

MAYRÉ

UM JOGO DE KHARMA E ILUMINAÇÃO

Danilo Faria
Renato Simões
Alex Genaro

WWW.UNIVERSOGERMINANTE.NET

MAYTRÉIA

Criado por Danilo Faria, Renato Simões e Alex Genaro

Conceito:

Danilo Faria.

Texto:

Danilo Faria e Renato Simões.

ATENÇÃO:

Apesar deste jogo se basear em conceitos e filosofias existentes, ele é ficcional. A realidade pode ser uma ilusão, mas experimente se jogar na frente de um caminhão e você terá uma ilusão bem desagradável. Todos os conceitos e mitologias são *metafóricos* e assim devem ser encarados. Se você acha que vai mesmo sair por aí atirando raios das palmas das mãos nos outros, existem profissionais especialmente treinados para o seu caso: chamam-se psiquiatras. A vida começa onde o livro termina.
Para o resto do pessoal: divirtam-se!

Dedicatória:

Este livro é dedicado às mulheres de nossas vidas: seja como mães, amigas, amantes ou tudo ao mesmo tempo, elas são insubstituíveis.

Também dedico a JLNG (que me ensinou 99% do que sei) e a WCN (por me mostrar que ainda há muito a aprender).

A Alex e Renato, dois verdadeiros “carregadores de piano” deste projeto maluco. A Luis, Fred e Vítor que disseram algo do tipo “tudo bem, vai em frente”. E a João, por dar uma força ao ter a incrível paciência de ler todo o texto em Word para revisá-lo. Eles aprenderam que a Vontade é um atributo divino.

“Reconstruir! É o brado que nos compete! Sim, reconstruir o homem, o lar, a escola, o caráter, para que o cérebro se transmude ao lado do coração. No mais, um só idioma, um só padrão monetário e uma só verdade. Só assim a humanidade se tornará digna do estado de consciência que é exigido pela nova civilização.”

Henrique José de Souza.

ÍNDICE

Atrium	11
Tomo 1 - A Primeira Onda de Vida	17
História Oculta do Mundo	17
Realidade	25
Tomo 2 - A Terceira Onda de Vida	36
Iniciação de um Personagem	36
Escolas da Realidade	52
Agindo na Maya	69
Tomo 3 - A Segunda Onda de Vida	82
Planos	82
Vivendo na Maya	107
Evolução	115
Apêndice: Uma Oitava Acima	128
E então... Os Inimigos, Aliados e Neutros	128
Leela	139
Referências e Inspirações	140

Rio de Janeiro, 28 de setembro de 2002.

Minha querida filha. Gosto de pensar em você assim, como uma filha. Por isso, permita a este velho e cansado Xatrya chamá-la desta forma.

Aqui lhe explicarei por alto o que ocorre no mundo. Explicarei também qual é o seu papel nele e qual é o nosso objetivo. Contarei para você algo sobre as diversas Escolas Iniciáticas e o papel que elas têm desempenhado à milênios na história da humanidade, sobre a necessária mas terrível Maya e os também assustadores e não tão necessários Ecos, sobre as diversas facções que lutam pela libertação ou aprisionamento da consciência do planeta, sobre Maytréia e a esperança e medo que esta consciência representa e sobre a impressionante verdade a respeito daquilo que você chamaria de “realidade”.

Uma coisa deve ficar bem clara. Não importa o quanto eu escrevo, nada irá prepará-la para quando a Iniciação ocorrer realmente. Apesar do protocolo que minha Escola gosta de seguir pedir esse tipo de explicação, através de uma carta ou conversa (desculpe, ainda não me acostumei e nem aprendi a confiar em e-mails), este bilhete apenas lhe dará uma pálida idéia do que vem pela frente, como aconteceu com todos os Postulantes à Iniciação que vieram antes de você.

A propósito: queime esta carta assim que acabar de ler. Alguma facção inimiga poderá tomar conhecimento dela ou mesmo ler seu conteúdo à distância sem que você perceba. Este é o motivo pelo qual eu solicitei que esta leitura fosse feita dentro de nossa Loja, pois a proteção que ela oferece é bem maior. Pode parecer um exagero, mas você perceberá as capacidades inacreditáveis que nossos inimigos podem desenvolver; felizmente, estas capacidades também se encontram ao nosso alcance.

Mas estou me adiantando. Como hoje é o dia de sua Iniciação, cabe a mim – que a guiou e observou enquanto era apenas uma Postulante – começar a lhe explicar a verdade sobre o mundo. Nestas páginas serão dadas apenas algumas “pinceladas” do que lhe espera, mais detalhes lhe serão revelados com o tempo.

Lembre-se sobre o que eu sempre lhe disse: apenas vivendo a situação você poderá entendê-la realmente.

Os Iniciados

Hoje, dia de sua Iniciação, lhe escrevo esta carta para que você entenda um pouco mais do que lhe espera e do que esperamos de você.

Para começar, o que é um Iniciado? Obviamente, você pode deduzir que devem existir algumas diferenças (ou pelo menos uma diferença fundamental) que destacam os Iniciados das assim chamadas “pessoas comuns”. Em primeiro lugar gostaria de lhe retirar da cabeça a idéia de que somos especiais. Somos apenas pessoas que – nesta encarnação – podem perceber verdadeiramente o mundo que nos cerca. Pelo menos de vez em quando.

