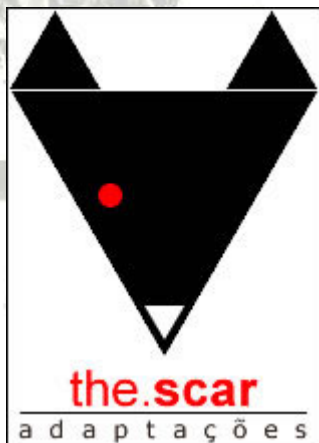


# Opera RPG

# MAGO

## Mágika de Metal

Aventuras no Ambiente Metal Gear, com um toque sutil de Mago.



**Criação:**  
**Raphael "The Scar" Martinelli Barbosa**

Metal Gear Solid 3 – Snake Eater é uma marca registrada pela Konami, enredo criado por Hideo Kojima.

Mago: a Ascensão é uma marca registrada pela White Wolf.

Este material é de distribuição gratuita através da Internet, aqui possuem várias regras adaptadas usando o módulo básico de OPERA RPG ©.

# MAGO

## Mágika de Metal

Junho 2008

### Introdução

No cenário de Metal Gear (jogo da série de Hideo Kojima), você encontra muitos dos inimigos situados em grandes conspirações, usando de certos poderes para acabar com seus adversários, e ele pode ser representado em partes pela mágica, como se fossem Despertos de *Mago: A Ascensão*.

Simulando isso e tornando mais emocionante o RPG para Metal Gear, é que foi criado este suplemento de Regras modernas de uso de *mágika* no fantástico mundo de MG. Aqui os jogadores poderão entrar na pele dos maiores espões da Terra, e assim como seus inimigos, possuir os poderes que o Despertar pode oferecer.

Como em *Mago: A Ascensão* será inclusa as *Tradições*, mas com uma presença menor neste cenário, para não tomar o espaço da trama central. Aqui há uma mescla de regras vinda da WW, adaptadas para OPERA, e também com a tão bem elaborada regra de Magias de Improviso de *Raphael Bonelli*, dando então uma sensação maior de realismo as anormalidades dos personagens mesmo em um cenário com magia (uia!).

*Detalhe:* Esta é uma personalização do ambiente, juntando um gosto pelo cenário de MG, e uma pitada de Mago. E não foi incluso a Esfera Espírito, pois ela não seria usada em minhas aventuras.

Será encontrado neste suplemento:

- **Capítulo Um: Um pouco de Números**
  - Regras para o uso da *Mágika* e seus Efeitos.
- **Capítulo Dois: Aquilo que Gira em Volta da *Mágika***
  - As Esferas.
  - Quintessência e Paradoxo.
- **Capítulo Três: O que faz a magia funcionar**
  - Avatar.
  - Força de Vontade.
- **Capítulo Quatro: O que a *mágika* causa**
  - Ressonância.
  - Os limites da *Mágika*.
- **Capítulo Cinco: E o meu Brinde? Pague com Exp!**
  - Novas Habilidades e Características.

## Capítulo Um: Um pouco de Números

### As Regras para o uso da *Mágika* e seus Efeitos.

Um mago Desperto tem além de sua Força de Vontade outros fatores que influenciam no uso de seus poderes, mas estes fatores serão discutidos mais a frente, primeiramente é preciso deixar claro que será o jogador quem dirá o efeito de sua *mágika* baseando-se em uma tabela explicativa que segue abaixo:

Tabela 01.01

Tabela de Magia de Improviso						
Modificador	Duração	Alcance	Massa	Proteção	Dano	Efeito
+1	Instantânea	O Mago	Mínima (100g)	0	0	-
0	5 min.	Toque	Pequeno (1kg)	1	1	Sem Efeito.
-1	1 hora	2m	Humano (100kg)	2	D2	Atrapalha 1.
-2	1 dia	20m	Grande (500kg)	3	D3	Atrapalha muito.
-3	1 mês	200m	Gigante (1t)	4	D2+1	Reduz Concentração.
-4	Permanente	2km	Mega (10t)	5	D3+1	Quase Fatal.

\*Os redutores da magia podem ser distribuídos entre número de ações e mana para realizar a magia.

**\*Efeitos:** Esta coluna é uma guia geral de modificadores para aquelas magias cujo efeito não podem ser medidos numericamente, e sim através do bom-senso do observador. **Sem Efeito** significa que a conjuração gera efeito visual ou sonoro que não influencia de forma alguma o jogo, não gerando penalidade ou quaisquer outros efeitos em npcs ou jogadores. **Atrapalha 0 e 1** são efeitos que retiram a atenção do alvo de forma que ele possa ter penalidades em testes, no primeiro nível a magia só causa um leve incômodo, no segundo o efeito é suficiente para que a criatura receba penalidade (normalmente - ) em seus testes. **Reduz concentração** inclui o tipo de efeito que pode impedir o alvo de se concentrar em qualquer coisa que não seja o efeito da magia. E finalmente **Quase Fatal**, efeitos que tenham caráter mortal. Efeitos de sono, paralisação ou petrificação se enquadram neste efeito.

Além das categorias da Tabela de Magia de Improviso há outra que trabalha com redutores diferentes e tem uma finalidade também distinta, esta é a de Controle, que pode ser usada tanto para Controle Mental, quanto para Controle através de Forças.

Tabela 01.02

Tabela de Magia de Improviso (parte B) – Controle		
Modificador	Tempo em Controle Mental	Tempo em Controle por Forças
0	1 round	2 ações (acabando no final da segunda ação)
-1	1 minuto	1 round
-2	10 minutos	1 minuto
-3	1 hora	10 minutos
-4	1 dia	30 minutos
-5	1 semana	1 hora

Vale lembrar que estas categorias podem ser juntadas com a da Tabela 01.01, como por exemplo, Controlar o corpo de um alvo por 1 round que tenha massa de um Humano normal e a uma distância de 20 metros.

Com esta tabela, o jogador poderá montar o resultado de suas magias, baseando-se na descrição das Esferas que ele terá acesso no **Capítulo Dois**.

Além disso, ele deverá respeitar o nível de sua Esfera para ter acesso a alguns dos efeitos, tendo então um máximo em redutores para a prática da distorção da realidade, e somente depois dele conferir esse limite, é que ele poderá descontar os redutores em ações e mana.

O usuário desta tabela não usará necessariamente todas as etapas, e sim algumas, como por exemplo: ao potencializar um tiro de pistola o usuário usando de sua magia (e de sua Esfera apropriada, como Forças) pode aumentar o dano do disparo, usando então somente a etapa de **Dano** e por fim não tendo que fazer várias contas para chegar a um resultado.



Tabela 02

Nível de Esfera	Redutor máximo para realizar magia
1	-2
2	-4
3	-6
4	-8
5	Infinitos

Com este esquema ele terá um limite de poder, e este redutor máximo será contabilizado antes do usuário distribuir os redutores em ações e mana.

Além da tabela que é mostrada acima, também teremos uma que mostra o custo em mana para a realização da magia e também o número de rounds necessários para que ela seja lançada, dependendo tanto um como outro do nível da Esfera do usuário para determinada tarefa.

Tabela 03

Nível da Esfera	Custo em Mana	Nº de ações
1	1	1
2	2	2
3	3	2
4	4	3
5	5	4

A NA para realização de uma magia é 14, a não ser que a mesma diga o contrário.

Ao determinar o uso de uma magia, o usuário pode então definir os padrões dela, uma magia como Encantar Armas, nível 2 da Esfera Primórdio, ficaria desta forma:

*Como o usuário da mágika possui nível 2 da esfera Primórdio, então ele poderá ter no máximo um redutor de -4 para realizá-la, antes de descontar ações, mana entre outros. Ao dar um tiro com sua MK 22. o usuário quer aumentar a potência do tiro usando de sua Quintessência, então ele quer que o projétil tenha +D3+1 de dano. Com isso ele consegue usar o "Encantar Armas", tendo um redutor de -4 para realizar a magia, então ele distribui parte do redutor em +2 no custo de mana e +1 ação para efetuar a tarefa, ficando com somente -1 em seu teste. Como é uma magia de uma Esfera em nível 2, então ela custará 4 de mana (2 do nível + 2 da distribuição do redutor) e levará 3 ações para terminar a magia (2 ações pelo nível e + 1 pela distribuição do redutor).*

*Usando sua Vontade, exemplo 7, e seu nível de Esfera que é 2, mais o seu nível de Avatar que é 2 também, ele realizará então um teste de NA 14 contando com um bônus de 11 (7+2+2).*

**The Sorrow**  
COBRA UNIT



## Capítulo Dois: Aquilo que Gira em Volta da Mágika

### As Esferas

Para facilitar a tarefa formidável de estudar todos os elementos possíveis da realidade, os Mestres antigos dividiram a realidade em nove categorias separadas — as oito Esferas do Conhecimento.

Esferas supostamente englobam todos os elementos da realidade e são o foco do estudo de todos os Magos Verdadeiros. Apesar de certos grupos enfatizarem uma Esfera em detrimento das outras, todas (ou quase todas) as Esferas estão disponíveis para todos os magos. Todas elas podem ser compradas como **Habilidade Psíquica**.

São elas, resumidamente:



**Correspondência:** Mago que usa o espaço ao seu favor, com esta esfera o praticante pode sentir presenças, andar muito em pouco tempo e até mesmo distorcer o tamanho de algo.

**Entropia:** Sorte e destino. São os focos de um mago da Entropia, jogando com as probabilidades ele transforma a realidade ao seu favor.

**Forças:** A esfera que reflete o poder de manipular tudo em sua volta como finalidade de dano, proteção ou controle de algo.

**Vida:** Tudo que se move, cresce e muda está associada a esta esfera, desde curas até transformações do corpo.

**Matéria:** Todos os padrões não-viventes que possuem forma estão sob o julgo desta esfera.

**Mente:** A vontade molda a realidade. O estudo do pensamento, da inteligência e do raciocínio leva o mago a controlar as pessoas, se projetar astralmente e criar elos.

**Primórdio:** A Esfera que explica a criação de tudo que provém da magia. A energia que abastece o verdadeiro mundo, o mágico.

**Tempo:** O fluxo do tempo varia conforme seu observador, e estes magos lidam com a manipulação dele. Fortes magos podem usar destes fluxos para realizar suas ambições, desde uma pequena parada de tempo em sua volta até voltar os anos.

Além da definição das Esferas, cada uma em seu respectivo nível gera certos efeitos, que serão descritos abaixo. Os pontos antes de cada tópico representam o nível na qual pode

ser empregada a Esfera, além de que o usuário pode montar novos efeitos parecidos com o de mesmo nível que deseja usar, já que estes são apenas uma referência.

### Efeitos de Correspondência

• **Paisagem da Mente** — Este Efeito, disponível para todos os discípulos da Correspondência, permite que um mago sinta a presença de objetos que preenchem o espaço ao seu redor.

Ele pode estender a área de percepção, mas isto requer mais e mais concentração ativa. Depois que a área alcança o diâmetro de um quarteirão, as informações sensoriais tornam-se grandes demais para que se possa agüentar.

• **Ondestou?** — O mago pode sentir onde está em relação a todo o resto. Os Adeptos da Virtualidade chamam este Efeito de "ondestou?" Quando usado em conjunto com o primeiro nível de Primórdio, ele pode estabelecer em que mundo ou Reino Fragmento (e onde dentro deste) o mago está, enquanto um Efeito conjugado com Mente permite que o mago descubra se ele está sofrendo de alucinações ou sonhos.

• • **Abrir/Fechar Janela** (Sentir Correspondência) — Através da técnica antiga de investigação, um mago pode abrir uma janela no espaço e estender seus sentidos através dela para observar eventos em locais remotos. Isto é combinado freqüentemente com Tempo para realizar procuras em outras épocas.

Um mago também pode reverter este Efeito para fechar uma janela ou impedir que uma se abra, por exemplo, quando ele sentir que alguém está tentando investigá-lo. Isto funciona como uma contramágika em oposição ao espião.

• • **Aporte** — Fazendo pressão contra o tecido do espaço, um mago pode fazer um pequeno furo na Trama. Embora sejam pequenas demais para se atravessar, estas brechas permitem que o mago agarre itens distantes e os puxe — ou mande-os embora — usando Vida ou Matéria. Isto só funciona para objetos muito pequenos e simples.

Uma variação de terceiro nível permite que o mago crie uma conexão com algum objeto simples — outra vez com Vida ou Matéria — o que permite que este levite ou voe pela duração do Efeito.

• • **Proteção** — Enquanto as janelas no espaço são o método mais popular para espionagem mágika, as proteções são a prevenção mais popular. O mago trabalha com as linhas da sua mágika e o tecido do espaço, criando uma proteção.

• • • **Corrente** — Uma corrente é uma ligação mágika que conecta dois objetos ou criaturas entre si através de Ressonâncias combináveis. Tais ligações muitas vezes já existem, mas um mago com Correspondência pode fortalecê-las ou criar uma onde antes não havia nenhuma. Com um sucesso neste Efeito, um mago pode fazer com que um objeto ou criatura suba (ou desça) em um nível na Tabela de Improviso de Magias na etapa de **Alcance**.

• • • **O Passo de Sete Léguas** — O nome deste Efeito vem dos tempos medievais e dos magos da Ordem de Hermes que usavam freqüentemente "botas de sete léguas" como focos para este Efeito, em que cada passo levava o usuário precisamente sete léguas para frente.

Esta mágika cria uma fenda pequena e extremamente transitória no tecido do espaço, permitindo que o mago a atravesse para alcançar qualquer outro local na Terra. Dependendo da mágika utilizada, ele pode ver todo o espaço intermediário movendo-se como um borrão, ou pode simplesmente bater os calcanhares, desaparecer e reaparecer.

Este Efeito não imuniza o mago contra os seus novos arredores; se ele se deslocou até o fundo do oceano esperando que um submarino estivesse ali, ele seria esmagado pela pressão tremenda da água. Investigar com antecedência o destino desejado é aconselhável — "olhe onde pisa," como diz o provérbio. Conseqüentemente, muitos magos preferem espelhos mágikos como seus focos, uma vez que eles podem ser usados tanto para olhar quanto para se atravessar. Existem variações de nível 4 deste Efeito, envolvendo a teleportação de máquinas, cabines ou portas secretas. Estes Efeitos de nível superior transportam alvos maiores ou mais numerosos. Erros de orientação são fatais; um alvo que não é visto no momento em que desaparece tem menos chances de provocar suspeitas — e Paradoxo.

• • • **Visão Dividida** — Os Cultistas do Êxtase amam este Efeito, que multiplica a quantidade de informações sensoriais recebidas. Um mago simplesmente estende seus sentidos para locais múltiplos ao mesmo tempo; visões sobrepõem-se umas às outras como numa multiexposição fotográfica, e os sons se misturam como vários rádios sintonizados em estações diferentes. Não há limite quanto ao número de locais que um mago pode sentir, mas é necessária uma jogada de Percepção para distinguir quais objetos estão em qual local. A dificuldade é igual a 14 +2 para cada uma das cenas que se está observando. Ir além do nível de Percepção de uma pessoa é perigoso; esta sobrecarga pode levar um mago ao Silêncio.

• • • **Filtrar o Espaço-Tudo** — Se tiver certo conhecimento sobre uma pessoa ou um objeto, o mago pode vasculhar a realidade para descobrir aonde o objeto existe no espaço tridimensional. Quanto menos o mago souber, mais tempo levará a busca, e não há garantias. Existem muitas áreas fortemente protegidas no espaço tridimensional, sem falar nos portais para outros mundos e épocas, portanto estas buscas são longas e incertas.

• • • **Caçada ao Vácuo** — Esta versão avançada de **Abrir Janela** permite que um mago habilidoso em Correspondência possa seguir uma perturbação na Trama de volta ao seu ponto de origem. Enquanto a Correspondência de segundo nível permite que um mago reabra uma janela, este Efeito permite que o mago atravesse pessoalmente para confrontar o espião.

Este Efeito é particularmente popular entre os Eutanatos. Entretanto, a Correspondência lida apenas com o espaço; alguns distúrbios estendem-se para outras épocas e dimensões. Para estar absolutamente certo da sua presa, os magos mais velhos aconselham que os rastreadores adicionem percepções de Tempo para orientá-los. Nunca mais se ouviu falar de certos magos que usaram este Efeito, uma vez que muitos distúrbios não são o que parecem...

