ele deixaria suas ocupações para ajudar seus amigos. Era divertido andar com ele. Ele sabia fazer as pessoas sorrirem. Sempre disseram que ele “ia longe”. Deixem que eles pensem como alguém poderia sair disto, e ir para a fileira dos Nefandi.

Se você acha que o grupo está disposto a fazer isso, deixe que o personagem do narrador tente levar um dos jogadores à corrupção. Se você tem um

bom grupo de jogadores, e esta história for feita com cuidado, tal crônica pode ser incrivelmente compulsória. Se você tem alguma razão para achar que seus jogadores não podem lidar com esse assunto, que eles podem dar risadinhas do assunto, e fazer piadas com ele, então definitivamente não faça isso. Tenha cuidado de qualquer forma: tal história pode transformar um dos personagens dos jogadores em um personagem que não pode ser interpretado, então se você achar necessário, consulte seus jogadores antes de fazer tal coisa.

## A PERDA DA INOCÊNCIA

Alguns Nefandi sentem um particular deleite na corrupção de inocentes. É um desafio. É um modo de realmente provar que você pode corromper alguém. Afinal de contas, qualquer um pode pegar um bêbado, que tem um mau hábito de jogatina e bate em sua mulher, e, então, o corromper. Isto não é nada. Começar com um inocente, uma pessoa boa e ingênua, e então transformá-la em um verdadeiro vilão, é o maior desafio de todos. Um bom filme sobre a corrupção da inocência é “Dangerous Liaisons”, e é maravilhoso ver o enredo que se desenrola na obra.

Existe algo terrível sobre a perda de inocência. Ver uma pessoa doce e ingênua tornar-se cansativa e áspera nos irrita. Nós tentamos proteger as crianças inocentes, sem nem perceber quando elas deixam de ser inocentes. A perda da inocência nos incomoda tanto que preferimos não enxergar quando isso ocorre.

Seguidamente nós ficamos nervosos com os inocentes por eles perderem a inocência. Nós perguntamos a ele, “como você pode ter se transformado em um cretino desses, quando era tão legal?”

Deixe os personagens jogadores tornarem-se amigos de um “inocente”. Quando for questionado se alguém já foi alguma vez inocente (como visto acima), verifica-se que é tudo uma questão de níveis. Quando alguém doce e gentil começa gradualmente a agir como um cretino, observe e veja se os personagens jogadores ficam nervosos com ela, ou tentam ver se algo está errado. Se você executar a perda da inocência vagarosamente e com cuidado, provavelmente vai ser a primeira possibilidade a acontecer [Ao Diretor: verificar o original] . Quando os personagens jogadores ficarem indignados com seu antigo amigo, deixe eles descobrirem que um Nefandus arquitetou essa perda de inocência.

Então deixe eles descobrirem que mesmo que eles dêem conta do Nefandus, eles não podem trazer seu amigo de volta. Inocência, uma vez perdida, pode ser para sempre.

## HORA ERRADA E LUGAR ERRADO

Violência é uma coisa terrível, especialmente quando é você que está sofrendo ela em em determinado momento. Personagens dos jogadores em jogos de rpg, muitas vezes ficam acostumados com a violência, já que para eles trata-se apenas de um monte de jogadas de dados e níveis de vitalidade.

Deixe eles experimentarem a violência sem o “combate”, alguém perto deles (um npc) foi ferido, gravemente, e levado para o hospital. No fim a culpa é de um ou mais Nefandi; o amigo amado estava no lugar errado, na hora errada. Nessas horas, não há esquivas, não há rolagens de absorção, nem cura fácil. Afinal, mesmo que o mago conheça mágicas de Vida, ele não pode curar alguém em um hospital sem atrair grande atenção. Ou, por alguma razão (Nefandi podem ser bem vis, afinal de contas), mágica não irá curar as feridas.

Descreva a experiência. Faça com que isto não seja um simples arranhão que some depois de alguns dias. Faça ele requerer um tratamento doloroso e drogas com efeitos colaterais perigosos para funcionar. Faça ele requerer uma longa estadia no hospital e transfusões de sangue. Se os personagens dos jogadores não visitarem seu amigo, eles terão que encarar a raiva do amigo. Se eles visitarem, eles serão lembrados a cada momento da dor do amigo, a cada movimento lento, cada respiração sofrida dele.

Isto deve dar aos personagens uma lembrança dura do quão perigoso o mundo é – não em termos de níveis de saúde, mais em termos de dor e sangue. E isso deve dar a eles o incentivo que precisam para caçar e exterminar o Nefandus permanentemente.

## DICAS GERAIS PARA NARRAÇÕES COMITÊ

Os Nefandi podem inserir ao seu jogo alguns assuntos tocantes, assim como alguns temas bem adultos. Se isto não funciona com seus jogadores, não use. Se você não tem certeza se eles podem ou não, então comece com coisas pequenas, e devagar, e veja como as coisas andam. Deixe de lado se você precisar: você sempre pode dar uma outra razão para as coisas que você colocou no seu jogo e fazer com que o Nefandus faça uma saída silenciosa.

Outra dica: quando narrar com os Nefandi, tire dicas dos melhores filmes de Psicologia que puder encontrar. Não há necessidade de descrições visuais das ações e suas vítimas. Além do mais, quando você não preenche os buracos, as pessoas tendem a fazê-lo com o que mais trás medo a elas. Essa é uma técnica muito boa e efetiva.

E mesmo assim, há pouca necessidade de ocorrer violência visual, tortura, estupro, etc com os personagens jogadores. Primeiro, porque alguns de seus jogadores podem ter incidentes desse tipo em seu passado, o que acaba tornando o jogo bem desconfortável. Você pode até mesmo perder jogadores (ou amigos!) dessa maneira. E também, por outro lado, causa muito mais efeito fazer essas coisas acontecerem com os amigos dos jogadores, entes queridos, e até mesmo algum personagem que eles amem (em jogo).

A maioria dos jogadores não vai conseguir imaginar e interpretar quando coisas horríveis acontecerem com seus personagens (um pouco de senso de auto-preservação entra em cena). É muito mais fácil imaginar coisas ruins acontecendo com outras pessoas, e imaginar sua própria resposta para tais coisas. Isto também serve para não fazer personagens

ficarem de uma forma que os jogadores não possam os interpretar. Afinal de contas, grande parte das pessoas que passa por coisas deste tipo fica com cicatrizes horríveis, e muitos jogadores podem não saber interpretar esse drama. Algumas vítimas nunca se recuperam totalmente.

Se você, mesmo assim, quiser explorar isto com um de seus jogadores, então o coloque dentro de um evento terrível, e quando a violência estiver prestes a ocorrer, faça tudo ficar escuro. É igual ver uma cena de sexo em um filme, onde as pessoas entram no quarto e apagam as luzes. Todos sabem o que acontece depois. Não há necessidade de descrever a coisa soco-por-soco que poderia deixar os jogadores desconfortáveis ou reduzir a mesa a um bando de adolescentes sorridentes, que acham que seu jogo é uma comédia, vindo a arruinar uma cena que poderia ser em outra ocasião de muita qualidade.