Num resumo simples: o Iniciado é aquele que não é facilmente enganado pela Maya.

Um Iniciado tem dois grandes objetivos: vencer a Doutrinação para se livrar do kharma – alcançando seu dharma e a Iluminação no processo – e preparar a vinda de Maytréia. Geralmente o trabalho ocorre de forma paralela. Ele é árduo e solitário. Sim, o trabalho é solitário, mesmo quando estamos acompanhados de nossa Egrégora.

Ao tentar vencer a Doutrinação que os 300 fortalecem e mantêm para o mundo, temos uma verdadeira batalha interna contra nossos próprios demônios. Já tentar preparar o mundo para a chegada de Maytréia é uma luta contra este mesmo mundo e os demônios internos das outras pessoas.

Você conhece alguma causa melhor para se lutar?

As Tendências e as Escolas

Enquanto escrevo, vou me lembrando dos muitos companheiros que vi tombar no caminho. Alguns passaram a trabalhar para os 300, um ou outro se tornou um Corrompido (como gosto de chamar a uma facção inimiga conhecida oficialmente como Entropistas), alguns simplesmente desistiram e voltaram para a Maya, com o terrível fim que já se espera como conseqüência desta atitude.

Mas devo admitir que existem momentos que são difíceis em nossa senda. Um Iniciado fica tentado várias vezes com a possibilidade de abandonar tudo por não entender nada. Não posso deixar de agradecer aos Luzeiros por sua força e proteção, evitando que este velho tolo fizesse algo do qual pudesse se arrepender. Como representantes supremos da Divindade na Criação, sua proteção nos impede de desviarmos do caminho e ajuda a manter as Egrégoras firmes em nosso auxílio.

Você sempre carregou algumas dúvidas sobre este assunto, então vou tentar lhe explicar da melhor e mais resumida forma possível.

Os Luzeiros são a maior demonstração de força individual existente na Criação. Simbolicamente, nós os chamamos de “o corpo do Diamante de sete lados”. São as sete existências que estão em toda a parte e tudo que existe é um desdobramento dos mesmos. Eles estão presentes de forma mais efusiva na criatura responsável pela Evolução. Ou seja, eles estão presentes no Ser Humano.

E estão presentes no Ser Humano em seus dois aspectos mais marcantes. Estão presentes no seu Ying e no seu Yang, no seu pólo positivo e no negativo, em sua carne e em seu espírito.

Na carne eles estão presentes na forma dos Shiddis que você consegue conceber – e até imitar com seus Ofícios – e que aprenderá a desenvolver a partir de hoje.

No espírito, eles nos envolvem com suas Tônicas. Cada uma das sete Tônicas definem um aspecto transcendental em um Ser Humano e uma forma dele conceber a Maya. A “realidade” segue algumas Leis básicas cada uma delas está sujeita a um Luzeiro. Em cima das Tônicas determinadas por cada Luzeiro é que desenvolvemos nossas Escolas Iniciáticas. Cada Escola trabalha em um “nicho” da sociedade humana. De um modo bem generalizado podemos dizer que temos os seguintes aspectos da sociedade a serem trabalhados: a magia, a arte, a política administrativa, a ciência, o ensino, a filosofia e a saúde. Além de desenvolver o Iniciado na melhor maneira de trabalhar o aspecto da sociedade que tem sob sua responsabilidade, cada Escola Iniciática tem seu próprio método para trabalhar melhor a afinidade de seus membros com suas Egrégoras. Você escolherá aquela que mais lhe agrada após sua iniciação; apesar de mais uma vez, eu – abusadamente – já ter uma idéia de qual será a sua opção. Evito falar qual aqui, para que isto não afete sua escolha.

Porém, se podemos escolher a Escola Iniciática a qual seguiremos, a Divindade nos preparou de uma maneira especial e indelével. Enquanto a possibilidade de se mudar de Escola é real (apesar de trabalhosa), nós não podemos abrir mão de nossa Tendência. As Tendências são características internas com as quais a Divindade nos municiou para Seu serviço. Elas nos dizem como serão nossas vidas e de que forma lutaremos pela vinda de Maytréia. Também nos indicam o modo como nossa natureza interna pode queimar karma negativo. Quando digo que você provavelmente se tornará uma Brâmane, estou me referindo a sua Tendência e não a sua Escola. Isto um Iniciado não tem como mudar: o que ele é foi definido pela Divindade e nada no universo fará que isso mude até o dia de sua morte. Acreditamos que nem mesmo a Iluminação muda esta característica em alguém.

As Egrégoras

Falei bastante em Egrégoras, mas expliquei muito pouco. Poderia dizer que uma Egrégora é a resultante psíquica da união de um grupo de pessoas com um objetivo em comum. Mas isso não demonstraria a verdade por trás destas companheiras de trabalho inseparáveis.