• • • • **Bolha de Realidade** — Usando esta mágika, o mago distorce o espaço ao redor do seu corpo ou de outra coisa, levando-a até o seu próprio universo em miniatura. Neste estado ela é completamente invisível e intangível para tudo ao seu redor. Contudo, as paredes para o mundo exterior são finas, e o mago pode olhar para dentro (ou fora) da sua bolha de realidade. Mover bolhas e bolhas grandes (que poderiam conter uma motocicleta ou um prédio) exigem três sucessos e leva 15 minutos ou mais.

• • • • **Portal de Hermes** — A Ordem de Hermes afirma ter criado este Efeito de Correspondência, cortando uma Passagem permanente na Trama, e então selando a abertura com um banimento poderoso para impedir a passagem de tudo, a não ser de criaturas sensíveis e dispostas.

A mágika resultante cria uma janela aparente que pode conectar uma sala e o fundo do oceano, enquanto previne que a água e os peixes não jorrem através da abertura. A alternativa logicamente é altamente vulgar e extremamente perigosa, embora já tenham ocorrido casos, especialmente como uma medida terrorista dos Desauridos. Muitos desses portais podem ser colocados no mesmo lugar, dando a impressão de uma sala de espelhos, cada qual levando para um local diferente, com uma área de espaço nulo no meio.

• • • • **Multilocalização** — Com esta mágika bizarra, um mago pode empilhar localizações múltiplas, permitindo que elas interajam livremente. Nenhum dano é causado para objetos que se sobrepõem durante a multilocalização, mesmo assim eles são sólidos um para o outro e, uma vez separados, não se sobrepõem outra vez. Empilhar duas localizações é possível, mas altamente vulgar (aumente a dificuldade para 18); e falando de um modo geral, isso só é realizado por Desauridos.

• • • • **Polipresença** — O mago pode aparecer em diversos lugares ao mesmo tempo. Este Efeito assemelha-se a **Visão Dividida**, mas além de sentir os lugares, a forma física do mago também pode aparecer realmente em cada um dos locais. Observadores em cada local verão o mago e podem interagir com ele normalmente. O artífice da vontade, contudo, precisa interagir simultaneamente com cada um dos locais em que projetou a si mesmo. Tudo que disser ou fizer será ouvido e escutado pelos observadores de todos os locais.

Esta interação vai num único sentido, a partir da perspectiva do mago. Itens em um local não afetam observadores que estejam num local diferente, mas todos os objetos em todos os locais afetam o mago igualmente. As paredes mais próximas dele bloquearão sua visão, e ele pode sofrer ataques lançados contra qualquer um dos seus corpos multilocalizados.

Um mago pode usar este fenômeno em vantagem própria. A arte de Akasha do Dó possui um movimento avançado chamado de Chute dos Quatro Ventos. O atacante executa um chute giratório voador contra um oponente, e enquanto está no ar multilocaliza-se para quatro posições diretamente ao redor do oponente, de modo que a força de um chute atinge o oponente de quatro lados ao invés de um. (Trate cada um dos chutes como uma jogada normal e verifique o dano de cada um separadamente.)

Os Magos que realmente desejam ocupar diversos lugares ao mesmo tempo podem usar um Efeito conjugado com **Mente**, **Primórdio** e **Vida**, criando um novo corpo e treinando o pensamento para cada local adicional. Embora esta mágika permita que se multipliquem as tarefas mundanas, isso não duplica o Avatar; apenas o original pode realizar mágikas.

• • • • **Mutações Espaciais** — Com esta mágika, o mago pode esticar distâncias, mudar o tamanho de objetos ou distorcer o espaço ao seu redor. Um corredor pequeno pode ser esticado por milhas, enquanto um HIT Mark pode ser encolhido até chegar ao tamanho de uma formiga.

No entanto, a massa não muda, a não ser que o mago utilize um Efeito conjugado com **Vida** ou **Matéria**, e embora seja fácil fugir de um HIT Mark do tamanho de uma formiga, seria praticamente impossível esmagá-lo.

## Efeitos de Entropia

• **Localizar Desordem** — O mago pode identificar a área de maior desordem numa instituição ou numa sequência organizada de acontecimentos. Quanto maior o seu sucesso, mais precisa será a informação. Este é um Efeito sensorial. Digamos que o mago quer se infiltrar entre os funcionários de um hotel. Ele obtém um sucesso e descobre que a operação do restaurante é o elemento mais desorganizado. Ele se disfarça de cozinheiro e infiltra-se na cozinha, apostando que os outros empregados não irão perceber o novo contratado. Com um sucesso maior, ele pode descobrir que o ponto de maior desordem nas operações comerciais do hotel é o cadastro de empregados do gerente da copa, que estão totalmente desorganizadas. O mago precisa estar de certa forma familiarizado com a organização que ele estuda para obter algum benefício, embora esta habilidade facilite extraordinariamente as habilidades de dedução.

No exemplo acima, o mago precisaria gastar algum tempo andando pelo hotel e conversando com alguns funcionários antes que possa apontar qual é o ponto de caos nos negócios.

• **Anel da Verdade** — Certas palavras ressoam com o destino. Às vezes, as pessoas podem dizer profecias ou verdades sem nem perceber. Um mago pode reconhecer isso; este Efeito lhe concede a habilidade para discernir verdades mais elevadas ou significados maiores em palavras faladas ou escritas, e para detectar mentiras com certa precisão. Isto dá ao mago um sexto sentido; ele pode jogar **Percepção** para descobrir uma verdade — ou falsidade — maior em algo que ele ouve ou lê. Ele pode não saber *por que* isto é importante, mas ele pode dizer quando um fato é um fato. Um mago que use isto para descobrir mentiras pode cancelar sucessos de jogadas de **Lábia** como uma contramágika contra um feitiço (um para cada sucesso). Um mentiroso pode continuar a mentir com jogadas resistidas.

Este sexto sentido não lida especificamente com o futuro (esta forma de previsão é obtida com **Tempo 2**). O **Anel da Verdade** geralmente lida com o presente, embora possa ser combinado com **Tempo 2** para previsões assustadoramente precisas.

• **Sorte de Principiante** — Há uma probabilidade estatística de que qualquer tentativa aleatória para se fazer algo seja realmente bem sucedida. Você pode acertar o buraco numa só tacada na primeira vez em que segurar um taco de golfe, ou acertar o centro do alvo na primeira tentativa. O problema é fazê-lo uma segunda vez, já que isso vai se tornando cada vez mais improvável. Sorte num tiro está dentro das possibilidades, mas fica difícil de acreditar em cinco acertos seguidos para um amador. A maioria dos magos concorda que habilidade e prática irão superar apenas a sorte à qualquer hora. No entanto, quando em face de um feito que nunca tentou antes (ou pelo menos no qual nunca foi bem sucedido), um mago pode usar este Efeito para convocar a força da sorte de principiante e fazer algo impossível. Para cada ponto acima do sucesso requerido com este Efeito, o Narrador pode adicionar um sucesso para qualquer jogada de uma perícia não mágika no qual o mago não tenha nível algum, além de quaisquer sucessos que o mago consiga sozinho. Os "sucessos automáticos" deste Efeito duram até que sejam usados em algum sucesso espetacular, após o qual a mágika consome a si mesma. Cada tentativa futura para usar a mesma mágika para o mesmo feito aumenta a dificuldade em +1. Isto reflete os rendimentos decrescentes. Os Magos que queiram continuar realizando sucessos espetaculares devem comprar níveis adicionais da perícia em questão. Ninguém permanece um principiante por muito tempo.

• • **Jogos de Azar** — Usando seus poderes para controlar acontecimentos aleatórios locais, o mago pode virtualmente deter minar o resultado de qualquer jogo de azar. Ele pode controlar a jogada de dados, o embaralhar das cartas, a queda da bola na roleta e outros eventos semelhantes. Quanto maior o sucesso que ele obtém, mais preciso será o controle que ele exerce.

• • • **Aniquilar a Máquina** — Estudantes de Entropia podem transformar maravilhas tecnológicas numa pilha de lixo. Neste nível, o mago pode usar seu conhecimento de Entropia para introduzir o caos puro dentro de sistemas tecnológicos. Qualquer maquinário moderno ou dispositivo eletrônico pode sofrer de defeitos ou até mesmo se autodestruir. Sistemas de computadores adulteram todas as informações armazenadas, tornando-as incompreensíveis. Correntes elétricas dentro de equipamentos eletrônicos elevam-se tão rapidamente que componentes derretem. Linhas telefônicas espalham as ligações aleatoriamente, orientando-as para os números errados. Equipamentos para a distribuição de energia, como caixas de fusíveis, entram em pane — alguns fusíveis queimam sem razão aparente, enquanto outros deixam de queimar, causando curtos-circuitos, explosões de lâmpadas e fios elétricos superaquecidos. Quando maior o sucesso, maior será a magnitude da desordem causada. Diversos sucessos podem ser necessários para fazer com que maquinários de grande porte sofram um ou dois problemas técnicos, enquanto sistemas pequenos ficarão descontrolados com o mesmo número de sucesso.

Um Efeito parecido, **Erodir Matéria**, faz com que gases se difundam no ar, líquidos evaporem ou sólidos se desintegram. O número do resultado em um sucesso obtido para o Efeito determina quão rápido a matéria se dissolverá e quanto dela pode ser afetado. Dependendo da jogada, pode apodrecer uma porta de madeira em um minuto, enquanto jogadas mais ousadas corroem a estrutura metálica de um caminhão em cinco minutos.

• • • **Como um Relógio** — A Tecnocracia é muito famosa por este Efeito, embora todos os magos possam usá-lo. Após este encantamento, uma máquina, tipicamente um relógio, funcionará sem erros e tão precisamente quanto fora planejado. Tanto o dispositivo quanto o feitiço precisam ser mantidos ocasionalmente (caso contrário a probabilidade é forçada demais), mas relógios (e outros dispositivos) podem funcionar "como um relógio" por séculos.

Este Efeito pode proteger o dispositivo contra tentativas de **Aniquilar a Máquina**. A mágika usada para manter a operação perfeita irá frustrar a maioria das tentativas para fazer com que algo dê errado por meio de Entropia. No entanto, esta mágika não protege a máquina contra Esferas como Matéria, que sabotam o dispositivo magikamente (embora Efeitos de Matéria parecidos possam prevenir isto também).

• • • • **Praga do Envelhecimento** — Normalmente focalizado através de infusões, venenos, efígies ou maldições, este Efeito introduz a entropia primária diretamente numa forma de vida alvo, fazendo com que o seu corpo se deteriore e se decomponha rapidamente. Isto se assemelha a um envelhecimento acelerado; o alvo envelhece efetivamente uma quantidade de anos dependendo da jogada do Efeito mágico (pode-se usar ao categoria de Dano para determinar esta quantidade). Formas de vida que tenham envelhecido além do seu tempo de vida normal irão morrer e virar pó rapidamente. As vítimas que alcancem a velhice prematuramente deverão sofrer penalidades para seus Atributos Físicos. Muitas Tradições usam Efeitos de Entropia destruidores de vida semelhantes, mas os Verbenas são os mais conhecidos por eles. Uma vez que normalmente estimam a energia presente na vida, os Verbenas vêem a remoção desse vigor como sendo o pior tipo de punição.

• • • • **Bênção da Parteira** — Os Verbenas afirmam ter originado esta mágika antiga. O mago coloca suas mãos sobre a barriga de uma mulher grávida e abençoa a criança, normalmente "para crescer alta, com os membros perfeitos e bem favorecida." Qualquer coisa além disso é considerada supérflua, embora os Progenitores planejem todo o corpo e a aparência da criança. Quanto mais alto o sucesso obtido reduz a probabilidade de doenças ou deformidades. Um sucesso normal ou mais normalmente irão proteger a criança contra qualquer tipo de doença, com exceção de pragas poderosas, por toda a vida. Repetindo, isso afeta a probabilidade, não o corpo em si, embora possa ser combinado com Vida 4 para conceder vitalidade ou beleza à criança.

• • • • • **Destruir Pensamento** — Uma das táticas favoritas da NOM, este Efeito faz com que qualquer pensamento ou sentimento racional desapareça da mente do alvo escolhido. Um pistoleiro face a face com o mago pode ter destruída a sua decisão de atirar rapidamente — "Eu vou matá-lo... Não, eu não vou matá-lo, mas eu vou *machucá-lo*... mas se eu atirar em você, eu irei para a cadeia... Mesmo que eu fuja, ele tem amigos... Ah, que droga!" (O pistoleiro foge.). Uma vez que o Efeito ocorra, a vítima normalmente começa a reconsiderar o pensamento afetado. No exemplo acima, a vítima vê os problemas e a ilogicidade inerente da idéia ou do sentimento e o abandona. O pensamento é destruído. O Narrador precisa decidir qual sucesso é necessário para o Efeito, dependendo da complexidade do pensamento e da inclinação da vítima. Um sucesso normal sucesso pode dissuadir uma pessoa de um capricho, enquanto sucessos espetaculares seriam necessários para rejeitar uma paixão ou convicção profunda.

• • • • • **Juramento de Compromisso** — Um dos ritos mais antigos entre as artes dos magos. Quando alguém aceita um pacto, acordo ou serviço, o mago que administra ou que faz este juramento pode chamar a força do destino para testemunhar o processo e punir qualquer um que quebre o espírito do juramento. Um juramento de compromisso é uma mágika poderosa, com consequências calamitosas para aqueles que o quebrarem. Um mago que jure "proteger a antiquíssima Ordem de Hermes," e então deserte para juntar-se à Tecnocracia, acabaria sofrendo de algum destino terrível. Ele seria marcado fisicamente como um quebrador de promessas, um estigma horrendo, facilmente detectado por magos sensíveis ao destino (Entropia 1). Se o mago quebrar o juramento devido a uma força externa — ele jura proteger alguém, mas o mata enquanto estava sendo dominado mentalmente por outro — não será considerado como um perjúrio, a não ser que o mago tenha se submetido voluntariamente ao controle mental. Isso pode depender das circunstâncias.

## Efeitos de Forças

Danos que tenham como origem da magia das Forças, terão sempre +1 de bônus.

• **Visão Sombria** — Na ausência de luz visível, o mago pode alterar suas percepções para cima ou para baixo no espectro da radiação eletromagnética. Isto permite que ele veja luzes infravermelhas ou ultravioletas, ondas de rádio, raios X, etc. Ele não será capaz de distinguir cores, mas poderá captar outros fatores interessantes a partir dos outros espectros — raios X permitiriam que ele visse a estrutura subjacente de um objeto, e ele poderia ver no escuro usando o infravermelho.



• **Quantificar Energia** — Invocando este Efeito, um mago pode sentir o tipo e a quantidade de energia sendo utilizada ao seu redor. Ele pode traduzir facilmente as suas percepções em unidades de medida exatas, como volts, amperes, tesla, gauss, etc. Note que isto inclui energias cinéticas, o que permite que um mago determine a velocidade de um objeto em relação a ele se souber a sua massa.

• • **Descarregar Estática** — O mago pode fazer com que a eletricidade estática no ar descarregue-se espontaneamente em uma área localizada. Se o Efeito visa uma vítima, ela sofrerá dano (verificar com a Tabela de Magia de Improviso). Se um alvo vivo não passar em um teste de Físico, ele estará atordoado (incapaz de agir) por um número de rodadas igual à diferença. Este Efeito é mais fácil de ser realizado quando o ar está seco (baixa umidade) ou quando o mago está próximo de maquinarias elétricas poderosas. Alguns Irmãos de Akasha usam um Efeito parecido para se tornarem reservatórios vivos de eletricidade estática, que eles descarregam ao golpearem seus oponentes.

• • **Devastação do Sistema** — Usando este Efeito, o mago pode tocar qualquer maquinário elétrico ou sistema de distribuição de energia e virtualmente destruí-lo alterando a corrente que entra no sistema em picos de energia elétrica. Muitos sistemas avançados são protegidos contra impulsos repentinos de corrente. Isto pode minimizar o dano infligido pelo mago, mas virtualmente qualquer sistema pode ser desligado, isso se não for danificado.

Os Adeptos da Virtualidade usam um Efeito semelhante para controlar maquinário elétrico. Seu controle é, na melhor das hipóteses, rudimentar, e o mago também precisa ter um conhecimento consistente sobre o maquinário (obtido através das Habilidades Tecnologia, Computador, ou Ciências).

• • **Andar Sobre a Água** — Controlando a coesão molecular na superfície de um líquido (normalmente água), um mago pode tornar a superfície sólida o suficiente para que se possa andar sobre ela. Dependendo do número de massa que ele jogar (da Tabela de Magia de Improviso), outras pessoas poderão acompanhá-lo.