## VILÕES, ANTAGONISTAS E OUTROS



Vilões e antagonistas são bons para mais do que apenas combates. Eles têm mais do que apenas coleções de poderes para luta. Um bom antagonista é tão complexo quanto qualquer personagem de um bom jogador. É melhor se os Nefandi e os Desauridos continuarem misteriosos para os seus jogadores, mas você como narrador deve entender as motivações e loucuras deles. Em alguma hora o comportamento deles deve fazer sentido para você. Se não, eles não vão se comportar consistentemente — ou, pelo menos, o comportamento deles não vai seguir nenhuma meta razoável (alguns magos loucos são inconsistentes em seus propósitos, apesar de tudo).

### VILÕES, ANTAGONISTAS, E DETALHES DE PERSONAGENS

O histórico do personagem é fundamental em um “npc” (personagem do mestre) que vá servir para mais do que apenas ser uma maquina de socos. Como você irá improvisar as reações dele para o grupo se você não sabe porque ele faz o que ele faz? O histórico é um dos caminhos para fazer com que seus “npcs” (personagens do mestre) fiquem uns diferentes dos outros, principalmente os antagonistas. Senão um inimigo começa a ficar muito parecido com o outro. Desauridos e Nefandi podem fornecer a você uma via para pular fora do molde de um personagem de

Storyteller, mas, mesmo assim, ainda é fácil ser aprisionado a estereótipos.

Você ainda precisa do histórico para se proteger disso. Escreva no mínimo algumas frases sobre a família do seu antagonista. Sim, a família dele. Ele já teve uma: tios e tias, irmãos e irmãs, primos, talvez até fosse casado e tivesse filhos. Ou netos! Muitos “npcs” parecem sair da cabeça do narrador como adultos sem uma história. A adição de alguns familiares pode adicionar muitas coisas para o personagem.

Quando você tiver terminado com a família, passe para a história. O que o seu antagonista fazia fora às interações com a família. Que eventos significativos definiram o que ele é? Quem o influenciou? Depois pense no que ele faz agora. Como ele consegue dinheiro? Ele tem amigos ou inimigos? O que ele faz no seu tempo livre? Vá para os projetos dele. O que ele está tentando fazer e por quê?

Adicione algumas linhas sobre a aparência, a personalidade, amigos e contatos. Depois adicione algo que poucas pessoas pensam: a intimidade do seu antagonista. Existe alguma pessoa que ele realmente confia? Existe algum tipo de item que ele sempre compra? Alguém faz algum tipo de chantagem contra ele? Ele se importa realmente com alguém? Com sorte, esse material deve surgir naturalmente do histórico que você já inventou.

O que faz esse personagem ser um Nefandus ou um Desaurido? O que fez ele “vender a alma”? O que fez com que seu Avatar ficasse louco, e como? Sem



essas informações você estará propício a cair na armadilha de estereotipar. Você precisa saber as razões e as motivações por trás da loucura ou do “mal” de seu “npc”. Quando você tiver terminado, você terá muito mais do que um antagonista normal, e você estará pronto para quase tudo.

#### A PERSONALIDADE LIMITADA ⊕ PODER

Um problema que muitas pessoas descobriram é que antagonistas inteligentes parecem invencíveis. Eles têm inteligência, habilidades úteis, poderes assustadores, amigos (ou pelo menos contatos), e no topo disso tudo, precisam menos dessa desagradável moral que enjoa para fazer coisas indecentes (enquanto os jogadores geralmente precisam jogar pelas regras). Essa pode ser a receita para problemas.

Criando um antagonista que também é um personagem complexo pode resolver isso facilmente. Essas questões íntimas que você detalhou são potentes fraquezas para os jogadores explorarem. Membros da família podem ser fonte de informações. A história dele pode ajudá-los a analisar como ele pensa. Se o vilão tem uma história de visitas a uma certa pessoa ou de ir a certos lugares, esses podem ser pontos para emboscadas. Todas as pessoas têm pontos fortes e fracos que um oponente esperto pode explorar. Anta-

gonistas precisam desse tratamento assim como jogadores, se não mais. Isso produz meios de presentear jogadores espertos que fazem mais do que planejar ataques. Depois de tudo, se o jogador passar um bom tempo pesquisando, ele terá uma chance muito maior de derrotar o seu inimigo. Talvez eles até encontrem um jeito de derrotá-lo sem correr tanto perigo quanto correm num combate.

Moral não é a única coisa que limita a atividade de um personagem. É aqui que essas coisas sobre família e história vão entrar. Existem várias pessoas que irão matar, mas apenas sob certas circunstâncias. Há outras pessoas que matarão, mas não podem ficar para ver alguém sofrer. Há muitas coisas que as pessoas recusam-se a fazer, as quais não tem nada a ver com valores morais. Alguns podem não se importar se pessoas morrerem, mas eles enxergam a morte como algo grotesco. Existe uma diferença entre a falta de valores morais e a falta de inibições. Quais são as inibições de seu antagonista?

Outra coisa que você pode usar para presentear a pesquisa e a criatividade dos jogadores é a lista de inimigos de um vilão. Se um antagonista faz coisas “más”, então certamente ele enfureceu alguma outra pessoa, além da cabala de jogadores. O que se sabe

sobre esses outros inimigos? Vítimas do passado? Com certeza há outras pessoas que podem dar ajuda ou pelo menos dizer “coisas que já tentamos e não funcionou”. Talvez eles saibam alguns detalhes sobre o vilão que a cabala não saiba e possa reunir a outras informações.

Se seus jogadores parecerem determinados para resolver tudo através do combate, traga uma vítima passada de seu antagonista. Deixe claro que o combate não funcionou para ele e que ele teve, no mínimo, um grupo tão poderoso quanto o dos jogadores. Mas, uma vez que essa vítima sabe onde a família do vilão vive, ele acha que talvez a irmãzinha do vilão falasse se ele pudesse ficar sozinho com ela.

## ANTAGONISTAS X VILÕES

Nem todos os inimigos da cabala têm que ser vilões. A palavra vilão implica em um “sujeito mal”. Geralmente ela é usada para implicar que um inimigo pode ser morto sem ressentimentos, porque ele fez coisas terríveis e merece isso. Isso tende a encorajar os jogadores a resolver tudo através do combate, uma vez que eles sabem que se o inimigo viver, ele vai voltar mais tarde e fazer a vida mais difícil para eles. E mais, se ele viver, ele vai voltar a machucar pessoas e vai ser culpa da cabala não ter matado ele. Não é incrível a quantidade de problemas que você pode achar em uma pequena palavra?

Um enredo desse tipo é divertido, por causa de sua simplicidade e o seu jeito preto no branco. Os jogadores não têm que vagar por aí buscando, ou ponderando, sobre as justificativas morais. Eles podem ir, puxar o gatilho ou balançar a espada, aumentar a adrenalina e acabar com isso. Se esse é o único tipo de antagonista que eles enfrentarem, porém, a vida fica chata bem rapidamente, e eles terão perdido uma porção de interpretação muito interessante. Esses enredos são melhores usados como ocasionais descansos dos outros tipos de enredos, um tipo de descanso mental e emocional.