A Egrégora é bem mais do que um simples grupo de Iniciados que se juntam. Ela é viva! Não da maneira antropomórfica que concebemos vida (apesar de alguns Iniciados afirmarem ter um contato desse tipo com suas Egrégoras), ela toma suas próprias decisões em função daquilo pela qual foi criada e tem uma “inteligência alienígena”. Ela é uma resultante energética consciente que mantém a união do grupo, seu objetivo é definido pelo grupo e ela viverá em função de tal objetivo. Este objetivo é geralmente um dharma que o grupo tem em comum para desfazer algum karma que também existe em comum. Além disso, a Egrégora protegerá e guiará o grupo em sua jornada, fornecendo até shiddis quando necessário. Em troca o grupo a alimentará com seus rituais e seus trabalhos de lapidação do karma. Você entenderá melhor hoje, ao criarem aquela da qual fará parte.

A Iluminação

Como explicar o inexplicável? Como poderei lhe falar de um estado em que eu nem mesmo ainda consegui atingir? Só posso lhe dizer que aqueles que conheci e que atingiram este Estado – e não existe termo melhor, pode acreditar – se pacificaram... nada parece atingi-los. Nem fisicamente, nem psiquicamente, nem espiritualmente. Eles conseguiram vencer a Doutrinação, a terrível Maya mantida pelos 300 e se sintonizaram com a Divindade... eles se tornaram a Divindade encarnada.

Como eu poderia lhe explicar sobre isso? Apenas quando alcançar este estado (e acredito piamente nisso) você poderá entender realmente. Os Iluminados parecem ter uma capacidade para controlar nossos “quatro corpos inferiores” ou “reinos”(o físico, o etérico, o astral e o mental, como você já cansou de me ouvir falar no assunto) de uma maneira inigualável. Todos eles atingiram indiscutivelmente o Intuitivo. Se os Iniciados parecem controlar a Maya, os Iluminados conseguem controlar a Realidade e se utilizam de shiddis que nem imaginamos existir... e sem sofrer os efeitos do Eco!

Muitas vezes, em meio as amarguras da luta diária, nos consolamos com a constatação de que nunca, em toda a história, se conheceu um Iluminado da parte dos 300 ou de qualquer outra facção. Parece que os centrários ensinam aos seus comandados um conceito diferente do de Iluminação, substituindo-o pelo de imortalidade física... da qual os poucos que conheci sendo capazes de “vivê-la” se arrependeram amargamente.

Porém, uma coisa é certa. Alcançar a Iluminação está diretamente relacionada à condição de se livrar do karma; enquanto isto não ocorre a Iluminação é apenas um sonho utópico e – na maioria das vezes – irreal.

Kharma e dharma

Sabendo que a Iluminação só pode ser alcançada com a destruição da Doutrinação em nós e que isto só ocorre quando vencemos nossos kharmas (através do cumprimento de nossos dharmas) é preciso entender esses conceitos corretamente. Dharma é um termo antiquíssimo, desenvolvido por povos que já desapareceram da face da Terra, com diversos significados. Para o nosso assunto no momento, dharma pode ser traduzido como “missão”; é todo o trabalho que nos propomos a cumprir em prol da Divindade antes e depois de encarnarmos nessa vida.

Kharma pode ser traduzido como “ação”; ou – como acho melhor – reação. Sempre que você se desviar do seu dharma, o kharma atua. Ora, se você empurra o galho de uma árvore, este oferecerá uma resistência proporcional a força que for feita e voltará imediatamente na direção oposta assim que libertado. O segredo para se evitar o kharma então é não agir? Evitar qualquer movimento que possa acioná-lo? Isso, como você já deve ter deduzido, é impossível. Inércia é inexistência. Além disso, o kharma atinge os outros planos além do físico. Alguém consegue ficar sem pensar? Sem sentir? A coisa pode ser um pouco mais complicada do que parece, mas posso garantir que a inércia não é a melhor resposta.

Mas se nascemos inocentes, provocamos kharma? Como você já sabe, nós Iniciados não vemos um recém-nascido como alguém que vem pela primeira vez a este mundo. Existem também os kharmas que trazemos de nossas encarnações anteriores, ou seja, erros e acertos que cometemos em outras encarnações que devemos (e nos propomos a isso) corrigir ou desenvolver.

Aliás, cabe aqui retificar um erro. Kharma não é uma forma de punição, mas sim a justa retribuição da Divindade aos atos, palavras, sentimentos e pensamentos de uma pessoa. Portanto, a visão normalmente encontrada no Ocidente de que kharma está ligado a castigo ou fatalidade não é correta. Como é apenas uma retribuição, podemos acumular tanto kharmas positivos como negativos. Mas a principal lição que você deve tirar desta visão do kharma é a seguinte: se ele reage de acordo com nossas posturas, então basta mudá-las para que mudemos nosso kharma. Mude seu estado de consciência e o kharma mudará. Posso afirmar isso por experiência própria.

Você entenderá melhor estes importantes conceitos após sua iniciação. E os compreenderá completamente – como tudo o mais explicado nesta carta – quando vivê-los.

A Doutrinação e a Maya

Neste ponto me entristeço. É o momento de falar naqueles que lutam contra a Evolução Humana. Somente mesmo a Egrégora da Avydia – a ignorância – pode explicar pessoas que lutam contra a Evolução da própria espécie. Nossos antepassados, ao dominarem o Plano das emoções e com isso terem a definição do prazer e da dor, não imaginaram no que isso poderia nos levar. Os erros do passado foram se acumulando e hoje eles estão aí para quem tiver Vontade para ver. Fizemos progresso, é verdade, certas coisas que hoje em dia nos chocam só em serem ditas eram lugar comum a bem pouco tempo. Contudo, ainda há muito o que se caminhar. Esse é o nosso trabalho, a nossa causa, o nosso sacrifício, a nossa luta...