• • ou • • **«(dependendo do tamanho do objeto) Controle Telecinético** — O artífice da vontade pode controlar telecineticamente o movimento de um objeto, desde que ele já esteja em movimento. Não se pode fazer com que o objeto se mova mais rápido do que a sua velocidade original, embora um mago possa desacelerá-lo ou pará-lo transferindo a energia cinética para o ar ao seu redor.

Esta limitação da velocidade resulta da incapacidade do mago em criar mais energia cinética para ceder ao objeto. No entanto, o Iniciado pode redirecionar o fluxo da energia cinética para mudar a direção de um objeto; balas podem reverter-se para acertar o atirador, enquanto carros em movimento podem ser movimentados para o lado ao invés de para frente. Dependendo dos dados que jogar da Tabela de Magia de Improviso, mais energia cinética ele poderá comandar: concederia-lhe o controle sobre uma bala disparada ou sobre um homem correndo, sobre um carro em movimento, etc. É muito difícil manter o controle sobre uma criatura viva, uma vez que ela pode simplesmente parar de se mover. Uma jogada de Percepção é necessária para movimentos telecinéticos muito delicados, como costurar com uma agulha. Membros da Irmandade de Akasha usam poderes telecinéticos para obterem habilidades de salto extraordinárias quando realizando o Dó. Dizem que alguns Verbena realmente produzem Talismãs telecinéticos em forma de vassouras, mas isto pode ser apenas um estereótipo.

• • • **Convocar Relâmpago** — Se uma trovoadas (ou outra descarga elétrica) estiver próxima, um mago pode direcionar um relâmpago do céu para que ele acerte qualquer alvo visível nas proximidades. A vítima pode absorver o dano normalmente. Seres vivos também podem ser atordoados como descrito em **Descarregar Estática**.

• • • • **Abraçando a Mãe Terra** — Os Oradores dos Sonhos acreditam que podem sublevar a Mãe Terra por momentos breves, em surtos de vigilância. Tocando seus tambores intensa e ruidosamente, eles podem convocar Gaia para abraçar os alvos escolhidos. O Efeito faz com que a gravidade se concentre ao redor da área ou do alvo escolhido. Dependendo da jogada do Efeito permite que o mago crie um campo gravitacional com um força de um "g" (onde um "g" é uma força equivalente àquela exercida pela gravidade terrestre). Portanto, com um sucesso maior (escolhendo um número em "g" baseando-se no Controle pela Força da Tabela de Improviso de Magia), o mago poderia criar um campo gravitacional com intensidade de quatro g's (no qual um garoto de 45 quilos pesaria 180 quilos). Via de regra, um personagem mal conseguiria se manter de pé sob uma força-g igual ao seu Atributo Físico, e ainda poderia respirar quando submetido a forças-g iguais ao dobro do seu Físico. Sob forças-g maiores, os objetos começam a desmoronar devido à força exercida pelo seu próprio peso. Um alvo preso num campo gravitacional maior do que o seu Atributo Físico precisa fazer um teste com este atributo; a dificuldade é igual ao sucesso do operador + 3. Se falhar, o alvo sofre 1 de dano; se ganhar, ele pode arrastar-se mais alguns metros por ponto em Físico para tentar escapar do campo. Outros grupos, especialmente os Cultistas do Êxtase e os Eutanatos, usam Efeitos semelhantes.

• • • • • **Tempestade em Copo d'Água** — As esposas da tempestade dos Verbena usam esta mágika para aproveitar a força da lua e o fluxo das marés no intuito de produzir uma tempestade, utilizando uma chaleira de bronze inscrita com runas e um pedaço de corda como focos. Várias magas podem trabalhar em conjunto, dançando ao redor de um caldeirão maior. Os Verbena da Inglaterra afirmam que a tempestade que afundou a Armada Espanhola foi criada por eles. Tempestades existentes podem ser convocadas e controladas com Forças 4, mas neste nível o mago tece a tempestade a partir da energia da própria lua.

## Efeitos de Vida

• **Rastreamento Genético** — Usando seu computador, um Adepto da Virtualidade com as Artes da Vida pode executar um programa que rastreia as proximidades imediatas em busca de sinais de vida. Gráficos indicam quaisquer formas de vida próximas e sua posição relativa quanto ao próprio mago, assim como leituras das formas detectadas baseadas no seu Padrão. O Adepto normalmente pode filtrar estas informações de modo que o seu computador não indique cada mosquito ou barata. Ele pode rastrear por uma única espécie, ou até mesmo por indivíduos específicos se ele tiver o Padrão da pessoa armazenado na memória do seu computador (automático se o mago já tiver rastreado o alvo). Depois de uma distância de 400 metros, o rastreamento torna-se altamente impreciso e pode até mesmo mostrar imagens fantasmas de formas de vida que não estão realmente ali.

• **Oração da Revelação de Cura** — O Coro Celestial estuda as Artes da Vida para detectar doenças e ferimentos. Estes Discípulos aprendem a identificar falhas no Padrão de uma forma de vida que indicam diversos ferimentos, doenças, venenos e infestações de parasitas. O mago normalmente precisa fazer uma jogada de Percepção quanto examina o Padrão. Quanto maior o sucesso obtido, mais específica será a informação que ele receberá. Um sucesso

pode revelar um veneno, quando o Efeito é mais forte pode revelar que o veneno está afetando o processo respiratório, pode determinar que o veneno seja cianeto e etc.

- • **Curar Criaturas Simples** — Um curandeiro pode tentar reparar o Padrão danificado de uma forma de vida. Praticamente qualquer doença pode ser curada deste modo. Curas gerais são determinadas da mesma forma que danos. O Narrador precisa determinar o número de sucessos exigidos para outros Efeitos restaurativos, como regenerar membros, curar paralisia, etc. Cada tentativa para curar um Padrão admite que o mago faz o maior trabalho restaurativo do qual for capaz. Repetir este Efeito não irá curar danos adicionais. De acordo com a decisão do Narrador, um mago pode tentar reparar mais danos de Padrão depois que a criatura tenha tido tempo suficiente para se curar.

Qualquer dano adicional que o alvo tenha sofrido também pode ser tratado pelo mago. Alguns magos são conhecidos por curar um pouco de dano, causar mais e então tentar de novo. Obviamente, estes mesmos magos costumam obter falhas críticas neste Efeito e causam quantidades imensas de dano. Certos tipos de ferimentos exigem tratamento especial quando curados através de mágika. Ferimentos só podem ser tratados com o uso de mágika vulgar. Ferimentos agravados como danos provocados por reações do Paradoxo ou vazamentos de Padrão não podem ser curados com mágikas de Padrão; somente a cura natural funcionará.

Finalmente, dois magos não podem curar sucessivamente um único alvo. Depois que um mago tenha curado o alvo, o outro não pode tentar até que o alvo sofra mais danos. Dois ou mais magos ainda podem trabalhar em conjunto para curar o alvo.

- • **Ho Tien Chi** — Chinês para "Respirar do Dia após o Nascimento," o Ho Tien Chi é um exercício de controle respiratório dominado pela Irmandade de Akasha. Através deste Efeito poderoso, o mago pode recuperar-se de danos feitos ao seu corpo. Os resultados são os mesmos de **Curar Criatura Simples**, acima. Outros grupos praticam vários métodos de cura, desde o passar das mãos do Coro Celestial até as loucas teorias Tecnomantes envolvendo estimulações elétricas das faculdades medicinais do corpo.

- • **Boa Morte Pequena** — Este efeito é a primeira forma de assassinato aprendida pelos Discípulos Eutanatos. Com ela, o mago pode agarrar e despedaçar mentalmente o Padrão Etéreo de qualquer criatura simples (veja a **tabela de Dano e Duração para calcular o dano**). Outras Tradições usam Efeitos semelhantes, embora com menos frequência.

- • **Moldar Arvore** — Os Verbenas usam este Efeito para alterar o Padrão de uma árvore, fazendo com que seus galhos e até mesmo seu tronco se curvem e se torçam para criar formas novas.

- • • **Corpo Melhor** — Alterando o Padrão do seu próprio corpo, um mago pode melhorar a obra da Mãe Natureza. Usando a Tabela de Magia de Improviso, usando a Categoria Proteção, permite que ele aumente um dos seus Atributos Físicos ou sua Aparência. Estas melhoras podem (exceder os 10 pontos regulares, mas neste caso o Efeito torna-se uma mágika vulgar). O Efeito tem a duração usual; se o mago quiser torná-lo permanente, ele precisa pagar pontos de experiência pelas melhorias ou sofrer um *vazamento de Padrão*. Um vazamento de Padrão é causado por um desequilíbrio metafísico entre a forma exterior do mago e a sua Forma Verdadeira — o que ele *é*, em relação ao que ele *aparenta* ser. Conforme o tempo passa, este vazamento causa um trauma físico (Danos ao Físico) à medida em que o corpo do mago se alimenta da sua própria energia vital na tentativa de sustentar a forma exagerada. Um mago com esta síndrome é de fato um *taumívoro*. Se for habilidoso em Primórdio, ele pode, ao invés disso, alimentar seu corpo com a Quintessência do seu Avatar. Quando o mago taumívoro esgota esta fonte alternativa de energia (o que normalmente ocorre se ele não meditar num Nodo), seu corpo começará a se alimentar da sua vida.

Um mago irá sofrer um de Dano para cada dia em que ele mantenha sua forma aperfeiçoada, uma vez que o taumivorismo drena Quintessência da sua própria energia vital. Se ele se utilizar das capacidades do seu corpo melhorado, este intervalo pode diminuir para horas ou até mesmo minutos. Este dano não pode ser remediado ou curado até que o mago permita que o seu Padrão volte à forma natural (perdendo os pontos ganhos em Atributos) ou até que pague pela melhoria permanente. Um dano sofrido a partir deste vazamento de Padrão só pode ser curado a uma razão normal, e não através de curas de Padrão, e o vazamento de Padrão continua até que o mago morra, gaste pontos para pagar pelas melhorias, ou permita que o seu corpo reverta à sua forma natural. Se ele quiser distorcer sua Forma Natural, o custo para aumentar permanentemente o Atributo desta maneira é metade daquilo que normalmente seria. Isto requer pelo menos cinco sucessos numa jogada de mágika de Vida vulgar, além de um custo em tempo e dor. Ir de Físico 6 para 7 através de mágikas Tecnomatas necessitaria de uma ampla cirurgia plástica, e a maioria dos métodos Tradicionais é igualmente desagradável, envolvendo tudo desde poções insalubres até espelhos que deformam o reflexo. Reescrever permanentemente seu Padrão em algo que não seja muito mais útil do que é diferente, ou seja, trocar a especialização de Força Musculosa pela especialização de Força Robustez, ou olhos azuis por castanhos, é mais uma alteração do que uma melhoria. Isto não causa vazamentos de Padrão, embora possa alterar a Forma Verdadeira do mago. Se o mago exceder os 10 pontos máximos para humanos em qualquer Atributo, ele precisa marcar um ponto permanente de Paradoxo para cada ponto em excesso, por exemplo, um mago que aumente sua Força para 11 e sua Destreza para 12 teria três pontos permanentes de Paradoxo até que perdessem de alguma forma estas melhorias tão evidentemente vulgares. Este é um problema comum com ciborgues da Iteração X — eles podem se tornar vulgares demais para sobreviverem a salvo na Terra. O mago também pode usar este Efeito para criar armas naturais — presas, garras, ossos muito densos, bolsas de veneno, etc. Trate estas armas naturais como clavas, garras ou facas. Este Efeito geralmente é vulgar. Se quiser que a melhoria seja permanente, ele também precisa marcar um ponto permanente de Paradoxo para cada mutação, embora estas não causem vazamentos de Padrão a não ser que aumentem os níveis *dos* seus Atributos.

- • • **Rasgar o Corpo Humano** — Com este Efeito, um Eutanatos pode dilacerar os Padrões de formas de vida mais complexas. Uma vez que o mago ainda não possui o conhecimento detalhado sobre tais Padrões complexos, ele não pode destruí-lo rapidamente. O efeito geral se assemelha a **Boa Morte Pequena**, embora **Rasgar o Corpo Humano** possa afetar qualquer forma de vida. Este dano normalmente se manifesta através de lesões e hemorragias internas.

- • • • **Mudanças Menores de Formas** — Com esta mágika, o mago pode alterar sua forma para aquela de qualquer animal superior de tamanho e massa similares. Sua mente, contudo, não é transformada, e ele precisa aprender a pensar e a mover-se em qualquer uma das formas que assuma. Um mago que assuma a forma de um tigre terá que aprender a andar, beber e lutar como um felino.

Muitos dos novatos na mudança de forma têm apenas uma compreensão básica daquilo que fazem. Até que conheça uma certa forma — o que custa dois pontos por forma — ele precisa gastar um ponto de Força de Vontade para cada dia que permanecer na nova forma para que se lembre de quem e o que ele realmente é. Enquanto estiver transformado, ele não pode recuperar a Força de Vontade gasta; se esta acabar, ele acreditará que sempre foi aquela criatura até que algo o convença do contrário. Se ele retornar à sua forma natural, terá que passar por um período de

adaptação antes que se lembre da sua forma verdadeira e das suas memórias passadas, embora mágikas da Mente possam ser utilizadas para contornar isso.

- • • • **Mudar a Forma** — O mago pode alterar a forma de outra criatura viva, causando deformidades (paralisia, amputações, etc.) ou mutações benéficas (guelras, juntas flexíveis, etc.). Os Magos (especialmente assassinos e agentes secretos) também usam estas mutações como uma forma definitiva de disfarce, alterando a estrutura corporal para ajustar altura, peso, constituição e características faciais.

O número de sucessos obtidos indica o grau em que o mago pode distorcer o corpo do alvo. Mutações que durem mais do que uma cena podem causar o efeito traumático do vazamento de Padrão descrito acima em **Corpo Melhor**.

- • • • **Controle Emocional Fisiológico** — Muitos Adeptos da Virtualidade vêem os seres humanos como computadores biológicos. Induzindo certas reações sobre os seus corpos físicos, eles podem "reprogramar" o comportamento de uma pessoa. Emoções como raiva ou medo podem ser induzidas fazendo-se com que o corpo libere adrenalina, enquanto a estimulação por endorfina pode levar a um prazer intenso. Até mesmo depressões frequentemente possuem causas biológicas. Esta "tirania" do corpo físico sobre a mente é uma das razões pelas quais os Adeptos da Virtualidade desejam alcançar um estado de realidade virtual, onde seus corpos são deixados para trás e sua mente não é mais escrava das necessidades do seu corpo. Muitos Iniciados em Vida podem induzir emoções num alvo ao fazer com que o corpo da pessoa libere ou pare de produzir os hormônios corretos. Quanto maior o sucesso se obtiver na jogada do Efeito, mais forte será a emoção.

- • • • • **Forma Animal** — Mestres Verbena da Vida usam este Efeito naqueles que os desagradam, transformando o ofensor numa criatura inferior como um sapo ou uma mosca. O alvo da transformação recebe todos os benefícios ou penalidades da nova forma; seus sentidos são limitados àqueles da nova forma (um humano transformado numa árvore não seria capaz de ver, cheirar ou ouvir, mas poderia ganhar novos sentidos que permitissem que ele "sentisse" a luz do sol, a água e o vento). A consciência do alvo não muda, e os magos ainda podem realizar mágikas em qualquer forma.

Este Efeito pode transformar ratos em cavalos ou um cavalo num cocheiro, a *la Cinderda*. Animais transformados em humanos costumam passar por um processo de adaptação mais longo, mas eventualmente se verão como humanos — e podem temer os magos que querem transformá-los de volta nas suas formas originais.

- • • • • **Metamorfose Perfeita** — Esta antiga mágika Hermética permite que um mago assuma qualquer forma que desejar sem perder seu intelecto. Tamanho e massa não são problemas, e corpo e mente relacionam-se perfeitamente. O mago pode viver na forma de um grifo enquanto ainda se lembra da sua história como um homem e do seu status como um mago. Este tipo de transformação perfeita só é disponível para o próprio mago, embora magos que tenham alcançado este nível saibam de que os Oráculos da Vida conhecem maneiras de utilizar esta mágika sobre outros.

## Efeitos de Matéria

- **Fragmentos de Sonhos** — Os Oradores dos Sonhos vêem todas as matérias como sendo fragmentos dos sonhos da Mãe Terra. Trabalhando com estes sonhos, eles podem expandir sua percepção sobre a Matéria. O mago estende seus sentidos para o Padrão que está além da realidade física. Ele não vê a matéria da mesma forma, ou seja, ao invés de uma parede de tijolos, ele vê o Padrão desta através do olho em sua mente.