Ao invés de fazer de cada inimigo um vilão, use os antagonistas. A definição de antagonista no dicionário é: “aquele que é contra o outro em qualquer tipo de contexto; oponente; adversário”. Então, o antagonista é aquele que é contra a cabala por algum motivo, e não apenas porque ele é mau.

Um antagonista pode ser contra a cabala por inúmeras razões. Talvez os jogadores tenham matado ou machucado alguém que ele gostava muito. Talvez eles tenham interferido em algo que fosse de seu interesse. Talvez o antagonista esteja apenas cuidando de seu maldito trabalho e acaba interferindo em algo que os jogadores têm interesse. Talvez ele esteja fazendo alguma coisa que pareça má. Ou talvez, se considerarmos que estamos falando de Desauridos e Nefandi,

ele ache que está fazendo uma coisa e, na verdade, esteja fazendo outra. Talvez a cabala vá caçá-lo simplesmente porque ele é um Desaurido ou um Nefandus. E têm sempre aqueles projetos que fazem coisas boas em geral, ou pelo menos coisas neutras, e tem efeitos colaterais que chateiam os jogadores ou pessoas que os jogadores gostam. Ou aqueles que não machucam pessoas, mas têm uma ética duvidosa.

Em adição, os planos do antagonista devem simplesmente atravessar os planos dos jogadores. E se eles têm um plano que precisa de um Talismã e o antagonista tem outro plano que precisa do mesmo Talismã? Ele não é um vilão, mas ele certamente tentará atrapalhar a cabala para que ele fique com o Talismã. Antagonistas não precisam desejar o mal dos personagens e fazer mal a eles.

Um jeito particular de usar um antagonista sem que ele seja um vilão é jogar com enredos pessoais. Enredos pessoais (enredos que envolvem coisas de valor emocional para os personagens, que geralmente não são de grande importância) são, por natureza, notavelmente subjetivos. Por causa disso, é fácil ter enredos que parecem ser de um jeito para o antagonista e de outro jeito para os jogadores.

Tudo isso fica particularmente complicado quando estamos falando sobre Desauridos e Nefandi. Um nefandus pode não ter nada contra a cabala, mas o seu mestre pode manipulá-lo para uma posição (propositalmente ou não) onde ele entre em conflito com os personagens. O Avatar louco de um Desaurido pode colocá-lo numa posição que ele irá contra a cabala. Um Nefandus nesse cenário pode ser mau, mas ele pode não ser um vilão.

Por sorte é fácil passar de vilão para antagonista. Você provavelmente vai descobrir que detalhando as motivações de um vilão, história e família — todas as coisas listadas anteriormente — é o suficiente para movê-lo de vilão para antagonista, pelo menos na maioria dos casos. Poucas pessoas “reais”, com motivações complexas e razões para o que eles fazem podem realmente ser chamadas de vilões (porém, existem algumas).

## EVITANDO ESTEREÓTIPOS

Qual é a primeira coisa que você pensa quando ouve a palavra Nefandus? Bem, você provavelmente começa com a idéia de que é um mago que vendeu sua alma para demônios, certo? Esse é certamente um dos estereótipos e é um “atalho” que nós usamos para lembrar quem os Nefandi são.

E sobre Desauridos? Você pensa em completos lunáticos desarticulados que espalham insanidade por aí com sua mágica? Bem, de novo esse é um dos estereótipos, e esse é o nosso “atalho” para lembrar quem

os Desauridos são.

Infelizmente, quando você associa esses “atalhos” eles acabam ficando refletidos nos personagens que você cria. Isso significa que quase todo Nefandus que você criar, vai ter algo do estereótipo de mago realmente mau. Todo Desaurido vai ter um toque de homem louco de Hollywood nele. Você não apenas estará criando imagens do que essas criaturas realmente não são, mas também seus Nefandi e Desauridos serão previsíveis para os seus jogadores. Os magos da cabala estarão aptos a reconhecer quais “npcs” são Desauridos e quais são Nefandi, mesmo que você pense que fez um ótimo trabalho escondendo eles dessa vez.

### **Nefandi**

Deve ser dito de novo e de novo — Nefandi são mais do que apenas maus. Eles têm motivações para as coisas terríveis que fazem. Simplesmente detalhando o histórico de seu Nefandus, você deve se desviar de vários estereótipos. Existem alguns estereótipos, porém, que podem ser usados, como por exemplo, o do lar destruído, que podem desculpar ou não suas ações, mas no mínimo, explicar elas.

Algumas partes destas descrições são verdades para muitos dos Nefandi. A maioria deles se sente como se tivessem sido injustiçados em algum momento de suas vidas.

Primeiro de tudo, isso não significa que eles têm que se encaixar no estereótipo. O fato de eles terem sido injustiçados, abusados, ou maltratados não tem que ser toda a sua explicação. Por que eles foram injustiçados? Como eles foram feridos? Detalhes percorrem um longo caminho quebrando estereótipos.

Em segundo lugar, o que eles fizeram a respeito desse trauma? Como eles seguiram em frente? Ou não seguiram? Só porque algumas feridas do passado os fizeram tornar-se um Nefandus, isso não significa que eles usem todos os seus momentos pensando nisso. Eles podem nem pensar mais nisso, ou mesmo nem lembrar mais disso em alguns casos. Algumas pessoas enterram seus traumas. As pessoas seguem em frente. As pessoas crescem, até mesmo as mais repugnantes. Então, você escreveu a história de um Nefandus e ela diz que ele era abusado e ficou louco por causa disso. Agora assumo que isso foi a cinco, dez, até mesmo quarenta anos antes do jogo. O que aconteceu depois?

E em terceiro lugar, não são apenas pessoas que foram abusadas que crescem e ficam más. Quantas vezes você já ouviu sobre tiroteios na escola e em todas as entrevistas com parentes e amigos, eles dizem que não podem acreditar que essa pessoa fez tal coisa? Uma certa porção disso pode ser a cegueira que vem com o contato emocional, mas é verdade que pessoas

que parecem bem um dia podem mudar de repente no outro.

Porém, nunca confunda isso com a idéia de que um Nefandus não tem razões para fazer o que ele faz. Só porque parece que alguém enlouqueceu do nada, não significa que isso é verdade. Sempre há algumas feridas escondidas, fracassos escondidos. E existem balanços emocionais que podem causar repentinas alterações na personalidade. Algumas “mudanças” de personalidades podem ser trazidas como efeito colateral (às vezes permanente) de remédios.

Apenas mantenha em mente que nem todos os Nefandi foram crianças abusadas ou nerds excluídos no colegial. Vários Capitães do time de futebol, líderes de torcida, rainhas do baile de formatura, com pais ricos, possuem impressionantes recordes de crueldade.