E, na atual realidade humana, a luta é para se vencer a Maya e destruir a Doutrinação.

Maya, como você já deve ter ouvido falar inúmeras vezes, é uma criação da Deusa Hindu da ilusão. Por mais paradoxal que seja, no nosso caso ela representa aquilo que chamamos de realidade.

Pois a realidade não é da forma como percebemos!

Eu sei que a primeira coisa que deve passar por sua cabeça quando falo nisso é “ele anda vendo filmes de ficção científica demais”. Mas essa é a mais pura verdade. Em sua iniciação você perceberá isso... e nunca mais esquecerá. Voltará para a Maya após o contato breve que teve com a Realidade (com “R” maiúsculo mesmo) com apenas uma certeza: quero voltar a sentir isso! Se você conseguir viver em um estado de contato com a Realidade o tempo todo; se vencer a Doutrinação e se livrar da Maya, você terá se Iluminado.

Mas como as pessoas não percebem a Realidade? Acredito que seja a sua pergunta no momento. Você já pensou nos efeitos que os alimentos que ingerimos podem nos provocar? Na influência sobre nossos pensamentos e sentimentos das músicas que ouvimos, dos filmes que vemos e das coisas que lemos?

Quando criança você tinha um amigo que ninguém via? Ou viu o monstro que se escondia no armário? E todo mundo não disse depois que era mentira?

O que você come, o que você bebe, o que você ouve e vê, seus estados emocionais... isto é a Doutrinação.

Você luta que nem uma louca para comprar algo que te “valorize”? Trabalha e trabalha, para descobrir que aquilo que comprou não valia tanto assim e que portanto você deve trabalhar mais e mais para adquirir outra coisa que te “valorize”? Você vive desesperadamente em função de se “divertir”? Você vive tanto correndo atrás da vida que esquece de vivê-la?

Esta é outra maneira de agir da Doutrinação.

Poderia ficar aqui páginas e páginas, descrevendo formas de funcionamento da Doutrinação, mas isso não

adiantaria. Nós já estamos mergulhados na Maya e na Doutrinação... percebê-las é muito difícil e breve; apenas a Iluminação nos liberta. Todos os nossos demônios interiores alimentam a Doutrinação e esta alimenta a Maya.

E para que serve a Maya então? Originalmente ela era um instrumento para o aprendizado do Ser Humano, mas quando alguns despertaram primeiro e perceberam que poderiam explorar – de todas as formas possíveis – aos outros que ainda viviam presos nela, ela se tornou um instrumento de tortura e uma prisão. Grupos de Iniciados como Centriarcas (partidários de nossa maior inimiga, a facção conhecida como “Os 300”) e seus líderes, os Centriários, se utilizam da Maya para absorver a energia vital de nossos irmãos e irmãs que habitam este planeta e tentam atingir uma imortalidade ilusória.

Qualquer um que acredite que a Maya é a realidade do universo está dominado pela Doutrinação. E todo Doutrinado serve como gado para os 300.

E pensar que justamente entre aqueles que mais têm condições de ajudar na evolução da humanidade são gerados os maiores carrascos dela...

Os 300

É claro que se a Humanidade estivesse sendo apoiada de forma justa a Maya funcionaria de forma equilibrada para atingir ao objetivo pela qual foi criada. Porém, nem todos os Iniciados estão a procura de libertação, infelizmente. Existem facções diferentes lutando nesta realidade e – como eu disse acima – nossa maior adversária é a facção conhecida como “Os 300”.

Esta facção luta, de forma tão determinada quanto nós, pela preservação da Maya. Eles alimentam de forma intensiva a Egrégora da Avydia, da mesma forma que alimentamos a Egrégora da Evolução. Obviamente, Avydia lhes protege de forma decisiva e os abraça fortemente evitando que enxerguem a Verdade.

Não se iluda. Os 300 não são um bando de idiotas. Eles sabem perfeitamente o que estão fazendo. Ao tentar manter o status quo da peste, da guerra, da fome e da morte, eles lutam pela sua eternidade. Em resumo, eles querem se tornar imortais dentro da Maya. O que significa que a destruição da Maya seria a sua destruição. Eles acreditam realmente que podem alcançar a imortalidade física e sei de alguns que alcançaram... e do preço alto que pagaram por isso (Céus, ainda hoje me assusto ao perceber como um ser pode carregar em si tanto, ódio, loucura, dor e sofrimento e ainda assim desejar uma existência eterna).

Esta imortalidade só existe a custo do sacrifício alheio. A fome, a guerra, as pestes, inseguranças, dissabores e outros sofrimentos são seu “pão”. Estes imortais se alimentam do sofrimento de seus próprios irmãos. Alguns chegam a assumir formas mais lendárias como as dos vampiros. Apenas um número muito reduzido deles parece ter atingido esta condição; eles carregam um nome que devemos evitar falar e principalmente escrever, mas podemos chamá-los de Centriários.