Isto permite que um mago perceba coisas que não poderiam ser vistas na realidade física; ele pode sentir o conteúdo de uma sala do outro lado de uma parede, detectar objetos ou estruturas que de outra forma estariam escondidas, como o fundo falso de uma mala. Penetrar em Padrões muito densos ou complexos (cofres de banco, moitas de espinhos, etc.) pode exigir NA maior. O único limite para este Efeito é que o mago só pode sentir o Padrão da Matéria (a não ser que seja um Discípulo de outras mágikas do Padrão).

- **Analisar Substância** — Agora, um mago começa a identificar os Padrões de substâncias diferentes. Ele pode detectar a composição exata de qualquer substância e determinar aspectos como a idade ou o peso do objeto examinando o Padrão. O mago poderia distinguir diamantes de zircônios cúbicos, detectar veneno em vinho ou distinguir uma cadeira antiga de uma imitação moderna estudando o Padrão da cadeira para procurar por sinais de envelhecimento.

- • **Palha em Ouro** — Os tecelões de feitiços dos Verbenas usam este Efeito para transformar substâncias de pouco valor em substâncias valiosas, sendo que alguns dos mais clássicos são tecer palha em ouro e lágrimas em diamantes. A maioria destes Efeitos é vulgar, mas existem aplicações menos evidentes. Uma delas, usada pela Ordem de Hermes, é chamada **Sementes de Ouro**, um processo alquímico vindo dos lendários Filhos do Conhecimento. O mago semeia o solo com "sementes" especialmente preparadas, e quando o solo é escavado, descobre-se ouro (e facilmente explicado como sendo coincidência). Do mesmo modo, um mago pode elevar o conteúdo de gordura no leite ou melhorar a qualidade do vinho sem levantar suspeitas.

- • • **o u** • • • • • **Alterar o Estado** — Adicionando Forças 3/Primórdio 2 à Matéria para mudar o ponto de ebulição ou solidificação de um objeto, o mago pode alterar o estado da matéria entre o sólido, líquido e gasoso. Com Matéria 5, ele não muda a temperatura da matéria, apenas a sua forma. A água pode congelar para formar gelo à temperatura ambiente, mas o gelo permanece à temperatura ambiente. Ele não congela porque ficou mais gelado; ele congela porque o mago alterou a temperatura em que a água congela. Estas alterações dependem dos sucessos obtidos; os Narradores devem usar apenas o bom senso para decidir o que é possível nos diversos níveis de sucesso. Um sucesso faria com que a água congelasse à temperatura ambiente, enquanto sucessos maiores transformariam gases no ar em sólidos, encapsulando outros objetos ou pessoas. A alteração se mantém enquanto durar o Efeito, após o qual ela volta ao normal.

- • • **Destruir Estruturas** — O mago usa seu conhecimento sobre os Padrões da Matéria para quebrar estruturas, estilizando o seu Padrão. O Efeito assemelha-se a **Escultura**, mas o mago simplesmente destrói o Padrão o mais rápido que puder. Ele pode estraçalhar paredes de aço, levar mesas de madeira a se quebrarem ou fazer com que o concreto desmorone. Ele pode até mesmo dispersar grandes quantidades de gases ou líquidos, desde que haja uma área onde estes possam dissipar-se; óleo queimando sobre um rio pode ser apagado fazendo com que o óleo se disperse dentro da água.

• • • **Escultura** — Os Cultistas do Éxtase que praticam a Esfera da Matéria normalmente são ótimos artistas que usam a mágika para criar novos meios de arte. Aqueles que compreendem o terceiro nível da Matéria podem usar praticamente qualquer coisa como meio de interpretação artística. Os magos tornam-se escultores extraordinários, remodelando casas, hidrantes, carros, portas, mobílias, etc. Um mago precisa apenas reesculpir mentalmente a imagem da matéria e modificar seu Padrão para que o objeto assuma a forma desejada. Um objeto maior requer mais tempo e mana para ser manipulado, e o mago pode mudar apenas a forma do item, mas não as suas propriedades.

O mago pode afetar apenas um tipo de material para cada Efeito.

• • • • **Transformadores** — A essência das histórias de espionagens e das animações japonesas; tanto os Filhos do Éter quanto a Iteração X transformam frequentemente uma máquina em outra radicalmente diferente. Pode-se fazer com que facas surjam das calotas de um Chevy ano 57 ou uma submetralhadora salte debaixo do seu capô, uma motocicleta poderia tornar-se um jet-ski, um tanque poderia ser transformado numa armadura motorizada, ou uma colheitadeira combinada poderia ser convertida numa carruagem falciforme turbinada com lâminas de prata para enfrentar uma matilha de lobisomens.

Algumas transformações são mais vulgares do que outras. Apertar um botão para jogar óleo sobre a estrada atrás do carro pode ser possível, mas fazer com que um automóvel de passeio crie hélices e voe pelo ar não. Do mesmo modo, saber como transformar um dispositivo e saber como operá-lo são duas coisas distintas — um mago que saiba dirigir pode *não* saber como pilotar um helicóptero.

• • • • • **Altera Pesos** — Este Efeito permite que um Filho do Éter altere a densidade de um objeto, mudando o seu peso, mas não o seu tamanho. Ele poderia, por exemplo, reduzir a densidade do ferro em um pé-de-cabra, tornando-o mais leve, mas sem mudar sua forma ou seu tamanho. Dependendo da jogada do Efeito mágico, o mago pode ajustar a densidade do objeto em um fator. Ele poderia dobrar ou reduzir à metade a densidade de um objeto (o fator multiplicativo depende da Tabela de Magia de Improviso, onde o mago pode usar a Categoria Massa, até usando níveis negativos para ela). Objetos com uma densidade substancialmente reduzida costumam tornar-se quebradiços e frágeis; alguns até desmoronam.

• • • • • **Dissociação do Padrão da Matéria** — O nome complicado para este Efeito veio sem dúvida nenhuma dos laboratórios dos Filhos do Éter. Modificando os Padrões de dois pedaços de matéria de tal forma que dois itens tornem-se insubstanciais em relação um ao outro, o mago pode impedir que estes itens interajam de qualquer maneira. Portas podem escorregar pelas dobradiças e cair, a água pode jorrar de um tubo, o aro da roda de um caminhão pode cair através do pneu de borracha e raspar no pavimento, etc. Os itens afetados não são alterados em nenhum modo exceto em relação um ao outro. Quanto maior o sucesso o mago obtiver, maior é a massa que ele pode afetar (usando a Tabela 01 categoria massa). Ele pode afetar simultaneamente diversos objetos semelhantes, como todas as rodas e pneus de um caminhão, desde que sejam constituídos do mesmo material.

• • • • • **Manipulando o Sinal** — Adeptos da Virtualidade utilizam-se do seu domínio sobre a Matéria para transformar qualquer substância num condutor capaz de transmitir sinais de computador. Eles podem conduzir estes sinais através de paredes de tijolos ou ao longo do pavimento de uma rodovia interestadual. As vezes, eles usam este Efeito para espionagens, formando um meio condutível que chega às linhas privadas por meio de qualquer matéria que esteja no caminho, como paredes, isoladores, etc. e, através deste, manipulam linhas "isoladas" de comunicações via computadores.

Há rumores de que os Adeptos da Virtualidade controlam este Efeito tão bem que podem transformar o próprio solo numa rede de linhas de computadores. O mago precisa apenas conectar o seu computador na terra para criar um canal por dentro dela, podendo assim manipular a linha preestabelecida mais próxima. Ainda está para ser descoberto se tal rede existe ou se estas lendas apenas vieram de pessoas vangloriando-se na internet.

## Efeitos de Mente

• **Multitarefa** — O sucesso obtido neste Efeito balizado pelos Adeptos da Virtualidade permite que o mago realize uma tarefa adicional. Os Adeptos vêem isso como a realização de um processamento paralelo em suas mentes (Dual Core?). Qualquer tarefa normal (não mágika) pode ser programada desta forma; portanto um mago que obteve sucessos maiores pode conversar pelo telefone com um amigo, programar um computador e memorizar uma gravação ao fundo da sala. O limite real é a habilidade física do mago para realizar todas estas tarefas que a sua mente é capaz de processar.

Infelizmente, os magos (que não sejam os Oráculos da Mente) são incapazes de canalizar sua vontade em mais de uma direção ao mesmo tempo. Portanto, o mago não pode invocar Efeitos mágicos múltiplos, nem pode gastar Força de Vontade em mais de uma tarefa ao mesmo tempo.

• **Sem Mente** — Todos os magos que possuam o Nível Um em Mente são capazes de rastrear os arredores em busca de consciência. Os Irmãos de Akasha, contudo, aperfeiçoaram este Efeito numa forma de arte refinada. Estes magos entram num estado de transe no estilo Zen, onde seus próprios pensamentos são dominados e suas mentes abrem-se para receber impressões de outras mentes. Esses magos sentem a localização geral de quaisquer mentes próximas a eles, assim como outros detalhes como o sexo *da* criatura, (algumas plantas podem até ser registrados por mágikas da Mente) e às vezes o comportamento da criatura (correndo, escondendo-se, comendo, etc.). Alguns mestres do Dosão conhecidos por cegarem-se propositadamente, forçando-se a contar com o Efeito **Sem Mente**. Esses magos acreditam que este estado é um passo rumo à Ascensão e deve ser cultivado.

• **Pathos** — O mago pode sentir as emoções dos outros e as ressonâncias psíquicas próximas deixadas por emoções e acontecimentos intensos. Isto se revela de modo diferente para cada mago; alguns vêem auras como camadas de cores ao redor de pessoas e objetos altamente carregados. Isto pode ser incômodo, e a maioria dos Discípulos da Mente aprende a criar poderosos escudos mentais para proteger-se de emoções negativas. Emoções particularmente intensas são claras como o dia e possuem o dobro do brilho deste. Os Magos não precisam de jogadas para senti-las, embora os Narradores possam exigir uma jogada de Força de Vontade para evitar os piores efeitos do golpe mental.

Uma procura é necessária para sentir-se emoções mais sutis; quanto maior o sucesso o mago obtiver na jogada do Efeito, maior será a compreensão do mago sobre os sentimentos e as suas origens. Com sucesso cada vez maior, o mago percebe raiva; e ele sente raiva misturada com medo; e ele sente raiva devida ao sofrimento causado por uma perda misturada com medo, e assim por diante.

• **Escudo** — Um dos primeiros exercícios que é ensinado aos Discípulos da Mente é a habilidade de proteger a sua própria mente. Isto o protege tanto de invasões mentais quanto da sua própria sensibilidade psíquica. Sem este escudo, muitos magos bem dotados mentalmente enlouqueceriam, confundindo seus próprios pensamentos com os pensamentos que se infiltrariam nas suas cabeças. Um escudo também bloqueia os pensamentos e as emoções superficiais da maioria das fontes humanas. Um monastério da Irmandade de Akasha é verdadeiramente um local tranquilo de contemplação, um refúgio realmente necessário para jovens magos que Despertaram seus poderes da mente, mas ainda não aprenderam a controlá-los. Uma variante Hermética de Mente 3, *Aigis*, expande este escudo para proteger a mente de outros. Fazendo novos testes (e novos gastos de mana) permite que o mago proteja um companheiro adicional enquanto durar o feitiço.

• • **Impressão Psíquica** — Um mago pode imprimir suas emoções em um objeto, impregnando-o de Ressonância para diversas utilidades mágicas. Uma bala impregnada com ódio pelo inimigo de alguém, por exemplo, não será disparada melhor do que uma bala normal, nem causará qualquer tipo de dano agravado. Ela iria doer fisicamente mais do que uma bala comum, desde que acerte o alvo planejado. Do mesmo modo, se um mago colocar mágicas adicionais num item, a Ressonância auxiliará na execução do feitiço, desde que aquilo que se planeje fazer funcione com a impressão psíquica. Por exemplo, um feitiço de precisão lançado sobre a bala imbuída de ódio seria muito mais fácil dependendo da força das impressões psíquicas.

Quanto mais pensamentos e emoções verdadeiras o mago concentrar num objeto, maior será a sua Ressonância; uma emoção falsa não terá o mesmo efeito. Se o mago no fundo não se importa, ele pode impregnar o objeto com o seu "desinteresse."

• • **Impulso Subliminar** — O mago pode transmitir uma única imagem ou palavra para dentro do subconsciente de uma pessoa. Quanto maior sucesso for obtido, maior será o seu poder de sugestão. Impulsos sutis acabarão chegando ao inconsciente; impulsos mais intensos deslocam-se imediatamente para a mente consciente do alvo. A resposta do alvo depende da sua Força de Vontade e da compatibilidade do impulso com os seus sentimentos e comportamentos normais. Impulsos intensos podem levar a mudanças dramáticas de comportamento ou podem ativar uma reação espontânea. Por exemplo, um mago pode fazer com que o garçom derrube a bandeja induzindo a palavra "QUENTE" no seu subconsciente no momento em que ele a pegasse. Impulsos realmente poderosos podem levar até mesmo a atos psicóticos ou autodestrutivos. Estas sugestões subliminares podem permanecer no subconsciente do alvo dependendo do sucesso obtido.

• • • **Telepatia** — O mago estabelece um elo de comunicação entre sua própria mente e um certo número de mentes, igual ao número que ele escolher na tabela 01.02 na categoria Controle Mental. Pensamentos superficiais fluem automaticamente ao longo do elo para todos os envolvidos, criando uma mistura de imagens e línguas. Aqueles que não estiverem acostumados à comunicação telepática sempre acabam mandando mais informações do que pretendiam compartilhar. Na verdade, ligar diversas mentes inexperientes cria um volume tremendo de "barulho" psíquico, uma vez que aqueles inexperientes com a telepatia não sabem como limpar suas mentes para que evitem "falar" constantemente através do elo.

• • • **Transmissão Gráfica** — Os Adeptos da Virtualidade abordam o poder da ilusão no seu estilo costumeiro — através da tecnologia da computação. Para criar uma ilusão na mente de um alvo, o mago executa um processo gráfico no seu computador e o transmite diretamente para dentro da consciência do alvo. Quaisquer imagens que ele crie na tela do seu computador serão vistas, ouvidas ou cheiradas pelo alvo como se fossem reais, uma vez que elas existem dentro da sua mente. O número de Controle Mental da tabela 01.02 determina na jogada da mágika limita a complexidade da ilusão desejada. Uma ilusão de escuridão completa requer dois de redutor, enquanto que uma pessoa bem detalhada que anda e fala exigiria quatro ou cinco redutores. O Narrador pode conceder uma jogada de Percepção à vítima deste Efeito para que ela diferencie a realidade e a ilusão (para as ilusões dos Adeptos da Virtualidade, isso significa perceber que certas visões parecem digitalizadas ou formadas por pontinhos muito pequenos). Alguém que reconheça uma ilusão por aquilo que ela realmente é poderá ignorá-la. Entretanto, ele ainda pode reagir por reflexo, mesmo que saiba a verdade; se alguém "jogasse" uma bola ilusória na sua cabeça, ele ainda se agacharia, mesmo que apenas por impulso.

• • • **Sondar Pensamentos** — O mago pode tentar invadir os pensamentos de outra pessoa, após escolher os tipos de pensamentos que deseja procurar: lembranças, pensamentos superficiais, laços emocionais, desejos subconscientes, impulsos sensoriais, etc. Se o mago for bem sucedido na realização deste Efeito, o alvo pode ver-se repentinamente como um observador passivo dos seus próprios pensamentos, sem controle sobre quais pensamentos passam pela sua mente consciente, sentindo as lembranças ou emoções que forem invocadas pelo mago. Se o mago simplesmente rastrear os pensamentos superficiais, o alvo sentirá apenas uma leve intrusão; a maioria dos adormecidos ignora imediatamente esta sensação. O alvo conserva o controle sobre seus pensamentos; neste caso o mago é o observador passivo. Ele não pode sondar o mesmo alvo outra vez até que este durma.

Embora o alvo precise estar presente para que o mago realize este Efeito (a não ser que o mago utilize Correspondência), ele pode ir para qualquer lugar uma vez que o mago estabeleça a sonda. O mago pode estabelecer um elo mental permitindo que veja tudo aquilo que o alvo ver. O alvo agora pode dobrar a esquina, sair do seu campo de visão ou até mesmo ser transportado por outra mágika, mas o elo sensorial do mago será mantido pela duração do Efeito.