### **Desauridos**

Quando procurando inspiração para criar Desauridos, evite filmes. Filmes geralmente gostam de ir para o lado do mais violento, mais louco, mais óbvio, mais estereotípico homem louco que puderem. Lembre-se que, em casos raros, homens loucos podem ser interessantes. Por exemplo, o personagem de Hannibal Lecter em “Silêncio dos Inocentes”, pode ter sido louco e feito coisas selvagens, mas ele também falava com inteligência e lucidez. Ele era capaz de manter conversas e relacionamentos que consistiam em mais do que o predador comum, lunático ou irritante.

Muitas pessoas pensam em “louco” como sinônimo de uma pessoa idiota ou com o cérebro danificado. Isso não é verdade. Enquanto doenças mentais podem cortar os pensamentos de uma pessoa, alguns tipos de doenças estão fortemente relacionados com inteligência e criatividade. Muitos artistas e escritores famosos, por exemplo, tinham distúrbio bipolar.

Lembre-se que o problema do Desaurido é que, tecnicamente, seu Avatar enlouqueceu ou a conexão dele com o Avatar está completamente confusa. Enquanto isso pode deixar o Desaurido insano, e, é claro, ele já devia ser louco para começar, ele provavelmente é apenas um mago quase normal preso em um interpretador da realidade realmente ruim. O Avatar dele confundiu as percepções dele, embaralhou seu paradigma mágico e virou o mundo de ponta cabeça.

Antes de começar pensando em como o Desaurido age ou como ele é louco, pense em como ele vê o mundo.

Primeiro, o que o Avatar acha que está tentando mostrar para ele? O Avatar está tentando mostrar a ele sua idéia pessoal de “iluminação”? Se sim, que iluminação é essa?

Segundo lugar, e talvez o mais importante,

quando tudo está dito e feito, o que o mago realmente vê e ouve? Ele vê o mundo normal apenas com a mudança de alguns detalhes? Ele tem alucinações? Se sim, de que tipo? Como ele interpreta o mundo?

Em terceiro lugar, como ele olha para o mundo lá fora? Como ele interage com as outras pessoas? Como a visão alterada de mundo dele é refletida em seu comportamento?

Em quarto lugar, o que isso fez com ele? O Desaurido não começou a vida preso nesse mundo desregrado. Ele, um dia, já foi uma pessoa normal, ou provavelmente, bem perto disso. Uma vez ele viveu uma vida normal. Talvez ele até tenha vivido como um mago normal por um tempo antes de virar um Desaurido por qualquer razão. Qual é essa razão?

Em quinto lugar, o que isso fez a ele? O mundo inteiro dele foi virado de cabeça para baixo, em grau mínimo ou máximo. Enquanto alguns Desauridos podem acreditar que sua visão da realidade é a “normal”, provavelmente muitos acreditem que tem algo errado. O que isso faz a eles? Se você fosse Alice presa no país das Maravilhas por todo o resto de sua vida, sem jeito de sair, você não ficaria um pouco louco?

Agora que você sabe por onde começar e tem algumas coisas para pensar, você deve considerar as insanidades do mundo real para trabalhar, se você escolher assim. Tente olhar em livros de psicologia. Um livro assim é o “DSM-IV Case Book”<sup>2</sup>, uma companhia para o muito usado DSM – IV diagnóstico de desordens mentais.

Se você fizer isso, há várias coisas a lembrar. Lembre-se que o livro que você leu geralmente é uma sinopse dos sintomas dos pacientes. O que a maioria dos amigos deles viram (e o que o jogador deve ver) geralmente foram apenas pequenas coisas como estresses e anormalidades no comportamento.

Muitas pessoas com doenças mentais aprenderam a esconder seus sintomas. Enquanto eles podem ou não reconhecer que seu comportamento é bizarro ou mau, eles sabem que as pessoas não gostam disso. Quando todos reagem mal, eles ficam tristes e depressivos, mas eles rapidamente aprendem a colocar um sorriso no rosto não importando o quão mal eles estejam por dentro. Esse comportamento pode ser tão mecânico que pode levar anos para que o paciente se sinta confortável para mostrar seus sintomas.

Lembre-se também que a verdade geralmente é mais estranha do que o que é fictício – e é por uma razão. Coisas que acontecem na vida real podem soar absurdas se você transformá-las em ficção. Você pode querer diminuir os sintomas para que eles não pareçam ridículos. Lembre-se que delicadeza é uma de suas melhores armas quando estiver trabalhando

com loucura em um jogo de RPG. Alguns dos homens loucos mais memoráveis são aqueles em que a loucura só é revelada com o tempo através de pistas. Comece com a insanidade pequena e vá aumentando gradativamente. Se alguém rir volte um grau da loucura e vá fazendo tudo de novo.

## ANTI-HERÓIS E INIMIGOS DISTRATIVOS

Desauridos e Nefandi podem ocupar qualquer número de papéis em sua crônica. Eles não precisam ser aqueles vilões tradicionais. Eles podem ser anti-heróis, ou pequenos inimigos que servem para distrair os jogadores de seu objetivo, vilões simpáticos, ou nobres pessoas que estão com as miras de seu carisma apontadas contra os personagens dos jogadores.

É tudo uma questão de ponto de vista. Os jogadores vêem os seus personagens como as estrelas da história. Eles são os personagens principais. Eles provavelmente são no mínimo um tipo de “cara bom”. Mude isso. Faça o “npc” ser o personagem principal do enredo e os jogadores como vilões ou ajudantes. Ou deixe seu “npc” ser um vilão, mas um agradável, onde os membros da cabala não podem ajudar, mas tomam distância. Talvez eles encontrem com esse “npc” sobre circunstâncias agradáveis um pouco antes de descobrirem que ele é seu oponente. Ele ainda gosta dos jogadores, e talvez eles não possam ajudá-lo, mas gostam dele, mesmo estando em lados opostos.

Uma vez que haja coisas o suficiente para os jogadores fazerem e enquanto eles sentirem que são capazes de mudar o enredo, eles provavelmente tentarão sair dessa situação. Lembre-se que você não precisa ser o personagem principal em uma história para alterá-la. Você não precisa ser o herói para ter algo para fazer.

Essas são coisas importantes de se lembrar também. Mais de um narrador entusiasmado e bem intencionado já se esqueceu de deixar um espaço para os jogadores no enredo e isso não é divertido para ninguém.

## METAS NOBRES E PERSONAGENS CRUÉIS

Tente olhar para as coisas do ponto de vista do cara mau. A maioria das pessoas tem razões para fazer as coisas que faz. Dê ao seu vilão motivos particularmente bons para ele fazer o que faz. Dê a ele uma fé inabalável em suas ações. Deixe-o ter a luxúria de saber que está certo.

Então coloque os jogadores em oposição ao nosso nobre vilão. Por um motivo ou outro eles acreditam que devem pará-lo. Eles sabem que o que ele

2-Quarta edição do manual de estatísticas e diagnósticos de desordens mentais, publicado pela American Psychiatric Association (Washington D.C.).

faz é maldoso e terrível. Mas isso não impede nosso vilão de saber que ele está certo, que as metas dele estão certas e valem a pena.

Além do mais, muitas pessoas começam com boas intenções e escorregam em algum lugar. Talvez ele tenha decidido que os fins justificam os meios (um dos jeitos mais comuns de levar esse enredo) e cometeu diversos crimes em nome do certo.