O problema é que seu propósito é cheio de falhas. A imortalidade que eles pretendem alcançar e manter existe apenas em um mundo de ilusão, e quanto tempo você acredita que pode durar uma ilusão? Milhares de anos? E o que importa esse tempo (ou qualquer outra medida de tempo, por mais longa que seja) diante da Eternidade? E se a verdadeira Realidade está na Eternidade... bem, deixo estas palavras para você refletir.

Outro problema é que cada vez que um Ser Humano atinge a Iluminação, eles se enfraquecem como um todo. A existência de um Ser plenamente consciente de seu contato com a Divindade e livre de toda a Doutrinação mina sua base de existência.

Mas o maior perigo para eles é o despertar de Maytréia. Cada vez que Maytréia brilha no nosso mundo, vários deles são destruídos. E a chegada daquele que impulsionará mais um salto evolutivo da Humanidade está bem próxima. Todos os sinais estão aí para quem tem Vontade ver.

Se é tão óbvio assim suas falhas, como existem tantos que chegam a esse ponto? Avydia ainda reina, alimentada por Maya, que por sua vez é alimentada pela ilusão. Cada momento de dor, de raiva, de inveja, de ódio de luxúria e de outros sentimentos negativos que vivemos reforça a Doutrinação. Além do mais, eles não pretendem impedir a chegada de Maytréia. O que eles pretendem é fazer com que Maytréia venha e seja influenciado pela Doutrinação.

Os 300 agem de forma bem sutil com a população em geral. Nos hábitos cotidianos vemos isso (lembra do que lhe falei sobre a alimentação, música, dedicação excessiva ao consumo, etc?). Já conosco as regras mudam. Protegidos pela Maya, nossas lutas podem ser bem sangrentas. Rogo a Divindade que a poupe de um encontro com algum Centriário, de muitos dissabores nos seus encontros com os Centriarcas e seus aprendizes e que eles serão na menor quantidade e maior rapidez possível. Mas, sinceramente, eu duvido. Nós podemos perceber um ao outro. Portanto, se alguém lhe perceber e você não reconhecer fique alerta: pode ser apenas alguém de outra Egrégora mas nunca se sabe...

As outras Facções

Os 300 não são a única facção existente além de nós, os Iniciados. Existem mais três facções nessa luta pela

presença de Maytréia.

A primeira são os Mayávicos. Eles acham que Maytréia não deve vir. E atacam com ferocidade qualquer um que acredite que o mundo deve recebê-lo. Eles sabem que Maytréia virá de acordo com o estado de consciência da Humanidade e caçar e destruir todos aqueles que preparam sua vinda é garantir sua ausência. Eles acham que a Humanidade deve decidir seu destino e não deve receber nenhuma influência de uma – segundo eles – “força externa”. Pobres coitados, não sabem o que Maytréia representa, não percebem que os Seres Humanos e a Divindade são indistintos. Reze para que eles não consigam seu intento, pois o dia que conseguirem o Universo Humano será extinto.

Outra facção são os Entropistas. Eles compreenderam que este mundo é uma ilusão, porém acham que a forma de encontrarmos nossa união definitiva com a Divindade é destruindo ele. Esqueceram-se completamente do fato de que o Ser Humano foi criado com um propósito e ele deve ser cumprido. Se esta experiência falhar, outra terá início. Além disso, se para nós que sabemos de Maya o sofrimento é bem real enquanto não nos Iluminarmos; o que dizer dos bilhões de seres Doutrinados? Estes não procuram a destruição do Universo Humano de forma involuntária, mas sim desejam ela.

Por último, temos os Corrompidos. Infelizmente, a grande maioria deste grupo é feita de ex-Iniciados que se corromperam com a Maya. Eles não podem se aliar aos 300 nem aos outros. Portanto, lutam por sua própria causa. Ao se deixarem seduzir pelo poder, dinheiro, sexo e outros dos “prazeres” do mundo declararam guerra a tudo o que não fizer parte de sua visão do mundo. Alguns deles são dignos de pena, pois acreditam realmente que estão fazendo o certo. Outros merecem o desprezo, pois sabem que estão errados e não demonstram forças para se regenerarem. Todos invariavelmente tem um verdadeiro pânico da idéia de que Maytréia chegará e – ao mesmo tempo – sabem das conseqüências se Ele não vier. Contudo, de certa forma, ao lutar pelas sensações e poderes da Maya eles nos ajudam, pois em geral se chocam com Os 300.

Ainda existem pequenos grupos ou casos mais dispersos aqui e ali. Alguns Iniciados ou componentes das outras facções que enlouqueceram, os Demonistas (se as pessoas acham que o demônio deve existir, ele existirá), os Convertidos – que são aqueles que pertenceram à alguma das outras facções e se uniram a nós depois e dos quais eu não confio nem um pouco – entre outros.

Existe também uma facção que não é uma facção. São aqueles que penetram em qualquer uma das facções citadas (inclusive a nossa) mas têm como objetivo sua própria satisfação: são os Cinzentos.

O problema é que quando você encontra um Centriarca, você sabe claramente de que lado ele está e que posição irá assumir. Com um Cinzento isso nunca é possível – e o pior é que ele pode estar do seu lado desde a fundação de sua Egrégora sem nunca ter sido percebido. Eles somente agem em busca de seus interesses próprios – mesmo que seja a Iluminação. Os Cinzentos são tão estranhos que nem sequer podem formar uma facção: não podem confiar uns nos outros.