• • • • **Possessão** — O Efeito **Possessão**, usado frequentemente por Oradores dos Sonhos e Eutanatos, funciona como **Sondar Pensamentos**, já que o mago também invade a mente de outra pessoa. No entanto, a invasão é muito mais dramática do que aquela de **Sondar Pensamentos**, e a vítima tenta expulsar a psique do mago instintivamente. Se o mágico fracassar na tentativa de possuir o alvo, ele não pode tentar outra vez até que a vítima durma.

Se o mago assumir o controle, ele agora pode comandar o corpo e os pensamentos do alvo com um controle tão grande que os padrões de pensamento e a mente do alvo são unidas aos do mago. O mago não precisa ordenar que o braço do alvo levante; ele simplesmente "faz" com que o alvo pense "levante o braço," e o alvo levantará o seu braço. O alvo ignora o fato de que está sendo controlado. Do ponto de vista do alvo, cada pensamento é realmente seu.

Alternativamente, o mago pode optar por controlar apenas parte das capacidades do alvo, como as emoções ou o controle motor (se o mago controlar apenas as reações motoras, os movimentos serão robotizados). Se o alvo for apenas parcialmente controlado, ele perceberá que o mago está presente e que este o está controlando.

Durante o período do controle, as próprias faculdades mentais do mago são consumidas pelo esforço para manter o controle e pensar pelo alvo. Ele frequentemente deixará que o alvo comporte-se normalmente, interferindo apenas para redirecionar seus padrões de pensamento da maneira que desejar. Uma vez que o controle tenha sido estabelecido, o alvo pode ir para qualquer lugar e o elo será mantido.

Enquanto o mago ainda estiver no controle, ele pode optar por utilizar o Efeito **Manipular a Memória** para apagar as lembranças do alvo sobre o momento em que o mago lutou pelo controle e o obteve. Se ele ganhar, o alvo acreditará que as ações e os pensamentos das últimas horas foram seus. Muitas vítimas começam a se perguntar se estão ficando malucas.

• • • • **Manipular a Memória** — Este Efeito é outro poder mental invasivo semelhante a **Possessão**. O mago precisa ser bem sucedido ao invadir e sobrepujar o alvo, como em **Possessão**. Se ele conseguir, poderá manipular as memórias do alvo, impedindo que as existentes venham à tona (embora as memórias em si não possam ser eliminadas) e criando novas memórias ao criar imagens dentro da mente do alvo. Quanto mais sucessos forem obtidos, mais liberdade terá o mago para manipular a memória da sua vítima. O processo é reversível. Outro mago pode desfazer as manipulações realizadas sobre um alvo (embora ele precise obter mais sucessos do que o mago original).

• • • • **Desprender** — Um viajante astral verdadeiro pode separar sua mente do seu corpo. Ao contrário do Efeito **Percorrer Atalhos**, que permite que o mago penetre na Umbra com um corpo espiritual, **Desprender** separa completamente a mente e o corpo. O mago torna-se a personificação da essência mental, chamada normalmente de forma astral. A consciência do mago pode viajar até as Epifâmias (os lugares mais distantes da Alta Umbra) ou através da realidade física a uma velocidade maior do que 800 km/h. Sem os órgãos sensoriais do corpo físico, a percepção do mago está limitada aos Efeitos sensoriais mágicos. Entretanto, ele ainda pode sentir outras mentes próximas da sua, e pode utilizar as percepções delas se possuir as mágikas apropriadas (por assim dizer). Ele pode tomar o controle de mentes nas proximidades ou influenciar e comunicar-se com elas através de quaisquer outros poderes que tenha dominado. A consciência do mago não tem forma ou massa, e imune aos ataques. Ele pode manifestar-se através de uma forma fantasmagórica cinzenta por um turno gastando um ponto de Força de Vontade.

Outros viajantes astrais, ou seres astrais como fantasmas, podem interagir diretamente com ele. Durante suas ações astrais, os Atributos Mentais e Sociais substituem os seus Atributos Físicos. Na forma astral, a Percepção funciona como a Destreza, a Vontade funciona como a Físico. Se dois seres astrais entrarem em conflito direto, normalmente ambos tentam cortar o cordão de prata do oponente — um filamento fino que se estica ao longo do Reino astral, conectando a forma astral do ser vivo com o seu corpo físico. Em combates astrais, o dano é infligido sobre a Força de Vontade ao invés do Físico. Quanto a Força de Vontade de um combatente chega a zero, o cordão de prata se rompe. Seres que não possuem um corpo físico (como fantasmas ou os espíritos de múmias mortas) não possuem cordões de prata e simplesmente são desmaterializados quando chegam a zero de Força de Vontade. Quando o cordão de prata de um mago é cortado, acredita-se que o viajante astral é arrastado totalmente para dentro das Epifâmias, onde até mesmo os pensamentos mais superficiais espalham-se pelo espaço. Aqueles que sobreviveram a esta viagem contam histórias sobre uma jornada que mistura extremos emocionais, lucidez mental no limiar da iluminação e confusão total. Acredita-se que os magos dos Oráculos da Mente aventuram-se frequentemente nestas fronteiras astrais, mas a experiência acaba sendo desorientadora demais para ser descrita por magos inferiores. Um mago não sabe o que acontece com o seu corpo físico uma vez que o tenha abandonado para viajar astralmente. Entretanto, os Mestres da Mente sabem o bastante sobre o elo entre o corpo físico e a presença astral para serem capazes de reconectar seu cordão de prata com outros corpos. Isto é especialmente importante caso o corpo físico do mago seja destruído ou morra. A presença astral do mago não é afetada pela morte do seu corpo físico. Entretanto, sem o elo com o Reino físico, o mago começa a desaparecer. Ele precisa reconectar seu cordão a outro corpo. Se um recipiente mágico não estiver disponível, o mago pode tentar controlar a mente de um outro ser consciente e alojar seu intelecto neste corpo, tornando-se essencialmente uma personalidade dupla ao lado da mente original daquele corpo.

• • • • • **IA (Inteligência Artificial)** — Os Mestres Adeptos da Virtualidade utilizam este Efeito para conceder consciência e personalidade aos seus computadores. Esta consciência não reside fisicamente dentro da máquina, mas sim na programação, pois a IA (como eles a chamam) pode ser transferida para dentro da Teia Digital ou até mesmo para um corpo físico (embora isto exija a Esfera da Vida para a criação do elo). IAs são entidades estranhas e imprevisíveis; como crianças, elas tendem a crescer desde a ingenuidade infantil até a rebeldia adolescente, com alguns estágios interessantes entre os dois. Vários Adeptos da Virtualidade já tiveram um laptop apaixonado, e quando a IA envolvida tem a habilidade de arrombar e infiltrar-se nos computadores da Iteração X e roubar um HIT Mark para seus próprios interesses, a expressão atração fatal pode adquirir um significado totalmente novo.

Apesar dos riscos, muitos Adeptos da Virtualidade ainda criam IAs, já que estas criações servem de base para a criação de computadores mais poderosos. Alguns poucos Adeptos da Virtualidade afirmam que são IAs, embora eles possam simplesmente ser Desauridos.

## Efeitos de Primórdio

• **O Sangue do Coração** — Um Discípulo do Primórdio pode sentir o fluxo de Quintessência — sua energia vital — através do seu próprio corpo.

Em momentos de desespero, os magos habilidosos em Primórdio podem ultrapassar os seus limites e persistir até que isso os fira, usando pontos negativos de Físico adicionais como pontos de Quintessência além daqueles armazenados nos seus Avatares. Este dano só pode ser curado com tempo e repouso, e não com mágikas (**veja "Corpo Melhor"**). Por isso, a maior parte dos magos normalmente irá arriscar apenas o primeiro Nível de dano Físico em -1. Os magos do Coro, contudo, já se martirizaram para realizar um último milagre sagrado, enquanto Verbenas com níveis baixos de Avatar consideram o sacrifício do sangue do coração mais divino do que a energia espiritual utilizada pela maioria dos magos.

• **O Enlevo** — Discípulos do Primórdio podem coletar a Quintessência livre que flui através dos seus Padrões. Normalmente, a Quintessência circula apenas dentro de Padrões de Vida; ela não se fixa ali como em materiais e energias inanimadas. Entretanto, um mago que conheça as Artes do Primórdio pode acumular e armazenar estas energias dentro de si. Cada sucesso obtido neste Efeito permite que ele armazene um ponto adicional de Quintessência. O mago não pode fazer mais do que uma jogada por fonte de Quintessência. Observe que ele não pode canalizar esta Quintessência até que alcance Primórdio 3; este Efeito permite apenas o armazenamento da energia.

O Culto do Êxtase chamam esta canalização de "O Enlevo". A afluência súbita de Quintessência dá ao Cultista uma sensação mista de náusea e exultação, que ele aproveita o máximo que puder.

• **Sentir Quintessência** — O mago pode usar este Efeito para sentir a Quintessência livre armazenada em Padrões próximos. Este efeito, como as outras Artes sensoriais básicas, requer apenas uma jogada de Percepção. Sucesso acima da NA permite um alcance e precisão maiores. Esta habilidade geralmente é uma boa maneira de descobrir magos nas proximidades, uma vez que os Despertos armazenam Quintessência livre dentro dos seus Avatares.

Os Magos Herméticos utilizam gravuras do Selo de Salomão para revelar a presença de Quintessência. Pontos diferentes do selo em forma de estrela iluminam-se para indicar a direção da Quintessência, e a intensidade com a qual o símbolo brilha revela a quantidade de Quintessência presente.

- • **Encantar Armas** — Este Efeito altera a Quintessência fundamental para intensificar a forma existente, encantando objetos e criaturas. Armas (incluindo os punhos) tratados desta maneira não provocam nenhum dano além dos seus equivalentes mundanos, mas infligem ferimentos calculados com a Tabela 01.02 contra quaisquer outros seres Despertos. Estes itens também podem golpear espíritos, coisa que objetos normais não podem. A forma Quintessencial frequentemente difere da forma material; uma jaqueta suja de sarja pode ser tão forte quanto um colete de Kevlar para o mundo espiritual, enquanto uma adaga quebrada ainda pode ter uma lâmina íntegra quando se trata de estruturas mágicas. Estas estruturas ainda são *fisicamente* aquilo que aparentam ser — a jaqueta de sarja não iria deter balas, e a lâmina inexistente não cortaria manteiga — mas espíritos as considerariam bem reais — a jaqueta poderia absorver os ataques de espíritos, enquanto a adaga poderia apunhalar os fantasmas. Entretanto, isto não é uma mágica vulgar. Aparentemente nada muda.

- • **O Esfregar dos Ossos** — Os Discípulos do Primórdio ainda não possuem a habilidade para causar alterações sérias no fluxo de Quintessência em um Padrão de Vida, mas podem manipulá-lo até um certo ponto. Os Eutanatos chamam este Efeito de **O Esfregar dos Ossos**, porque a sensação do distúrbio assemelha-se a alguém deformando seus ossos. Este Efeito faz com que o fluxo estável de Quintessência se altere em forma e intensidade. Isto não inflige nenhum dano permanente, mas machuca. Qualquer forma de vida afetada ficará atordoada e incapaz de atuar enquanto durar a alteração (o Narrador pode permitir que um personagem gaste um ponto de Força de Vontade para realizar alguma ação limitada por um turno). Sua forma física dá a impressão de aparecer e desaparecer levemente, tornando-se fantasmagórico e imaterial num segundo e extremamente denso no outro. Um mago preso neste Efeito pode gastar um ponto de Quintessência armazenada para estabilizar o fluxo e cancelar completamente o Efeito.

- • • **Ligação de Sangue** — Os Verbena conhecem o poder do sangue. Desta forma, o sangue constitui um foco importante para a Esfera do Primórdio. Para transferir a Quintessência livre entre dois receptáculos diferentes, um Verbeno precisa manchar suas mãos com sangue e tocar ambos os objetos. Ele podem então atuar como um condutor, retirando a Quintessência de um objeto e canalizando-a para outro (ou para si mesmo). Cada sucesso na jogada do Efeito mágico permite que o mago transfira até cinco pontos de Quintessência de um Padrão e canalizá-los para outro, incluindo o seu. Obviamente, ele não pode retirar mais Quintessência do que o total armazenado no objeto de origem. Os Verbena podem usar este Efeito para retirar a Quintessência de outro mago, mas eles não podem reduzir a Quintessência do alvo abaixo do nível 0.

- • • **Criar Talismã** — Um mago precisa ter o Nível Três de Primórdio para criar itens que armazenem Quintessência livre e a utilizem para abastecer Efeitos mágicos. O objeto tem de ser pequeno, e ele abastecerá uma quantidade igual ao Avatar de quem o fez naquele momento. Primeiro o Mago deve passar em um teste **de Vontade + Avatar + Esfera Primórdio**, e depois em um teste de Habilidade **Operação [de talismãs]**, o tempo que o mago leva para a construção do talismã é de 1d6+2-nível de Esfera em Primórdio/horas, com no mínimo 30 minutos na confecção deste.

- • • • **Chamas da Purificação** — Os Magos do Coro Celestial não são destrutivos por natureza. Mesmo assim, eles são conhecidos por empregar o poder do Primórdio para purificar a realidade de abominações. Utilizando seu foco contra um objeto escolhido, um Corista pode invocar este Efeito e fazer com que o objeto irrompa em chamas mágicas. Este fogo não produz calor, mas consome o alvo rapidamente.

Na realidade, o mago extrai a Quintessência bruta do Padrão de um objeto. Desta forma, o objeto desaparece da realidade (isto é, ele recebe dano agravado e pode ser consumido se o dano destruí-lo). Quanto maior o dano empregado se baseando na Tabela 01.01, maior poderá ser o alvo. Se ele preferir, poderá afetar diversos Padrões semelhantes simultaneamente, como cubos de gelo dentro de um copo. Apenas objetos inanimados podem ser afetados. Uma variante de nível 5 destrói seres vivos.

- • • • • **Recarregar Dom** — Através de meditação, os magos de Akasha podem aumentar seu fluxo interno de Quintessência ao "tomá-la" de fontes externas. Os Irmãos filtram esta força do Primórdio adicional através do seu próprio Avatar e recarregam o seu suprimento pessoal de Quintessência. Para cada sucesso obtido, o mago recupera um ponto de Quintessência, até o limite máximo do seu nível em Avatar.

- • • • • **Raio de Quintessência** — Os Oradores dos Sonhos criaram este Efeito para repelir os espíritos do Paradoxo. O Mestre do Primórdio carrega seu foco — normalmente um cristal ou recipiente de barro — com um ponto de Quintessência. Então ele usa esta mágica para atrair um espírito do Paradoxo para dentro do cristal; a essência do espírito reage com a Quintessência armazenada no cristal. Isto fere o espírito e temporariamente dissipa o seu Poder enquanto que o cristal explode, desfazendo-se em pó.

## Efeitos de Tempo

- **Sentido Temporal** — Como descrito acima, os magos do Tempo identificaram fenômenos que existem em "sub-reinos" especiais do tempo e espaço. Estes fenômenos defasados no tempo não podem ser vistos pelos Adormecidos; apenas magos que tenham estudado a Esfera do Tempo podem percebê-los. Se o mago está perto do local onde um dado fenômeno vai ocorrer (ou ocorreu?), ele pode distinguir distúrbios temporais e sentir em que lugar no espaço o fenômeno chegará (chegou?) à sua própria linha do tempo. Ele pode então procurá-lo se assim o desejar. Alguns fenômenos são tão poderosos que prenunciam distúrbios que podem ser sentidos por magos ao redor do mundo.

Os Magos identificaram centenas desses fenômenos temporais, desde Preceptores poderosos que aparecem a cada 12 anos nas Montanhas dos Andes, até Torres de Babel espectrais cujo ciclo ainda não foi determinado e fantasmas que vagam por certas estradas toda noite procurando por motoristas que não lhe deram uma carona na época em que estavam vivos...

- **Relógio Interno** — Os Adeptos da Virtualidade cultivam relógios internos incrivelmente precisos para que possam cronometrar acontecimentos na Realidade Virtual e testar a velocidade de processamento dos seus computadores. Este Efeito transforma o mago num cronômetro humano; ele, sempre sabe o horário e pode cronometrar acontecimentos com uma precisão de frações de segundos. Este relógio interno anda de acordo com a percepção de tempo do mago. Ele pode ajustá-lo devido a Efeitos temporais que provoque. Visitar Reinos onde o tempo opera de modo diferente, ou ser vítima de outros Efeitos temporais pode, contudo, desorientar o mago.