Isso pode deixar a cabala em situações muito interessantes. Eles podem sentir necessidade de proteger alguém das maquinacões do vilão, mesmo se essa pessoa “merecer” isso. Como eles se sentiriam em proteger um assassino? Eles vão querer fazer justiça nos meios legais? Todos os tipos de dúvidas morais surgem dessas áreas sem limites.

Algumas situações entretanto não são tão nebulosas. Os Nefandi que acreditam que o único jeito de limpar o mundo das pessoas más é matando toda a humanidade não conseguirão ajuda da cabala. Os Desauridos cujas ilusões levaram-nos a



crer que uma pessoa inocente deve morrer, obviamente não sabe do que está falando. Entretanto, eles ainda assim podem gerar excelentes enredos. O que você faria com um inimigo que não sabe o que está fazendo ou que acha que está fazendo isso por um motivo que seria completamente aceitável se ele estivesse correto?

Jogar com vilões que têm metas nobres pode ser uma maneira interessante de dividir os contatos e os amigos do personagem. Vários deles podem cair para o “lado negro da força”. O que você faz quando alguém que você confia diz para deixar o cara mau sozinho? Ou quando alguém ameaça cortar o seu acesso a alguma coisa que você precisa se você atacar o vilão?

Esse é um dos jeitos de complicar o que seria um enredo simples. Uma pequena confusão sobre os motivos do vilão pode jogar tudo fora.

## ANTI-HERÓIS

Um anti-herói é um “personagem principal” que tem um ou mais dos atributos que um herói comum

tem. Ele tem coragem, graça ou honestidade, ou ele possui alguns outros “defeitos de personalidade”. Ele geralmente é confuso e fraco, moralmente falando. Ele pode trair as pessoas que gosta por causa de metas pessoais egoístas. Ele sede às tentações. Ele foge das batalhas. E, apesar de tudo isso, nós queremos que ele tenha sucesso.

Nefandi e Desauridos fazem maravilhosos anti-heróis. Eles começam como pessoas normais. Em vários aspectos ainda são pessoas normais. Eles só não tiveram a fibra moral necessária para resistir às tentações. Esse pode ser o Nefandus que começou com boas intenções, mas sucumbiu ao poder que os Nefandi ofereceram a ele. Esse é o Desaurido que tentou resistir aos sussurros do Avatar dele, mas não conseguiu resistir à frustração, medo ou tentação.

Alguém pode condenar essas pessoas, mas é difícil odiá-los. Eles parecem muito com nós mesmos para conseguirmos isso. Eles devem lembrar os jogadores, o que acontecerá com eles se eles abaixarem a guarda, mesmo que por um momento, e ceder aos desejos errados.

Se você quiser dar foco à semelhança deles, sutilmente traga à tona as semelhanças deles com um ou mais jogadores. Dê a ele um aspecto de uma história de fundo, interesses, ou profissões de alguns dos membros do grupo. Preferencialmente, permita que os personagens (principalmente aqueles que tiverem semelhanças com o anti-herói) o conheçam em boas circunstâncias.

Talvez o anti-herói até seja um candidato a entrar na cabala. Ele tem algumas das características que poderiam fazer dele um herói, mas também tem um punhado de hábitos questionáveis. Nada de mais, mas parece ruim no retrospecto: um problema com bebidas, um problema com apostas, ou qualquer outra indicação de fraca força de vontade ou metas egoístas. Então ele faz alguma coisa terrível e inesperada. Talvez ele minta para os personagens para se dar bem em alguma coisa, ou ele os traia para ganhar alguma coisa de um vilão.

O ponto é que ele é basicamente um cara bom, mas ele não pode evitar de ceder aos seus desejos. Ele não tem a fibra moral que os jogadores achavam que ele tinha.

Lembre-se que os anti-heróis eram para ser personagens principais. Esse é outro lugar em que você pode brincar com pontos de vista. Coloque um anti-herói numa missão, onde ele deve pagar por uma ou mais de suas falhas fazendo algo heróico. Mas, ele só pode fazer isso com a ajuda dos personagens, que possuem as qualidades morais que ele precisa. De novo, os jogadores têm a capacidade e a oportunidade de

alterar o enredo e não são simples coadjuvantes, mas também não são os personagens principais.

A missão do anti-herói tem geralmente o objetivo de ensiná-lo alguma coisa sobre si mesmo e de torná-lo um pouco mais forte. Isso pode acabar em tragédia também. Ele ainda é uma pessoa com coração, mesmo que ele faça coisas más, ele não gosta disso.

## VILÕES CARISMÁTICOS

Vilões carismáticos são, de coração, caras maus. Ele simplesmente é um cara mau. Talvez a personalidade dele faça com que seja difícil odiá-lo. Ele pode ser conversador e amável, apto a ter discussões inteligentes em diferentes línguas. Ele pode ser uma pessoa comum que gosta de esportes e pode beber junto com os jogadores.

Ao mesmo tempo suas metas parecerem nobres. Isso, algumas vezes é distinguível do antes mencionado vilão com metas nobres que está lutando com personagens maus porque as metas dele parecem nobres até mesmo para os personagens (embora a definição de vilão carismático e de vilão com metas nobres possam de fato parecer sobrepostas). Isso não significa que os jogadores pensem que podem deixar ele fugir, não importando o que ele faça.

Por qualquer razão, os personagens gostam dele, ou pelo menos simpatizam com ele. Eles provavelmente conheceram-no em boas circunstâncias. Ou talvez eles apenas passaram tempo suficiente com ele em outras pequenas histórias e trocando insultos, que fizeram com que eles criassem uma rivalidade amigável. Talvez eles tenham se conhecido quando aconteceu a tragédia que fez com que ele ficasse mau e os personagens sentem que não podem julgá-lo pelos seus atos.

Um anti-herói pode se tornar um vilão carismático sob circunstâncias erradas. Alguém pode ter levado ele a decair, ou alguma coisa tão terrível aconteceu a ele, ou a alguém que ele amava, que ele acabou saindo da linha.

Um jeito de criar um vilão carismático é começar com alguém que os personagens testemunharam a tragédia. Talvez eles não tenham tido a chance de parar um vilão a tempo, antes de ele matar a família do vilão carismático e ele foi o único que os jogadores foram capazes de resgatar. Talvez alguma coisa que eles fizeram para pegar um inimigo teve um efeito colateral e algo terrível aconteceu a ele (vilão carismático). Os personagens ficarão muito surpresos ao ver ele voltando depois, do outro lado das coisas. Eles podem ter vários problemas antes de conseguirem fazer algo de mau a ele, particularmente se eles foram, direta ou

indiretamente, responsáveis pela tragédia.

Tudo depende de que tipo de sentimento você está tentando criar. O vilão carismático criado pela cabala pode estabelecer um sentimento de falta de esperança e de que não precisa de ajuda. Depois de tudo, os jogadores perdem de qualquer jeito. Ou eles deixam que o vilão siga fazendo maldade, que a culpa pode ser dos jogadores, ou eles negociam com o vilão.