Preste atenção! Numa hora eles podem estar lutando até a morte ao seu lado e na outra virar de lado com a mais tranqüila conveniência. É óbvio que eles não conseguem a Iluminação assim e muitos dos que estão em nossas fileiras são reencarnações de Cinzentos... os karmas pesados que eles carregam são provas bem fortes das conseqüências desta atitude.

A Guerra Oculta

Eu falei que normalmente nossos combates com os membros de outras facções podem ser violentos. Mas o que eu não expliquei é como a Maya nos permite participar desta luta a milênios e para o mundo tudo permanece “normal”.

Você já percebeu momentos em que eu troquei tiros ou socos e pontapés com alguém. Ou – o que é mais comum – como nós vimos acidentes e outros casos esquisitos. Ou então – mais comum ainda – você sentiu a sensação de “deja vu” ou percebeu que tinha se distraído e voltava a se concentrar em algo que eu estivesse falando ou fazendo. Pois bem, em muitas destas vezes este velho Xatrya utilizou seu shiddis de maneira que a sua percepção de realidade não aceitaria... e quase sempre participou de batalhas de vida ou morte.

Não posso evitar de sorrir neste momento. Tenho certeza que você acabou de alisar seu cabelo e franziu uma das sobrancelhas, sinal característico de que você ficou intrigada e não entendeu algo. Explicarei agora da melhor maneira que puder.

Como você sabe, a Doutrinação é a base da Maya e esta última tem a função de nos desviar da verdadeira Realidade. Isto também significa que aonde quer que aconteça algo que “desvie” a realidade aceita, a Maya trata de consertar tudo.

Isto explica como, apesar do uso de Shiddis que provocam proezas verdadeiramente inacreditáveis, tudo que as pessoas comuns percebem são alguém dando um tiro em alguém, um cachorro que atacou o pobre coitado que passava, um carro que sobe na calçada e passa em cima da infeliz que esperava o ônibus, ou – como já disse, isso é mais comum – sentem uma sensação de “deja vu” ou acordam de repente após estarem “perdidos em pensamentos”.

Começa a perceber como a realidade em que você acreditou e que sempre alertei para que não acreditasse é falsa? A Maya distorce a percepção do Doutrinado que assistiu ao uso de algum shiddi e tudo o que ele percebe se torna perfeitamente explicável dentro daquilo que ele aceita como realidade. É claro que quanto mais o Doutrinado acredita em “sobrenatural”, mais fácil é para ele intuir o ocorrido. Todavia, mesmo nestes casos ele não saberá o que ocorreu plenamente.

Shiddis

Os shiddis são nossos poderes latentes. É verdade que precisamos desenvolvê-los em “áreas especializadas” enquanto não nos Iluminamos, mas eles potencialmente nos permitem fazer qualquer coisa. Basicamente, o segredo é termos bastante shakti acumulada. Aquilo que alguns Iniciados chamariam de energia universal, outros de força, mas que eu chamaria de energia vital é o combustível para que nossas proezas sejam feitas. Depois disso, devemos conhecer o processo daquilo que desejamos fazer. Nos vamos criar algo? Devemos entender o processo da criação para podermos agir. Vamos controlar algo? Devemos entender o que significa controle para atuarmos na Maya. E, por último e não menos importante, devemos saber em que faixa vibratória da realidade iremos atuar: em outras palavras, planos. Pois se vamos mexer com o tempo, por exemplo, devemos atuar no plano da mente, pois o tempo é um processo mental! Quando, após sua iniciação, você começar a estudar os shiddis, entenderá o que falo.

Os Doutrinados, em sua grande maioria, simplesmente não percebem quando usamos os shiddis. Isto torna fácil convencer o segurança do clube a entrar, atravessar uma parede no meio de uma festa e dar uma descarga elétrica no centricarca que se encontra do outro lado da rua sem maiores problemas. Outra coisa impressionante é que geralmente um Doutrinado não tem a menor defesa contra nossos shiddis. Se fizermos tudo direitinho, ele nem saberá o que o atingiu.

Isso torna fácil também fazer com que certas pessoas-chave simplesmente mudem de opinião, vencer guerras ou disseminar determinados conceitos no seio da humanidade. Os shiddis permitem que os não-Doutrinados trabalhem a Maya (que é nada mais, nada menos do que a realidade para os Doutrinados) de maneiras a princípio inconcebíveis para o cidadão comum. Na verdade, o grande modo com que atuamos na história humana é através de conceitos e valores; mudamos um destes elementos e construímos ou destruimos civilizações inteiras. A luta constante entre as facções da Guerra Oculta é pela implantação dos conceitos em que acreditam.

Porém isto tem seu preço. O uso dos shiddis sem que seja para cumprir nossos dharmas podem provocar reflexos em nós que alimentam nossos karmas, podendo resultar em um preço terrível a ser pago. Às vezes, este preço tem um nome: Eco. Use-os com sabedoria para que você não passe por situações desagradáveis. Além disso, nossa shakti – nossa força interior e que nos une a energia vital do universo – é gasta quando invocamos o shiddi. Sem nossa shakti, não somos nada.