• • **Retrocognição** — O mago pode estender sua percepção de volta no tempo para testemunhar o que aconteceu no local onde se encontra. Enquanto o mago "rebobina" o tempo, ele vê o que se passou no local através do seu olho da mente. O Narrador precisa dizer ao jogador o que o personagem vê. O mago pode variar o momento exato que esteja observando no momento; ele pode começar vendo os eventos de um dia atrás, e então deslocar-se para uma hora atrás, então para 10 anos atrás, etc. Seu tempo total de visão não pode exceder a duração obtida para o Efeito.

• • **Canções dos Dias Futuros** — Este Efeito de previsão foi desenvolvido pelo Coro Celestial. O mago começa cantando para concentrar a mágika e deixa que sua mente vague pelas trilhas dos tempos futuros. As palavras no seu cântico começam a ter vontade própria, descrevendo de forma épica os acontecimentos que podem ocorrer nos dias futuros. Ao contrário de Efeitos para ver o passado, que concentram-se num local, os Efeitos de previsão como este concentram-se em praticamente qualquer coisa: um local, uma pessoa, uma organização, etc. Quanto mais longe o mago investigar no futuro com mágikas de previsão, mais desconexas, vagas e duvidosas serão as informações colhidas. Finalmente, o Narrador precisa decidir quão precisa será a visão do mago baseado no sucesso obtido. Um sucesso normal permitiria informações vagas, enquanto que diferença de 4 ou mais ofereceriam um vislumbre mais claro do (possível) futuro.

• • • **Acelerar o Tempo** — Dilatando os momentos do tempo, o mago pode criar campos de tempo e espaço onde as coisas parecem se mover mais rapidamente, como um filme visto em alta velocidade. Cada 2 pontos acima do sucesso obtido aumenta o tempo num fator de mais um — então dois pontos duplicam o tempo, quatro pontos triplicam, e assim por diante. Pessoas sob o efeito da aceleração do tempo recebem uma ação extra para cada fator de velocidade. Estes campos geralmente não podem exceder dois ou três metros.

• • • **Retardar o Tempo** — O oposto de **Acelerar o Tempo**, cada 2 pontos acima do sucesso retarda o tempo num fator de um. Por exemplo, uma pessoa trabalhando sob um Efeito de dilatação do tempo evocado por um mago que obteve três pontos acima do sucesso teria um ação a cada dois turnos.

• • • • **Acontecimento Programado** — O mago para o tempo num campo específico e escolhe um momento em que ele recomeçará. Digamos que ele pegue uma xícara da mesa e a derrube. Congelando o tempo ao redor da xícara por uma cena, ele faz com que a xícara fique parada no ar até o final da cena. Neste momento, a xícara irá cair e se quebrar. Isto obviamente é vulgar. Assim como em **Acelerar o Tempo**, o campo de tempo parado não pode exceder alguns metros. Além disso, quando acontecimentos na realidade física são congelados por muito tempo, as forças do Paradoxo normalmente começam a desgastar a mágika e libertam prematuramente os acontecimentos do tempo parado. Além disso, se alguém pegasse a xícara, a realidade estática recomeçaria a si mesma e o campo mágico seria dissipado.

• • • • • **Viagem no Tempo** — O mago desaparece da realidade presente e reaparece no mesmo local no instante futuro da sua escolha. Quanto mais longe deseje viajar, maior o redutor necessário: dependendo do sucesso ele pode pular para o turno seguinte, ou levá-lo completamente para fora da história. A chegada do mago no futuro será sentida através de **Sentido Temporal** por outros magos daquela época. Quanto mais longe pular, maior será o fenômeno de tempo defasado que ele se tornará para aqueles que sintam sua chegada. O mago pode reaparecer para encontrar vários dos seus colegas esperando por ele, investigando o fenômeno temporal que ele causou com seu pulo temporal. Pelo que se saiba, nenhum mago viajou com sucesso para o passado e retornou. Podemos supor que o Paradoxo destrói o mago que tenta este tipo de viagem, embora o mago possa ter simplesmente se perdido e nunca possa retornar à sua linha do tempo original. Por outro lado, existem rumores constantes de que viagens no tempo realmente são possíveis, e que uma conspiração sem escrúpulos ao longo do tempo esconde este conhecimento. Nunca mais se ouviu falar daqueles que tentaram viajar para o passado...

• • • • • **Evitar o Tempo** — De certa forma, este Efeito é o oposto de **Acontecimento Programado**. O mago não determina mais o momento para outros eventos; ao invés disso, ele se desloca completamente para fora do tempo. O mundo subitamente pára ao seu redor. Ele ainda pode se mover e interagir com os acontecimentos congelados ao seu redor, empurrando ou rearranjando objetos e pessoas. Ainda há certos limites: ele pode mudar a televisão para outro canal, mas a imagem congelada na tela não irá mudar; carros não irão funcionar, assim como máquinas que precisem de energia. O mago pode estender sua imunidade temporal para englobar outros objetos e pessoas, mas isto limita a duração da sua fuga do tempo. Dependendo do redutor obtido permite que o mago permaneça num estado sem tempo por um período maior. Pode evitar o tempo por um turno; ou então o efeito pode durar uma semana ou mais.

## Quintessência e Paradoxo

### Quintessência

A Quintessência é a unidade básica, o quark, a "quinta essência" aristotélica da mágika. Toda matéria, todo espírito, todo elemento da realidade é composto por essa substância misteriosa. Esta Força Primordial não é nem física nem etérea e não pode ser dividida ou armazenada.

Embora a Quintessência seja a coisa da qual a realidade é feita, nem mesmo os magos conseguem entendê-la completamente. A maioria das visões considera a Quintessência como sendo um reservatório sempre instável de onde todas as criaturas vêm e para onde retornam. Como uma "força da vida" básica, ela normalmente é reunida por acontecimentos envolvendo





sentimentos profundos ou aqueles permeados por essas mesmas emoções. Estudantes mais atentos percebem que isso significa que os próprios Despertos são suas melhores fontes de Quintessência, sendo que o Avatar proporciona essa fonte interna. Quando surge um novo fenômeno, ele retira Quintessência desse reservatório. Quando fenômenos antigos desaparecem, sua energia mágika volta ao enorme reservatório.

Alguns Eutanatos e Nefandi teorizam que, se a realidade alcançar um estado perfeito de entropia, a estrutura falsa imposta pela humanidade derreter-se-á, deixando apenas a glória pura da Quintessência bruta.

### **Usando Quintessência**

Para o teste de um determinado efeito, pode se usar uma quantidade de Quintessência igual ao nível de Avatar do usuário, com este valor ele então *diminui sua NA* e assim produzir seu efeito mágico.

### **Paradoxo**

Quando as realidades colidem, isso causa um paradoxo. Quando trabalha com Mágika Verdadeira sobre o mundo, um mago tenta impor sua própria realidade sobre outra estática. Se a realidade estática for mais forte que o mago, ele pode ser subjugado por uma manifestação desse conflito — o Paradoxo. A causa e a origem desse efeito são pouco entendidas. Ninguém sabe por que a reação ocorre, e existem muitas teorias. Seja qual for a origem desses "tapas da realidade," todos os magos concordam quando, como e porque esses efeitos ocorrem, apesar dessa conformidade entre as tradições ser de fato muito tênue.

Alguns magos acreditam que o Paradoxo originou-se a partir de uma rixa antiga entre os Puros. Os recém Despertos muitas vezes acreditam erroneamente que a reação é uma punição exterior do universo; essa visão do Paradoxo é infantil em sua simplicidade. O Paradoxo não é algum fanfarrão de pátio da escola esperando para derrubar alguma criança menor que ele. Quando o mago impõe sua vontade sobre a Trama, ele está fundamentalmente mudando o mundo. Fazendo isso, ele muda a si mesmo. Não é o mundo que age sobre o mago. O Paradoxo parece vir tanto do próprio mago quanto de alguma origem exterior.

O Paradoxo pode até mesmo inibir a mudança. Apesar de muitos Tradicionalistas procurarem a Reunificação do Único, nem todo mundo está convencido de que isso seja uma boa idéia. Alguns Irmãos de Akasha e magos Herméticos avisam que é imprudente presumir que o Primórdio quer voltar a ser um. Quem sabe a Essência Primordial não precise mais da segurança e da estase da unidade total? Talvez agora seja a hora de dinamismo e crescimento?

Se for assim, o Paradoxo pode ser simplesmente as dores de crescimento da realidade. Se visualizarmos a realidade física como uma placa tectônica, então o Paradoxo e os conflitos surgem como terremotos quando as diferentes placas da realidade se encontram. Sem essas reações, não há nenhum crescimento, nenhuma mudança. A infinidade Primordial pode ser sábia o suficiente para dar boas-vindas a essa evolução. Alguns magos supõem que a única maneira de se libertar do Paradoxo é tornando-se uno com o seu Avatar. Eles afirmam que apenas sentindo a morte profunda do seu ego e o renascimento do mesmo, um mago pode se livrar dos últimos preconceitos da realidade enraizados em si e assim livrar-se do Paradoxo. Entretanto, essa idéia é apenas teórica e não há nenhum mago que conseguiu se livrar totalmente dos efeitos do Paradoxo.

### **Efeitos do Paradoxo**

Até mesmo um lapso momentâneo de sua crença pode fazer com que um mago perca temporariamente a disputa com a realidade estática. Sempre que alguém perde essa luta livre, ele sofre com isso. Em essência, o mago perde pelo menos um pouco de fé na sua crença, assim como um lutador derrubado fica em dúvida quanto a sua força física quando a mão do árbitro bate na lona três vezes. Ao invés de mergulhar graciosamente, o mago é jogado contra a água. O impacto das realidades divergentes causa Paradoxo, como ondas na superfície da água.

Os efeitos do Paradoxo são pessoais, imediatos e normalmente baseados na mágika que os causou. O que fazemos nos afeta de volta; essa é indubitavelmente a razão fundamental da máxima dos Verbena: "Qualquer coisa que você fizer volta para você triplicada." Os efeitos apropriados do tapa da realidade não são surpreendentes, uma vez que muitos acreditam que o próprio conflito interno de um mago com a realidade estática é a

causa verdadeira desses efeitos em primeiro lugar. Se a realidade consensual não tivesse nenhum impacto no mago, o Paradoxo poderia também ter pouco ou nenhum efeito sobre ele. Os efeitos desses golpes da realidade variam quanto ao rigor, dependendo de quão longe o mago levou sua "credibilidade." Se a realidade consensual afirma que a lua não pode ser puxada de sua órbita, e o paradigma do mago insiste que ele pode fazê-lo de qualquer maneira, os efeitos de perder essa batalha podem ser os mesmos de um gorila de 225 quilos enfrentando um lutador de 45 quilos.



**Live the fox  
RIVAL**

### **Acúmulo de Paradoxo**

Os magos podem adquirir as energias Paradoxais em diversas quantidades, dependendo de quanta magia utilizem. O Efeito determina a quantidade de Paradoxo gerada pelo operador. Antigamente, essas energias geralmente se acumulavam, com a tendência de explodir nos piores momentos, criando problemas perturbadores com alguma duração. Agora o Paradoxo golpeia o Mago imediatamente depois de gerado.

Os resultados pelo acúmulo de energia do Paradoxo pode ser descrito pelos valores a seguir:

- Um Efeito coincidente bem sucedido normalmente não gera Paradoxo.
- Um Efeito vulgar sem testemunhas gera um ponto de Paradoxo por nível de Esfera mais alta utilizada.
- Um Efeito vulgar com testemunhas gera um ponto de Paradoxo por nível de Esfera mais alta utilizada, mais um ponto

A seguir, as quantidades de Paradoxo acumuladas durante falhas críticas. Todas as falhas críticas causam Choque de Retorno, exceto se o Narrador for realmente maldoso e desejar que o mago acumule quantidades absurdas de Paradoxo com algum propósito.

- Uma falha crítica coincidente gera pontos de Paradoxo equivalentes ao nível da Esfera mais alta da magia.
- Um Efeito vulgar sem testemunhas que sogra uma falha crítica gera um ponto de Paradoxo por nível de Esfera mais alta utilizada, mais um ponto.
- Um Efeito vulgar com testemunhas que sofra uma falha crítica gera dois pontos de Paradoxo por nível de Esfera mais alta utilizada, mais dois pontos.

Os resultados do Paradoxo aparecem depois de um ou dois turnos de acúmulo. O efeito específico depende de quantidade de Paradoxo envolvida. Gerando um Redutor de Vontade de -1 temporário o mago consegue adiar para o final de uma cena o Choque de Retorno. Qualquer ponto de Paradoxo gerado antes do término da cena também será acumulado.

Tabela – 04

<b>Paradoxo Acumulado</b>	<b>Efeito</b>
<b>Até 5 pontos</b>	A quantidade de paradoxo é o dano recebido pelo usuário da mágica, receberá um defeito do Paradoxo menor, um incômodo em curto prazo.
<b>Entre 6 e 10 pontos</b>	A quantidade do paradoxo é o dano recebido pelo usuário da mágica, redutor de -1 a -3 em todas as ações.
<b>Entre 11 e 15 pontos</b>	Dano por Paradoxo igual a Paradoxo -5, recebe um

	Defeito de Paradoxo em nível Grave e um redutor em todos os seus testes de -2 a -4 pontos.
Entre 16 e 20 pontos	Dano por Paradoxo igual a Paradoxo -5, caso sobreviva receberá um efeito colateral incapacitante.
21 pontos ou mais	Diga adeus, miserável! O mago recebe dano igual a quantidade de Paradoxo, pode receber alguns pontos de Paradoxo permanentes caso sobreviva.

## Capítulo Três: O que faz a magia funcionar

### Avatar

Esta Característica mede o seu poder relativo. Quanto maior o nível, maior será a influência do Avatar na vida do mago. Todos os Magos Verdadeiros têm Avatares Despertos.

O ponto nesta Característica também simboliza o recipiente de Quintessência do mago, a quantidade de energia Primordial que ele pode acumular dentro de si. Toda vez que a contagem de Quintessência do personagem cair abaixo do seu nível deste, ele pode reabsorver Quintessência automaticamente com uma meditação bem sucedida (Percepção + Meditação; dificuldade 14) num Nodo por pelo menos uma hora. O número de sucessos determina quanta Quintessência ele recupera. Entretanto, o valor não pode exceder o nível do seu Avatar. Se ele tiver um Avatar de nível dois, não poderá absorver mais do que duas Quintessências de uma vez, não importa quantos, sucessos ele consiga. Do mesmo modo, ele só pode gastar dois pontos de Quintessência por turno para diminuir a dificuldade das suas jogadas de mágika. (Veja "Quintessência.")

A Quintessência que um mago adquire do seu Avatar não pode ser armazenada ou canalizada para outro mago. Esta energia inata só pode ser usada pelo seu "dono." No fundo, ela faz parte do seu Padrão e portanto é intocável.

Avatar é uma **Característica Psíquica de 4 pontos**, e que pode ser comprada até no máximo nível cinco, e só pode ser aumentado seu nível caso o personagem passe por algumas experiências que justifique sua evolução.

- Pode recuperar um recipiente com uma Quintessência
- • Pode recuperar um recipiente com duas Quintessências
- • • Pode recuperar um recipiente com três Quintessências
- • • • Pode recuperar um recipiente com quatro Quintessências
- • • • • Pode recuperar um recipiente com cinco Quintessências

Lembrando que um usuário só pode ter um limite de redutores no primeiro instante que verificá-los dependendo de seu *nível de Avatar*, vide *Tabela 02*.

### Tipos de Avatares

Existem basicamente tipos de Avatar, os quais representam como ele afeta a vida do personagem, já que ele impulsiona o mago ao conhecimento. Involuntariamente o personagem acaba sendo atraído pela vontade de conhecer mais e mais sobre a mágika, mesmo aqueles Despertos que as vezes duvidam disso.

São eles: Dinâmico, Padrão, Primordial e Investigador.

### Dinâmico

Este é de longe o tipo mais comum de Essência, Avatares Dinâmicos são a própria representação das forças de mudança. Todos os magos são, no fundo, partes da força dinâmica que controla a realidade, mas os magos com esta Essência são obcecados por isto, movidos por um amor e um desejo pela mudança constante. Provavelmente eles nunca alcançarão, e podem nunca vir a conhecer, seu destino final. Os magos desta Essência são muitas vezes considerados pioneiros, pois eles incorporam o próprio princípio do que é ser um mago.