Se você quiser uma rivalidade entre a cabala e um oponente particularmente esperto, você pode trabalhar com o vilão que é simplesmente muito legal para que os personagens não gostem dele. Nos filmes, isso geralmente vem do ladrão que encanta a todos enquanto está roubando seus colares e anéis de ouro. Se você quiser que isso dure, então não deixe que o vilão cometa atrocidades horripilantes. Fique com coisas pequenas onde as pessoas geralmente não se machuquem ou morram. Mais tarde você deve forçar os jogadores a escolher se vão tomar uma atitude contra o seu amigo/opponente.

### INIMIGOS DISTRATIVOS

Desauridos e Nefandi fazem ótimos distrativos. Quando os magos descobrem que um deles foi visto em algum local perto de um crime ou atrocidade, eles vão assumir que o Desaurido ou o Nefandus foi responsável e os seus jogadores não devem ser muito diferentes.

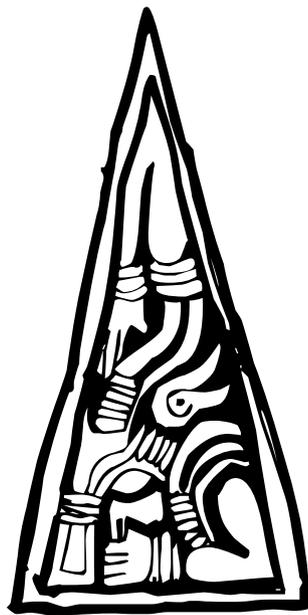
Por que não descobrir por si mesmo? Jogue um desses no meio de um enredo e veja todo mundo cor-

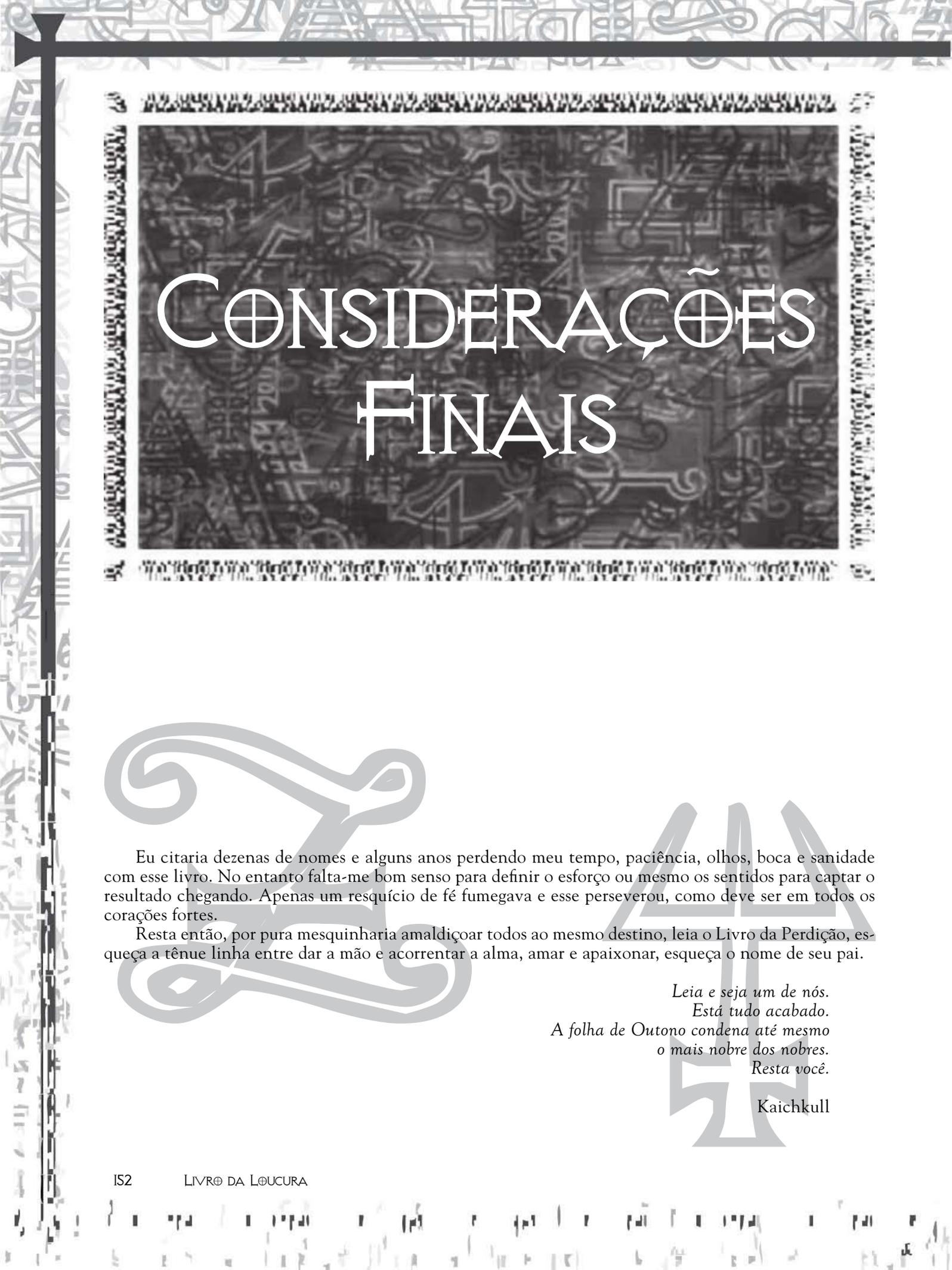
rendo atrás dele. Você nem precisa colocar várias evidências apontando para ele. Geralmente apenas sua presença é o suficiente.

Talvez seu vilão seja suficientemente esperto para usar isso de propósito para prejudicar os jogadores. Por alguma razão, ele sabe que o Desaurido vai estar em algum lugar em alguma hora e ele programa suas ações para coincidir com isso. Imagine que os jogadores estejam interrogando todas as testemunhas de um crime e percebem que uma delas não está se comportando normalmente. Eles fazem algumas investigações e chegam à conclusão de que ele é um Desaurido. Eles vão decidir parar por aí? Eles acharam o culpado, ou eles mantêm a mente aberta?

O que esses personagens farão se, no meio da investigação de um acidente, eles revelarem a presença de um Nefandus, mas o Nefandus mostra não ter nada que eles possam descobrir? Ele certamente não cometeu o crime que eles estão investigando. O que eles fazem? Eles simplesmente matam o Nefandus por ele pertencer a um grupo de pessoas más? Eles deixam ele escapar para cometer suas próprias atrocidades mais tarde?

Lembre-se que até mesmo os Nefandi e os Desauridos usados como simples distrativos devem ser personagens complexos. Os que não forem parecerão sem-graça e isso pode mostrar que eles não são personagens importantes. Além do mais, se você der a eles bastante personalidade e deixar um gancho, você pode usá-lo mais pra frente, no próximo enredo. O pequeno distrativo de hoje pode ser o anti-herói ou vilão carismático de amanhã.





# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Eu citaria dezenas de nomes e alguns anos perdendo meu tempo, paciência, olhos, boca e sanidade com esse livro. No entanto falta-me bom senso para definir o esforço ou mesmo os sentidos para captar o resultado chegando. Apenas um resquício de fé fumegava e esse perseverou, como deve ser em todos os corações fortes.

Resta então, por pura mesquinharria amaldiçoar todos ao mesmo destino, leia o Livro da Perdição, esqueça a tênue linha entre dar a mão e acorrentar a alma, amar e apaixonar, esqueça o nome de seu pai.

*Leia e seja um de nós.  
Está tudo acabado.  
A folha de Outono condena até mesmo  
o mais nobre dos nobres.  
Resta você.*

Kaichkull

Demorou muito, mas, finalmente, esse livro está pronto. Também fico feliz dele sair antes dos outros livros que temos a sair porque ele foi o meu primeiro trabalho como membro do RC. Pode-se dizer que a (re)tradução do Capítulo 4 foi o meu cartão de visitas e o que me deu credibilidade para trabalhar em outros projetos. Não foi só a qualidade dele que proporcionou que eu continuasse trabalhando no RC, mas também respeito, dedicação e comprometimento da minha parte com aquilo que peguei para fazer.

Eu e meu senhor (Lawrence Gray), gostaria de deixar isso bem claro, pegamos trabalho de outra pessoa que desistiu do projeto, aliás, onde tem o nosso dedo nesse livro foi por conta de algum irresponsável que pegou um trabalho que provavelmente não deu conta de fazer e deixou por fazer. Falta de responsabilidade e comprometimento com o trabalho atrasou esse livro e fez com que ele se arrastasse por muito tempo. Coisa que também aconteceu no Verbena.

Todos são convidados a fazer parte do Rogue Council. Todos aqueles que são reais fãs de Mago e que se comprometam a fazer um trabalho sério. É trabalho de fã para fã, mas nem por isso que deve ser relaxado. Pra falar a verdade, não pode ser relaxado em hipótese alguma. Não faço parte do NG e nem do MA (por enquanto), mas acho que falo por todos quando digo que tentamos fazer um trabalho melhor do que A Editora faz e, quando competimos com outros, a coisa tem que ser bem feita, caso contrário é besteira se dar ao luxo de brincar com isso.

Nosso problema é com a falta de qualidade e respeito da Editora com os fãs do WoD, talvez se houvesse mais divulgação (aquela que os grupos de tradução fazem) e uma melhor qualidade no trabalho (aquela que os grupos de tradução tem) esses

livros teriam tido uma melhor vendagem, mesmo com os preços que a nossa carga tributária impõe aos materiais importados.

Chega de blá-blá-blá chato. Devo falar agora sobre a parte divertida. Fiz novos amigos e meu inglês deu um salto de qualidade maior que qualquer ser sobrenatural poderia saltar. Faço parte de algo que eu acredito e o RPG, por conta desse meu trabalho, virou meu principal hobby. Conheci o RC pelos dois livros que eles já haviam publicado e por indicação de um cara cujo nome deve ser Hélio (não conversamos muito, mas te agradeço pela oportunidade mostrada), admirei-me e resolvi fazer parte disso, querendo eles ou não (hehehe). Abri caminho e aqui estou com uma posição de certo prestígio, pondo ordem na casa junto com os membros que estão na ativa. Durante o trabalho recebi, inúmeras vezes, ajudas de meus companheiros como Renam, Rafudo, Squall e palavras de incentivo de meu senhor Lawrence Gray, o poderoso Tremere, que trabalhou bem mais do que parece e que, por falta de tempo, não escreveu nada para esta conclusão, porém podem ter certeza que sem ele o projeto não teria andado, principalmente no Capítulo 4, onde boa parte da tradução foi ele quem fez, então agradeçam em boa parte a ele. Esse trabalho, por increpa que parível, também coincidiu com a (primeira) Crônica que meu grupo de RPG jogou de Mago e também está coincidindo com o final dela. Como podem ver, significou muito para mim tudo isso (e significa).

Um grande abraço a todos aqueles que me ajudaram, principalmente ao ZZ Top que foi a principal banda (não sei o porquê) que embalou as madrugadas a fio traduzindo e revisando. Acho que é só isso, até o próximo.

Pescaldo, The Wayward Son

Livro diagramado e pronto!

Sr. Fábio  
(ou O Power Ranger Verde!)

“Foi importante lançar esse livro, pois as outras facções mais boazinhas tinham muita exposição, e estava na hora de mostrar as verdadeiras cores da Trama. Mas você, leitor, não deve ficar procurando satã num livro, ele está em todos nós, naquela voz dentro de você que diz para você mandar seu vizinho idiota ir tomar no meio do seu cu ou chutar aquele pintcher no meio da rua e oferecer sua irmãzinha virgem aos Lordes Negros.

Paz e Amor,

Squall”

Como é o primeiro projeto que concluo dentro do grupo Rogue Council, considere adequada a apresentação deste que vos fala. Contudo, admito que ficou um pouco maior do que esperava, razão pela qual autorizo o leitor a pular o trecho (o que não tem lá muito sentido, se levado em consideração que é o último do livro).

Muito embora meu nome real não fique em exposição aqui, sempre foi do meu interesse a realização de benfeitorias, projetos, obras, enfim... “coisas” para o benefício comum das pessoas. Desde cedo, creio na idéia de que as pessoas devem trabalhar em prol da coletividade, do bem maior, e não do egoísta crescimento pessoal única e exclusivamente (o que não significa que eu não trabalhe para o meu crescimento pessoal também). Até hoje vivo em função disso.

Cresci numa cidade de fronteira do Rio Grande do Sul, que, até o meio da minha adolescência fazia limite com 2 países. Então, por mais que a cidade não fosse uma metrópole (cerca de 140 mil habitantes), ela recebia a influência dos países vizinhos, Uruguai e Argentina, em especial deste último. Por lá, gerei fortes laços de amizade, vivi (ou quase morri) por arrebatadoras paixões e sofri pelo convívio com um povo que se dividia em castas, sendo a mais alta definida pelos nomes das famílias.

Foi também nesta cidade que tive meu primeiro contato com o RPG, após 5 anos relutando para não conhecer esse “jogo de retardados” (que era como eu costumava me referir ao hobby quando convidado por um grande amigo para experimentar). Pois bem, sabe quando a vida tem uma mudança brusca na rotina e começa a te sobrar tempo vago? Foi o que me aconteceu em 2002, quando resolvi fazer a besteira de jogar minha primeira partida de Vampiro, a Máscara. A partir daí a coisa degingolou de vez... e cá estou hoje, trabalhando em prol do RPG!

Completei meu vigésimo ano de idade do outro lado do país, no norte, onde conheci uma galera diferente, com um sotaque diferente, hábitos diferentes... bem, a verdade, se tratava de uma nação diferente, muito embora inserido também no território brasileiro. Por lá sofri o amadurecimento que apenas a solidão é capaz de proporcionar. Passado um ano, estava de volta à terra natal, em 2005, com uma visão diferente de mundo e conseqüentemente nova perspectiva sobre o próprio RPG.