Rituais

Aquilo que nossos shiddis não podem fazer, ou cujo efeito que pretendemos dar é mais duradouro e profundo, nós fazemos através dos rituais. Você mesma já participou de alguns. Mas prepare-se para vê-los de uma maneira absolutamente nova. O que antes você fazia como uma coadjuvante, apenas ajudando na concentração e na diminuição dos impactos energéticos, será substituído por uma experiência que lhe sobrecarregará os sentidos e a Maya a seu redor.

Os rituais nos permitem entrar em contato mais direto com nossas Egrégoras (apesar de eu ter ouvido falar de um ou outro Iniciado que consiga fazer isso sem rituais), recarregar nossa shakti, produzir efeitos mais poderosos para nossos shiddis e até mesmo queimar karma negativo! Eles também são um momento de congregação nas Lojas e servem para firmar nossos compromissos com a Divindade. Alguns podem ser feitos de forma mais individual – como aquele que a sua Escola ensinar para recarregar a sua shakti – e outros exigem a presença de muitos irmãos e irmãs, mas todos eles são de fundamental importância para nossa luta. Já vi rituais salvarem vidas ou impedirem verdadeiras catástrofes de ocorrerem. Existem rituais que são feitos ininterruptamente desde que Maytréia veio ao mundo pela primeira vez. Não os subestime.

Maytréia

E quem ou o que é Maytréia? É a “ponta de baixo do Diamante”; é o aspecto de todos os Luzeiros unidos projetados em nosso mundo. Este ser ou estado de consciência de uma civilização provoca saltos evolutivos de tempos em tempos, trazendo novas revelações e mudando a Humanidade.

Quando vem na forma de uma pessoa, a avatarização é forte e bem direcionada e sua história sempre termina cheia de mistérios, lendas e um legado sem par para a Criação. Quando isso acontece, nós não temos um Ser Humano que se torna parte da Divindade (como na Iluminação) mas a Divindade se tornando um Ser Humano! Pode perceber as implicações disto? O Faraó Akhenaton, o Jesus Bíblico, Moisés, Odin, o conhecido Oxalá dos Africanos e outros deuses que fundaram civilizações são exemplos bem conhecidos de avatarizações.

Quando vem na forma de todo um estado de consciência, Maytréia surge como uma idéia ou um conjunto de idéias que modificam profundamente a Humanidade. A Renascença e a descoberta do fogo e do conceito de vida e morte na pré-história são outros exemplos.

Mas cuidado! Se Os 300 conseguirem o seu intento, nós teremos uma chegada muito desagradável de Maytréia, e alguns exemplos bem terríveis podem ser colocados aqui. A Divindade virá, com certeza, agora de que forma é uma prerrogativa do Ser Humano. Nossa luta como Iniciados é proporcionar sua vinda em um ambiente o mais equilibrado possível. Sabemos como isso é difícil, mas pense nas conseqüências se deixarmos de trabalhar com esse objetivo. Imagine que mundo teremos se os 300 ou as outras facções colocarem as mãos na consciência de Maytréia.

Como Maytréia virá desta vez? Não sei, mas é normal sua chegada e partida antes que percebamos e só venhamos a sentir as suas sementes eclodirem à frente. O grande perigo que corremos é o de que Maytréia sempre virá de acordo com o estado de consciência da civilização em que avatarizar. Quanto mais consciente e bem direcionada a civilização, melhor é o resultado (vide os exemplos da civilização Grega clássica e dos Hebreus, cujos frutos colhemos até hoje).

Particularmente, acredito que a avatarização ocorrerá em uma mulher. Já está mais do que na hora de voltarmos a ter a mulher no destaque que sempre mereceu e que já teve no passado (que a Doutrinação dos 300 fez apagar da História). Mas pode ser de qualquer maneira, de diversas formas e modos; até porque existem todos aqueles obstáculos à Evolução de que lhe falei acima.

Minha filha, tenho grandes esperanças em você.

A Função das Américas

Nesta luta, as Américas têm importância fundamental. Tudo o que posso dizer por enquanto é que este continente tem uma função vital na Evolução Humana. Observe as características únicas que ele tem, não apenas pela sua natureza mas principalmente por causa de seu povo e seu comportamento. Observe como qualquer estrangeiro que chega ao Brasil logo se torna um de nós, como religiões das mais diversas vivem em plena harmonia em nosso país enquanto se matam pelo resto do mundo, entre outras coisas...

A Ásia, a África e a Europa já deram seu legado à evolução humana. Chegou o momento de um outro continente fazer isso. E os Iniciados presentes neste momento têm uma função bem mais complexa e difícil; porém mais bela e decisiva. Civilizações anteriores já falharam em suas obrigações e não podemos deixar o mesmo acontecer com a civilização americana.

Você saberá mais após sua iniciação; por enquanto deixo você com a seguinte pergunta: Está pronta para lutar pelo surgimento de uma nova civilização?

Concluindo

Percebe agora, minha querida filha, o tamanho da importância, do perigo e da beleza daquilo que você fará parte? Uma Shudra diria que você tem um trabalho grandioso pela frente, uma Vaysa diria que você tem um equilíbrio a encontrar, uma Xatrya diria que você está pronta para o justo combate, mas acredito que como você tem toda a inclinação para se tornar uma Brâmane suas palavras serão "tenho uma causa divina para me dedicar". Quanto à Escola Iniciática... bem, torço para que você faça parte daquela a que pertenco, apesar disto não fazer a menor diferença no trabalho final. Pretendo só dizer a Escola da qual sou membro após a sua escolha, para não influenciá-la.