Levada ao extremo, esta Essência exemplifica os Desauridos — que sempre mudando e nunca ficam satisfeitos. Os Avatares Dinâmicos tendem a ser enérgicos de grande astúcia e curiosidade. A maioria assume diversas formas diferentes, mas tendem a aparecer como sombras ou seres nebulosos tirados de sonhos infantis. Volúveis e caprichosos, eles são impossíveis de se agradar.

### Padrão

Embora esta Essência resuma a Tecnocracia, os anseios Padrões são vitais para a sobrevivência da sociedade dos magos como um todo. Os Magos com esta Essência normalmente trabalham na direção de um determinado fim. Como todos os magos, eles são naturalmente dinâmicos, mas não estão tão preocupados em encontrar novos caminhos quanto em conservar os já existentes. Sem a ajuda de magos Padrões, a maioria dos magos

Dinâmicos seria incapaz de buscar suas próprias verdades com a intensidade com que o fazem.

Os Avatares desta Essência são estáveis e constantes, e tendem a manifestar-se de apenas uma maneira. Tais tipos de Avatar normalmente aparecem como figuras de autoridade do passado do personagem, freqüentemente uma figura exigente e rancorosa.

### **Primordial**

Por drenarem sua energia do princípio e do fim do universo, as Essências Primordiais são de longe as mais raras entre os quatro tipos conhecidos. Muitos dos magos mais antigos incorporavam esta Essência, mas, com o passar do tempo, menos e menos pessoas começaram a manifestá-la. A maioria dos estudiosos acredita que, em seu estado mais puro, esta Essência procura um caminho de volta ao estado primordial, um fim para tudo aquilo que conhecemos. Por esta razão, acredita-se que os Nefandi tenham uma tendência para o Primordial.

A maioria dos magos com esta Essência não são nem de perto tão radicais; mesmo quando crianças, esta essência emprestam-lhe um ar mais sábio. Eles costumam ser abruptos, ter pouco tempo para besteiras e lutam para chegar ao fundo de tudo. Devido ao seu jeito de ser antiquado, as Essências Primordiais são ansiosas por novas experiências. Não se consegue saber se eles "já estiveram lá — fizeram isso,". As relações profundas e as paixões intensas são suas maiores alegrias. Avatares Primordiais tendem a assumir a forma de animais ou deuses lendários. Como seus "donos," eles podem ser muito rudes e diretos em seus modos e jeito de falar, dando pouca importância às sutilezas sociais.

### **Investigador**

Esses Avatares buscam o equilíbrio acima de quaisquer outros. Os Magos Investigadores juntam idéias incompatíveis e fazem com que idéias esquecidas pareçam novas outras vez. Como Dinâmicos, a Essência Investigadora empurra o mago de jornada em jornada. Ao contrário da vontade Dinâmica, o Caminho considera as estradas mais importantes que os destinos sem fim. Apesar disso, os magos Investigadores se consideram mais do que seus correspondentes Dinâmicos. Eles se empenham numa busca, depois em outra, e assim por diante num caminho infinito de mudanças. Por milênios, poucos artífices da vontade viram uma diferença.

Enquanto o mundo tornava-se mais e mais fragmentado, esta Essência (e a necessidade de equilíbrio que ela personifica) tornou-se mais evidente. Por esta razão, ela já normalmente relacionada com o Conselho das Oito Tradições, aqueles magos para os quais o caminho do meio é o melhor. Muitos, magos tendem a, ignorar a floresta em favor das árvores, mas a Essência Investigadora sempre procura ver as coisas de um modo mais amplo. Os Avatares Investigadores são instigantes e exigentes.

Eles sempre querem mais e melhor sem nunca estarem satisfeitos com aquilo que foi alcançado. Quando Se revelam, estes Avatares instigam seus magos a partirem em alguma busca importante e não desistirão até que a jornada tenha começado.

## **Força de vontade**

Os magos precisam ser mestres do autocontrole. Força de Vontade não mede o controle sobre a magia, embora os dois estejam relacionados. Ele representa a garra e a estabilidade emocional do personagem. Uma pessoa cuja Força de Vontade é alta tem confiança de sobra, enquanto outra com um nível baixo tem poucas motivações ou controle.

- Fraco
- • Tímido
- • • Inseguro
- • • • Hesitante
- • • • • Certo
- • • • • • Confiante
- • • • • • • Forte
- • • • • • • • Controlado
- • • • • • • • • Vontade de ferro
- • • • • • • • • • Inabalável

Um mago usa sua Força de Vontade junto com seu Avatar, os quais canalizados com seu conhecimento de uma determinada Esfera, ele consiga realizar seus efeitos.

**Portanto é assim que um Mago realiza sua mágica:**

*Usando sua Força de Vontade, somada ao seu nível de Avatar ele terá seu poder de canalizar sua energia, então é nesta parte que é somada a Esfera, com os três juntos pode-se então realizar suas mágicas.*

*Um usuário de magia com os seguintes Atributos (características e habilidades): Vontade 7, Avatar 2, Força 2, terá então um número no qual poderá se basear para tentar passar a dificuldade, somando teremos então 11 para o teste em realizar a mágica, a NA é 14, o mago que tire no 2d6 um número 3 já é o bastante para conseguir atingir seu objetivo.*

**Gastando Força de Vontade**

Além de realizar testes usando este atributo, o mago ainda pode "gastar" sua Vontade para aumentar a chance de acertar um Efeito mágico, para cada ponto de Vontade gasto o personagem terá um bônus de +2 na realização da mágica, e este desconto do atributo é anotado depois do efeito ser lançado.

Um mago pode utilizar sua Vontade dessa forma até no máximo o nível seu próprio Avatar.

**Readquirir Vontade**

Um mago pode reunir sua vontade novamente em algumas situações, como Meditação (NA 14), atos heróicos ou então no final de uma História. Fica a critério do Narrador a quantidade que será reavida. No entanto, se for através da Meditação, ele irá adquirir um ponto de Vontade para cada nível nesta habilidade psíquica.



## Capítulo Quatro: O que a *mágika* causa

### Ressonância

A Ressonância reflete aquilo que o mago é com sua magia, tende a deixá-las mais coloridas a medida que forem maiores – um efeito vulgar e brilhante teria mais ressonância que um efeito sutil e coincidente. Ela se manifesta no próprio Efeito, fornecendo-lhe aparência ou sensações diferentes de acordo com as Características de Ressonância do mago. Ela também pode gerar sensações assustadoras para magos, que tornam os animais indóceis e causam calafrios nos humanos.

O papel da Ressonância no jogo vai depender da vontade do Narrador e do clima da própria história.

Muitos magos iniciantes possuem somente um ponto em alguma das Ressonâncias, mas com o tempo ele vai obtendo mais e mais níveis, e sua mágika se torna até mesmo uma forma de saber que foi o dono de uma construção de magia.

Para detectar uma Ressonância um mago pode fazer uma jogada de **Percepção + Avatar**, assim o mago pode determinar de qual categoria ela faz parte.

Este conjunto de adjetivos para a mágika pode se dividir em três partes: Dinâmica (Enérgica, Violenta ou Ardente), Entrópica (Destrutiva, Abatida ou Agitada) ou Estática (Precisa, Geométrica ou Limitante).

A pontuação, como dito antes é definido pelo Narrador, e cada ponto corresponde a um efeito da Ressonância:

#### **0 - Ressonância desprezível**

##### **1 - Peculiar**

##### **2 - Singular**

##### **3 - Perceptível**

##### **4 - Influyente**

##### **5 – Esmagadora**

- Cada nível faz com que seja mais fácil realizar uma mágika, caso ela seja então Dinâmica Ardente, este terá mais facilidade em construir um efeito de fogo. Isso se traduz em diminuir a NA em 1 ponto para cada ponto na Ressonância usada.
- A Ressonância de um mago somente se altera apenas quando ele é profundamente influenciado por poderes mágicos fortíssimos. Como uma falha crítica em um grande efeito.

### Os limites da Mágika

#### **Limites**

Desde o tempo dos Puros, as restrições do mundo material cresceram de modo a prender firmemente os artífices da vontade. Dizem que os primeiros magos não temiam nenhum Paradoxo porque não existia nenhuma realidade consensual única. Desde aqueles dias, a explosão populacional e a difusão da tecnologia moderna têm unido o mundo como nunca antes. Agora, temos uma sociedade verdadeiramente global, e, portanto, também uma realidade global. Onde antes as linhas frouxas da Trama permitiam que o mago realizasse grandes proezas mágikas, um entrelaçamento apertado de crenças (e descrenças) limita sua Arte. Mesmo agora, os magos sabem que o único limite para eles está dentro deles mesmos.

A realidade não é um conjunto de leis imutáveis. Os magos residem numa multidão de universos, e universos de realidade existem dentro destes. Mesmo assim, os magos modernos muitas vezes são forçados a trabalhar cuidadosamente entre as linhas da Trama para usar mágikas sem atrair o Paradoxo. Um Desperto consegue realizar frequentemente tarefas difíceis fazendo com que suas mágikas pareçam coincidentes.

#### **Mágika Coincidente**

Os Magos peritos na mágika coincidente são os verdadeiros enganadores do mundo Desperto. Ao invés de pegar o touro-realidade pelos chifres (e torcer para não ser chifrado), os magos modernos normalmente fazem com que suas mágikas pareçam coincidentes.

Um mago que precise de dinheiro pode criá-lo a partir do ar ao seu redor. Entretanto, ninguém jamais aceitaria isso como sendo algo normal. Ao invés de seguir essa rota rápida e perigosa, o jovem mago poderia andar até a loja de departamento mais próxima comprar um bilhete da loteria... e Deus do céu, adivinhe quem ganha na loteria esta noite! A realidade estática, e aqueles que a criaram, vêem qualquer pessoa que ganhe na loteria como sendo muito sortuda — mas totalmente crível. Quanto mais inacreditáveis forem essas coincidências, mais difícil será fazer com que a realidade favoreça o mago.

"Coincidências" demais podem acelerar a probabilidade e criar aquilo que é chamado de "efeito dominó" (ver ainda neste Capítulo). Um mago criativo normalmente pode encontrar uma maneira de alcançar seus objetivos através de Artes coincidentes, e a realidade estática premia a sua criatividade, permitindo que essa mágika funcione mais facilmente do que outras variedades. O inconsciente coletivo, normalmente aceita qualquer proeza mágika na qual a maioria dos Adormecidos acreditaria.

### Mágika Vulgar

Apesar de quase sempre ser mais sábio usar mágikas coincidentes, a maioria dos Despertos acaba precisando de mágikas vulgares. Mágikas vulgares incluem fazer com que um relâmpago saia da televisão do inimigo e o mate. Tais ações rasgam a Trama da realidade estática, reformulando-a dentro do próprio ponto de vista do mago.

Não há uma explicação lógica (segundo os padrões dos Adormecidos) para a mágika vulgar; seus efeitos estão fora da realidade. Um mago que a use pode alcançar resultados realmente extraordinários, mas também corre um grande risco. A mágika vulgar é um ultraje à realidade estática, assim como o mago que a usa. Ele provavelmente pode se deparar com um Paradoxo ou; algo pior... Sendo a mágika vulgar tão perigosa, porque os magos se utilizam dela? Algumas vezes, o mago é alvo do orgulho, desejando glorificar-se com seu poder verdadeiro. Mais freqüentemente, o mago se encontra com poucas escolhas. Ele precisa de um Efeito mágiko espetacular, e ele precisa disso agora. Um mago que não sabe quando correr riscos não sobreviverá muito tempo neste mundo (e em nenhum outro).

### Efeito Dominó

Os Magos mais sábios, que desejam evitar as consequências terríveis do Paradoxo tentarão disfarçar suas mágikas com Efeitos coincidentes. Entretanto, à medida que o número de "coincidências" extraordinárias aumenta, eles se tornam mais difíceis de serem feitas. Como uma regra opcional, o Narrador pode impor uma dificuldade adicional de +1 para a dificuldade de jogadas de mágika coincidente para cada dois Efeitos deste tipo além do primeiro feitos naquela cena.

Os efeitos dessa penalidade são cumulativos; após cinco Efeitos de mágika coincidente, a dificuldade para este tipo de mágika aumenta em +2. Os Narradores devem contar apenas os Efeitos que causarem mudanças grandes — canos estourando, pneus furando, depósitos de munições explodindo, etc. Coincidências que ninguém vê — mágika sensorial, aumento de Atributos, objetos desaparecendo nos bolsos, etc. — não devem aumentar de modo algum a dificuldade.

### Dificuldade

Tabela 05

Resultado do Teste	Grau ou Fracasso	Modificador de Tempo
Erro Crítico	Falha desastrosa: a tentativa piora as coisas, se isso for possível.	x 1,5
6 – 10 abaixo do NA	Falha Total: a tentativa fracassa e pode impedir novas tentativas.	x1
1 – 5 abaixo do NA	Falha: a tentativa fracassa, mas o personagem pode tentar novamente com uma penalidade cumulativa igual a -2 aplicada sobre o resultado do teste	x1
Resultado = NA	Sucesso Marginal: o personagem cumpre seu objetivo básico com, na pior das hipóteses, apenas complicações ou menores.	x1
1 – 5 acima do NA	Sucesso Total: o personagem cumpre seus objetivos sem qualquer revés.	x0,75
6 – 11 acima do NA	Sucesso Superior: o personagem tem um desempenho além das expectativas, com a possibilidade de ganhar uma vantagem adicional, como, por exemplo, uma redução na duração do tempo.	x0,5
Sucesso Crítico	Sucesso Extraordinário: o personagem tem um desempenho muito além das expectativas, com a possibilidade de ganhar uma vantagem adicional, como um modificador positivo de iniciativa na rodada seguinte, ou a habilidade de executar a ação adicional à metade do custo de tempo normal.	x0,25



Basicamente a Dificuldade para a realização de uma mágika é 14, portanto o mago, somando sua Vontade, com seu Avatar e a Esfera usada, mais 2d6 deverá atingir 14 ou mais para que seu efeito tenha resultado.

Consultando a Tabela – 01 pode se consultar qual o redutor para determinado efeito a ser realizado, este redutor é utilizado no teste do mago, representando o quão difícil é a magia que está tentando realizar.

### Contramágika

A contramágika foi descrita por um Cultista do Êxtase como o "Ah, droga" que se diz por puro reflexo. Um Adormecido, vendo um tijolo voando em sua direção grita, "Ah, droga" e (com sorte) se abaixa. Os Magos também gritam "Ah, droga"... e então tentam parar o tijolo. Estas regras permitem que jogadores de Mago representem "duelos de magos" clássicos, como artífices da vontade tentando superar magicamente um ao outro. Muitas Capelas e cabalas utilizam-se de tais competições para resolver disputas ou promoções dentro do grupo — "Se você me vencer, pode tomar o meu lugar" — ao invés do certame mais clássico. A contramágika também dá uma vantagem para que os magos sobrevivam a combates magos — algo bom para se ter, considerando as possibilidades espantosas da mágika.

Essencialmente, a contramágika é uma jogada de absorção utilizada para desfazer Efeitos mágikos, enquanto a antimágika canaliza o Primórdio para cancelar um Efeito, e o desfazer destrói um efeito mágico existente. Todos eles requerem uma ação de um turno inteiro. (Os detalhes sobre contramágika, antimágika e desfazer estão nesta seção.) Os sistemas básicos são os seguintes:

- Contramágika requer uma jogada de **Vontade + Avatar**, a NA da dificuldade é o resultado do teste do adversário.
- Antimágika atrapalha um Efeito usando a Quintessência para "fortalecer" a realidade contra os desejos do oponente. Um mago usando antimágika joga o seu nível de **Primórdio + Vontade**; a dificuldade é 14, e cada ponto na esfera aumenta em +1 a dificuldade da mágika do oponente por aquele turno. Cada ponto de aumento na dificuldade para adversário acarreta em um gasto de 1 ponto de Quintessência.
- Desfazer é um ataque contra um Efeito existente. Jogando a sua **Vontade + Avatar** contra a jogada do Efeito existente (o resultado de quem fez a mágika), um mago pode cancelar um Efeito se seu resultado no teste for maior que o do autor do efeito. Isto leva um turno por jogada (ou seja, por efeito usado); uma falha crítica durante o desfazer significa que o mago precisa começar do zero outra vez. Qualquer uma dessas ações, se bem sucedidas, podem cancelar ou enfraquecer um efeito mágico mágiko. O mago necessita do conhecimento da Esfera (nível 1) mas não o usa na jogada.

### Contramágika Básica

Contramágika é essencialmente uma jogada de absorção contra mágika, e funciona da mesma maneira. Na contramágika básica, um mago com algum conhecimento sobre o ataque pode vê-lo vindo na sua direção, como um lutador vê um soco vindo na sua direção.