Nesse meio tempo aí, em meados de 2003, conheci o tal de Orkut, que na época não tinha nem 1% da popularidade que tem hoje. E... decorrido algum tempo, encontrei lá a representação do grupo de tradução que ganhava corpo entre os jogadores de Mago, a Ascensão: um grupo de amigos

que batizou-se Rogue Council. Pois bem, no fim do ano de 2006 eu resolvi abraçar a bronca, entrando como revisor do Book of Madness (título original do livro). Devido a necessárias mudanças, o diretor do projeto, o qual é referência nacional entre os jogadores do cenário, acabou por confiar a mim a continuidade do livro.

Pois bem... de lá para cá tivemos alguns contratempos com um pessoal que não teve condições de honrar o compromisso, de modo que surge o herói Pescaldo e sua namorada cainita, Kao, para dar aquela mão imprescindível. E, basicamente, assim foi... e foi... aos trancos e barrancos... com pausas e justificativas... mas... conseguimos!!!

O que me incomoda é que em pouco mais de 6 meses teremos novas regras para a língua portuguesa, o que implica na óbvia conseqüência de que a partir do próximo ano todo o meu trabalho de revisão (assim como o da Kao), corrigindo as concordâncias verbais que exigem acento circunflexo, não apenas terá sido em vão, mas passará a ser considerado com grafia errada. O mesmo ocorrerá com o trema e com as palavras com fonética semelhante a “idéia”. É frustrante, mas aguardar mais tempo para o lançamento do material, submetendo-o a nova revisão seria um convite para eu me unir às fileiras nefandi.

É claro que, seguindo o exemplo do Mestre Porthos eu deveria, em tese, manter um discurso mais sério. Todavia, depois de tanta desgraça que li até aqui, dá pra fechar as considerações finais com pelo menos um toque de bom humor, não é?

Confesso que estou muito feliz por conseguir lançar o Livro da Loucura na sexta-feira 13, lua cheia, do mês do anticristo, neste ano bissexto... está com jeito de profecia até. Ah, não se pode olvidar, é claro, que também é o meu aniversário, o que torna ainda mais macabro o lance e mais bem-vindo o lançamento do produto, que receberei como um presente do Rogue Council por mais um inverno vivido. É nessas horas que o meu signo no Tarot – o Mago – parece de alguma forma me fazer sentir abraçado pela Tellurian.

Enfim, está pronto o livro do Capeta.

Meus agradecimentos à cabala que se empenhou para dar fim ao projeto, incluindo aqueles membros rotativos.

Um agradecimento especial ao mestre Porthos pela paciência de me explicar que as medidas usadas para os efeitos de Forças são variáveis, o que eu considero injusto, mas como ele mesmo diz “o mundo é injusto!”.

Meu agradecimento ao Pescaldo e sua excellentíssima companheira, Kao (e que esse relacionamento dure para sempre para que não dê merda

a cada leitura que for feita deste agradecimento!), tanto pelo empenho, quanto pela responsabilidade e qualidade do material produzido. Levando em consideração que o trabalho de vocês ficou excelente, fico até satisfeito com a irresponsabilidade ou impossibilidade de concretização da tarefa por parte daqueles que vos antecederam. Vocês estão de parabéns. Mesmo.

Meu agradecimento ao Renam e Squall, que não fizeram (quase) nada no projeto (mentira, o Squall salvou o dia, na última hora, mas minha mensagem já estava pronta... hueaheuha...) a não ser dar pitaco, mas que nos alegraram com suas manifestações gays e retardadas (fiquem a vontade para decidir quem é o gay e quem é o retardado) no tópico do Book of Madness do Orkut, sempre acompanhados do elemento ainda pior, Pescaldo. Brincadeira. Hohoho... Bem, caras, vocês podem ser praticamente considerados participantes deste projeto. Bem, na verdade, o Prelúdio e Introdução traduzidos pelo Squall foram utilizados, então...

Meu agradecimento ao Agente Thefe e Laddyroll que, muito embora tenham sumido do mapa, tiveram colaboração relevante no período em que o projeto engatinhava. O mesmo vale para os rogues Lucas, Dalton, Kane, Samadhi, Diogo, Marshal e Ancient.

Meu agradecimento ao Folha do Outono, pelo ponta pé inicial no projeto, com a tradução do capítulo sobre o Infernalismo, e pelos diálogos produtivos via MSN. Infelizmente, devido à inexistência de apêndice no livro ou espaço no rodapé das páginas não se fez possível o uso de todas as notas de tradução que o diligente garou fez. Ainda assim, independente de uma possível incompatibilidade de ideologias e política entre os grupos de tradução, que fique claro aqui que ainda assim sou grato.

Meu agradecimento ao nosso jovem diagramador, Sr. Fábio, que conquistou minha confiança ao demonstrar prestatividade e agilidade para a realização das tarefas, sem o qual não teríamos conseguido vencer o prazo. Cara, tu é 10.

Meu agradecimento especial aos meus genitores e a algumas pessoas que tiveram influência na formação da minha personalidade, em especial na adolescência. É graças a vocês que eu sou quem sou hoje (tecnicamente, isso deveria ser um elogio).

Meu agradecimento especial ao amor da minha vida, que felizmente eu já encontrei, mas, se eu estiver muito enganado e não for quem eu penso, certamente ainda surgirá um dia (eu acho!!).

E, de forma geral, um agradecimento:

À Mel, por ser um cão tão legal;

Ao Bill Gates, por bolar o Windows, que apesar dos pesares é indispensável;

À Devir, por não ter traduzido este livro;

Ao Mercado Livre, que me possibilitou fomentar o capitalismo;

Ao Google, por oferecer o Translate, Gmail e Orkut pra galera;

A Thomas Edison, por soltar uma pipa na chuva que me garantiu ter internet hoje;

Ao deputado Roberto Jeferson, por ter tocado merda no ventilador mensaleiro;

Aos leitores, pela paciência de esperar e compreender nossas dificuldades;

Às fábricas de macarrão instantâneo, que me salvaram da morte por inanição;

À desgraça alheia, que me dará emprego como advogado;

Aos japoneses, pela tecnologia desenvolvida (e pela katana);

Aos chineses, pela culinária (exceto com relação aos insetos e animais domésticos);

Aos ingleses, pela revolução industrial, apesar da contribuição à Wyrn;

Aos americanos, pela indústria cinematográfica (e só isso também!);

À Estrela e à Grou, por terem tornado minha primeira infância mais divertida;

À Nintendo, Sony, Sega... e à CAPCOM, Midway e Blizzard..., pelos games;

A Arthur Davidson e William S. Harley, pela primeira Harley-Davidson;

Ao Rogue Council, pela oportunidade;

Às minhas ex-namoradas, porque me proporcionaram muito aprendizado;

Aos meus amigos, por motivos óbvios, em especial ao anão Holder que não retornou ainda de sua jornada nas terras gélidas do norte;

Às demais pessoas que eu esqueci, e ponto final.

Solar