Do mesmo modo, o mago precisa estar ciente do ataque para poder desviá-lo. Se ele pode vê-lo, e sabe o que é, ele pode tentar defendê-lo. Para tentar uma contramágika básica, um mago precisa ter pelo menos um ponto em cada uma das Esferas envolvidas no ataque; então ela joga sua **Vontade + Avatar**, a NA da dificuldade é o resultado do teste do adversário. O sucesso obtido na contramágika cancela o Efeito original numa base de um por um. Se o sucesso exceder o total obtido para o Efeito original, este efeito mágico é completamente anulado.

O Efeito original também pode falhar se a contramágika reduzi-lo para níveis abaixo dos pretendidos pelo operador original. Se o efeito requer **NA 14**, uma contramágika bem sucedida dentro da sua área de ação pode torná-lo nulo e ineficaz, já que o resultado da contramágika, que for maior que a do atacante, simbolicamente diminui sua jogada, e se ficar abaixo da Na ele é cancelado.

### Contramágika Ofensiva

Geralmente, a contramágika se aplica apenas para Efeitos lançados contra o mago defensor. Com uma jogada de **Vontade + Avatar + Esfera** (se for mais de uma, o maior valor é que vale) contra uma dificuldade em NA igual ao resultado do teste do adversário +2, ele pode tentar anular um efeito mágico lançado contra outra pessoa. Com um pouco mais de esforço, ele pode virar o efeito mágico ofensivo contra o seu criador! Esse tipo de

contramágika requer pelo menos um ponto em uma das Esferas envolvidas no ataque e pelo menos um ponto de Primórdio. Ambas as operações precisam ser feitas dentro do mesmo turno. Superando o sucesso do atacante, com outra jogada de **Vontade + Avatar + maior Esfera das envolvidas**, contra uma dificuldade em NA igual ao resultado do teste do adversário, o defensor pode refletir o ataque de volta para o seu oponente.

### Antimágika

Um mago com Primórdio 2 ou maior pode usar sua própria Quintessência armazenada para anular as mágikas dos outros. Esta medida defensiva especial leva uma ação inteira. Como a antimágika tenta deter a quebra da realidade, ela nunca gera Paradoxo. Esta opção também pode anular um Efeito que não é direcionado contra o mago defensor. Para realizar antimágikas, o mago defensor joga seu nível de **Vontade + Primórdio** com uma dificuldade em NA igual ao resultado obtido pelo seu adversário.

Antimágika atrapalha um Efeito usando a Quintessência para "fortalecer" a realidade contra os desejos do oponente. Um mago usando antimágika joga o seu nível de **Primórdio + Vontade**; a dificuldade é 14, e cada ponto na esfera aumenta em +1 a dificuldade da mágika do oponente por aquele turno. Cada ponto de aumento na dificuldade para adversário acarreta em um gasto de 1 ponto de Quintessência.

O adversário que está sendo atrapalhado pode gastar sua Força de vontade ou Quintessência para anular cada redutor imposto em sua mágika.

### Desfazer

Muitas mágikas são contínuas; proteções criam barreiras mágikas que persistem até serem quebradas, enquanto certas mágikas perduram na vida do indivíduo por muito tempo. Embora um mago não possa usar contramágikas nestes casos — a não ser que ele estivesse lá durante a operação inicial — ele pode tentar desfazer a mágika. Para tentar um desfazer, um mago precisa ter algum conhecimento básico (pelo menos um ponto) de cada uma das Esferas envolvidas e um conhecimento do primeiro nível de Primórdio, para que ele veja as linhas da energia mágika. Desfazer é um ataque conta um Efeito existente. Jogando a sua **Vontade + Avatar** contra a jogada do Efeito existente (o resultado de quem fez a mágika), um mago pode cancelar um Efeito se seu resultado no teste for maior que o do autor do efeito. Isto leva um turno por jogada (ou seja, por efeito usado); uma falha crítica durante o desfazer significa que o mago precisa começar do zero outra vez. Qualquer uma dessas ações, se bem sucedidas, podem cancelar ou enfraquecer um efeito mágiko. O mago necessita do conhecimento da Esfera (nível 1) mas não o usa na jogada. A quantidade de jogadas como essa que o mago que quer desfazer, será igual ao valor da maior esfera do mago que produziu o efeito, então se o mago que o fez tinha Tempo 2, então o mago que quer desfazer terá de passar em dois testes para aniquilar o efeito.

Sempre que um mago tentar um desfazer, o mago que lançou a mágika original pode jogar **Percepção + Vontade**, dificuldade 14, para perceber que alguém está mexendo com a sua criação. A maioria dos magos tem orgulho das suas mágikas e opõem-se a qualquer um que tente destruí-las.

### Exemplos

#### Contramágika Básica

*O Agente secreto John Courage prepara-se para a luta Com um Cultista do Êxtase maluco. O louco lança uma nuvem de gases alucinógenos na direção de John. A nuvem "coném" um Efeito de Mente 3, Matéria 2, Primórdio 2; o operador é habilidoso e sortudo – um sucesso de 19, o suficiente para fazer com que o Homem de Preto fique vendo colorações bonitas por mais ou menos um dia. No entanto, John a vê chegando e ativa seu transmissor de nulificação X15 (seu foco), permitindo que ele utilize seus "contraprocédimentos." Ele joga sua **Vontade+Avatar** contra NA 19, e obtém um 21. O gás se dissipa; John ainda respira um pouco dele, ele fica alucinado por alguns turnos( que é melhor que um dia todo). Se Courage tivesse obtido uma falha crítica na sua jogada, ele teria sido atingido pelo efeito total do gás. Se ele a tivesse passado por uma diferença de 5 pontos, cancelaria o efeito.*

#### Contramágika Ofensiva

*Jehtiiier Rollins tenta desesperadamente deter o raio de elétrons que vai em direção da sua amiga Átropos. O ciborgue que o disparou obteve um resultado de 16— o suficiente para matar a Orfã. Para a sua ação neste turno, Jennifer grita para avisá-la e tenta uma contramágika. Utilizando-se do seu conhecimento em Primórdio, ela joga sua **Vontade + Avatar + Esfera**: NA 18 (16 do ciborgue, +2 da contramágika ofensiva). 17, não foi o suficiente para absorver o raio. Átropos, avisada, joga sua própria contramágika. Sua **Vontade + Avatar + Esfera**, +2d6 dá um resultado de 20, como a dificuldade é 18, ela passou. Depois tenta devolver este ataque jogando novamente sua **Vontade + Avatar + Esfera** contra uma NA de 19 (baseando-se na última jogada do Ciborgue com o +2 da Contramágika Ofensiva e +1 por tentar devolver), e tirando um 21 ela consegue devolver o raio.*

### Antimágika

*O Nefandus Briairus tenta desmoronar o teto acima da irmã Celestial com um Efeito de Entropia 4. Depois de murmurar, "Mathew Hopkins estava certo," a Corista defende-se com seu Primórdio 3 e joga somando-a com sua Vontade, tentando bater a NA 19 (jogada de Nefandus). O Uno está do seu lado, e ela consegue um 21, permitindo que adicione dois pontos de Quintessência para aumentar a dificuldade de Briarius para 16 (era 14 o natural). Mas ele ainda consegue, pois sua jogada foi 19 e conseguiu ainda passar por 3.*

### Desfazer

*O efeito já estava em ação havia um bom tempo; Peter Kobie necessitaria de 3 resultados acima de 19 (esta é a jogada do feiticeiro com o efeito que foi realizado com uma Esfera de nível 3) usando sua **Vontade + Avatar** para retirá-la do monte sepulcral. Ele prepara o seu tambor, sua vestimenta cerimonial e algumas gramíneas (seus focos) e começa a trabalhar. Durante um período de horas em termos de jogo, o jogador de Kobie joga três vezes contra uma dificuldade de 19. Ele junta um total de 2 sucessos antes que uma falha crítica fatal acabe com a sua Arte. Diante dos olhos assustados de Kobie, uma gigantesca cobra aparece. O seu chocalho estremece o solo, e o veneno pinga das suas presas no instante em que ela se lança contra o xamã. Ele se esquivava enquanto a cobra desaparece, sibilando. Kobie suspira aliviado; o efeito realmente será difícil de ser retirada, e tanto tempo já foi gasto...*

## The Boss

COBRA UNIT



### Foco

Os Focos são objetos que auxiliam um mago quando ele trabalha com a mágika. Ao contrário dos Talismãs, um foco não tem propriedades mágicas em si. É uma dança, um ritual, uma arma ou outra coisa qualquer que ajuda o mago a reforçar sua vontade sobre a realidade. A princípio, o foco é uma ferramenta para o aprendizado, uma muleta sobre a qual um novato pode se apoiar. Eventualmente, o mago transcende a necessidade desta muleta e pode realizar mágikas sem ela. Este foco, contudo, sempre continuará sendo parte do paradigma do mágico. A crença no objeto ou no ritual ainda existe, mas o mago percebeu que é o poder interior, não exterior, que altera a realidade.

Durante a criação do personagem, o jogador deve escolher um foco para cada Esfera que o seu mágico conhece; estes freqüentemente irão derivar do seu estilo. Ele pode optar por usar um único foco para múltiplas Esferas, mas isto pode ser devastador caso ele o perca. Ele também deve decidir se o seu foco é único ou comum. O jogador deve ter alguma idéia sobre que ferramentas o personagem pode usar se ele aprender novas Esferas. Ele precisará de um foco para cada nova Esfera que obtiver.

Caso o mago ainda não domine tão bem a esfera, e perca seu foco, estará sujeito a um redutor de -3 para realizá-lo.

### Desenvolvendo-se Além da Ferramenta

Um mago iniciante precisa de um foco para cada Esfera que conheça. Depois que alcança um Avatar 2, ele não precisa mais usar um foco para uma de suas Esferas, normalmente a primeira que ele aprendeu — sua "Esfera de afinidade". Cada nível de Avatar depois disso permite que ele transcenda mais um foco para mais uma Esfera. Quando ele alcançar Avatar 5, não precisará mais de focos.

# Capítulo Cinco: E o meu Brinde? Pague com Exp!

## Novas Habilidades e Características

### Habilidades

#### Meditação (Int)

O mago pode praticar a meditação para recuperar Quintessência, Força de Vontade e para realizar efeitos mais fortes. Quando um mago medita com o foco de aumentar a potência de um efeito mágico, ele ganha como bônus para apenas a primeira hora meditando, um bônus igual ao seu nível com esta habilidade.

#### Concentração (Int)

Um mago quando perturbado no momento em que realiza um efeito mágico, deve se manter concentrado, e com esta habilidade ele pode testar a sua concentração para que continue seu efeito, ele só pode ser perturbado por algo que realmente atrapalharia, já que estes são seguidos pelos seus Avatares para continuar sua mágika, um sucesso determina que ele consegue se manter no tecer do efeito.

#### Esferas (Von)

As esferas usadas para realizar as mágikas são compradas como habilidades, vale lembrar que nenhuma esfera pode superar o nível de Avatar do mago.

### Características Físicas

#### Aptidão Mágica (5 pontos)

Esta característica começa no nível 1 e a cada nível acima deste aumenta o valor de Mana de um mago em +3. Um mago pode ter mana com no máximo sua Vontade x 3. Cada ponto em Esfera adquirida por um Mago aumenta sua Mana em +1 e cada ponto em Avatar aumenta-a em +2, respeitando o seu limite.

#### Avatar (4 pontos)

Todo mago possui um Avatar, e o nível nesta Característica determina o quão influenciador é o seu. Pode ser comprada até no máximo nível 5. Para saber mais, ver Capítulo Três.

#### Mágica Condicional (2 a 6 pontos)

Há alguma coisa no mundo que é uma grande benção, ou que lhe atrapalha muito para a mágica do personagem. Pode ser que seus feitiços funcionem particularmente bem contra homens, às terças-feiras, depois de tempestades ou em pessoas vestidas de preto. Mas o contrário é válido também, perante essas situações a magia do mago é limitada e enfraquecida. Isso pode ter origem de uma mágica feita sobre ele ou então uma maldição.

O custo varia pela raridade da condição, e dependendo da escolhida, terá redutores ou bônus para a realização das suas mágicas.

Tabela 06

Pontos	Condições
Nível 1: -1 ou +1	Comum: homens, árvores, prata.
Nível 2: -2 ou +2	Rara, mas não impossível: Cogumelos venenosos, uma vez a cada lua cheia, durante tempestade.
Nível 3: -3 ou +3	Única: Cajado de Teronus, ano bissexto, diante de um russo

**capitalista.**

O mago que possua Mágica condicional terá bônus/redutor igual ao nível da característica ao realizar suas mágicas.

### **Esfera Natural/Inaptidão em Esfera (3/-3 pontos)**

Por algum motivo o mago tem uma facilidade/inaptidão com uma determinada esfera de magia. Então, no momento da compra de um nível de esfera, ele pagará sempre o custo menos/mais 1 ponto. Esta Característica pode ser designada somente para uma Esfera, e deve ser comprada somente no momento da criação do personagem. Então um mago que possua Esfera Natural em Primórdio, pagará pelo nível 2, 2 pontos. Enquanto alguém com Inaptidão com a mesma esfera pagará 3.

### **Características Psíquicas**

#### **Familiar (variável)**

Seu personagem possui empatia com uma criatura que a segue e ajuda. Um familiar é o companheiro animal de um mago, e normalmente é um animal exótico e pequeno, como um furão, um sapo, um corvo, um gato ou uma coruja.

O custo desta característica é 5 + 30% do custo utilizado na criação do companheiro animal em questão.

Pode-se também adicionar certos atributos ao laço empático entre a criatura e o personagem:

**Familiar (3):** A sua criatura tem caráter mágico e caso sua inteligência seja abaixo de 3, automaticamente ela é elevada para 3.

**Laço Empático (2):** Você sente o que seu companheiro sente, e vice-versa. Através deste laço ambos podem reagir aos sentimentos do outro e até mesmo pressentir a localização em um espaço de 1km de raio. Mesmo assim, este nível de comunicação através de sentimentos ainda está ligada a inteligência do animal e seu conhecimento do mundo. Exemplo: se um personagem possui um companheiro animal que seja um furão, ao pressentir que se mestre está com fome, ele irá trazer nozes e insetos, pois é disto que se alimenta.

**Servo (2):** Seu animal lhe segue, não importando como você o trate. Isto pode ser devido à medo, respeito ou pura estupidez mesmo.

**Telepatia (1):** Você pode enviar comandos para seu Familiar através de um laço telepático. O entendimento e cumprimento do que foi solicitado irá depender da inteligência do animal.

### **Componente Crucial (-2, -4 e -6 pontos)**

Seu mago precisa de um componente que pode ser raro e esotérico para a realização de suas magias, se não ele simplesmente não as faz, ao escolher uma o jogador deve especificar uma esfera a qual ele pretenda estudar.

Tabela 07

<b>Custo</b>	<b>Componente Crucial</b>
<b>-2</b>	<b>Luz solar, ovos, chá, emoções.</b>
<b>-6</b>	<b>Fúria, flor com raridade mediana, lua nova.</b>
<b>-10</b>	<b>Diamantes, orquídeas raras, lágrimas de Supremo.</b>

## Créditos e Agradecimentos



### Referências e fontes de pesquisa:

#### Livros

Mago: A Ascensão (White Wolf).

#### Netbook's

Magia de Improviso – de Raphael Bonelli.

#### Sites

Google e diversos sites sobre Metal Gear para as imagens.

### Criação

De Raphael "The Scar" Martinelli Barbosa, jogador de RPG a 7 anos e fã de Metal Gear a 4. Adaptação datada em Junho 2008.

### Agradecimentos



A todos aqueles que suportaram por várias e várias vezes as mudanças que fiz neste sistema durante uma campanha de MGS no início dos anos 60, e que estavam ali para testar minha adaptação um tanto trabalhosa e complexa, são eles: minha namorada Emily, meu amigo para todos RPG's Ramon "Seth" e meu cunhado Cezar Henrique que jogou na primeira etapa opinando (e muito) nas regras. Também gostaria de agradecer aos criadores de Mago: A Ascensão (que são muitos nomes!), a White Wolf, a Devir Livraria, a galera do OPERA RPG (tanto os criadores quantos o pessoal dos Netbook's) e por último, mas não menos importante, a Hideo Kojima, gênio criador da série Metal Gear, da qual se pôde extrair muito para o RPG.