Que a Divindade a proteja e a conduza para a sua Iluminação ou para um destino maior. E que o Sagrado Diamante não a ofusque com seu brilho.

Seu mais feliz Tutor,

José Henrique de Souza

ATRIUM

A postulante se encontra nervosa. Após tudo o que lera na carta de seu Tutor, não pode deixar de ficar. Outros postulantes se encontravam sentados no Atrium, esperando com indisfarçáveis e variados graus de ansiedade nos rostos. O Sacerdote que dirigiria o ritual se aproxima.

“Vocês leram as cartas que seus Tutores lhe passaram? Ou tiveram as conversas necessárias?” Após observar os movimentos de cabeça e murmúrios afirmativos ele fala: “Pela última vez, vocês estão prontos a assumirem a beleza e o fardo do que acontecerá após esse dia?”

Novamente posições afirmativas de todos. O Sacerdote sorri. “Então, que assim seja”. Outros iniciados se aproximam com vendas nas mãos, colocam nos olhos dos postulantes e ela sente alguém conduzi-la. Havia começado e não se tinha como voltar.

Ela sabia que nunca mais seria a mesma. Nesta ou em qualquer encarnação.

O que você tem feito de sua vida? Você a está construindo ou simplesmente tem seguido o fluxo dela sem maiores pretensões? Você já pensou no mundo que irá deixar para seus filhos e netos? E em como eles serão testemunhas daquilo que você fez por eles?

Estas e outras perguntas mexem conosco, pelo menos em alguns momentos de nossas vidas. Nos conscientizamos de vez em quando de que a vida é mais do que comer, dormir, copular e fazer compras. Geralmente, abafamos o mais rapidamente que podemos este sentimento “rebelde” e tentamos retomar o que consideramos ser “nossas” vidas ou “nosso” destino e deixamos de perceber que, lamentavelmente, isto não foi decidido por nós.

Maytréia é um jogo sobre isso, é também um jogo sobre a criação de uma civilização, a civilização americana. Ela está aí, sendo construída no nosso dia-a-dia, debaixo de nossos olhos e não nos apercebemos disto. Admiramos civilizações como a Egípcia, Grega ou Indiana e não pensamos no que foi necessário para que elas e outras se erguessem.

Não pensamos nos homens e mulheres que oraram, lutaram, divulgaram e construíram para que suas civilizações se formassem. Achamos que elas surgiram do nada e brotaram do vento, criando as maravilhas que admiramos e os códigos de conduta que seguimos até hoje. Em **Maytréia**, você viverá a chance de construir uma civilização, de forma ativa e dramática. Neste jogo, você estará no lugar certo e no momento crítico. Você será um Iniciado e terá que lutar pela sua Iluminação, pela construção de uma civilização, pela Evolução Universal e pela chegada do estado de consciência universal chamado Maytréia. E talvez todas essas coisas sejam uma só.

Você verá que não há uma luta que valha mais a pena.

O QUE É UM RPG?

Maytréia é um RPG. O RPG (sigla de Role Playing Game, algo como “Jogo de Interpretação de Papéis”) é um jogo diferente, onde os jogadores interpretarão papéis criados por eles mesmos. Neste jogo, não se procura descobrir quem é o “melhor” ou “vencedor”; na verdade este é um jogo de cooperação, em que os participantes do grupo de jogo procuram resolver (geralmente) problemas em comum.

O grupo é dividido em 2 sub-grupos básicos: o Mestre e os jogadores propriamente ditos. Todos se juntam para contar e viver histórias de acordo com a ambientação e os personagens criados. A função dos jogadores é criar e conduzir seus personagens pelas aventuras criadas pelo Mestre. A do Mestre é controlar tudo o que ocorre no jogo com exceção dos personagens dos jogadores. Ele não tem um personagem próprio, porém lida com todos os personagens que aparecerem na história e não forem dos jogadores. Também fica sob sua responsabilidade decidir quando se usa os dados e além disso ele deve criar a aventura a ser vivida pelos personagens.

Tudo de que se precisa para jogar são as fichas prontas dos personagens, lápis, borracha e alguns dados de 10 lados (uns cinco dados ajudam) facilmente achados em lojas especializadas. (Maiores detalhes sobre as funções de jogadores e Mestre, e do que eles podem fazer no decorrer do jogo poderão ser vistos nos capítulos *Iniciação de um Personagem, Agindo na Maya e Evolução*)

O QUE É SER UM INICIADO?

O Iniciado é uma pessoa que – após passar um período de treinamento como Postulante – sofre o processo da iniciação e percebe a Realidade (sempre referida com “R” maiúsculo). Ele viu *como o Universo verdadeiramente é, o objetivo deste e o seu próprio papel nele...* e então esqueceu.

Porém, ele agora sabe que uma Realidade existe. Alguns chamam de existência espiritual, outros de vivência interior e ainda têm aqueles que denominam essa Realidade de Inteligência por trás de todas as coisas. Não importa. A denominação que é colocada é o menos importante. O Iniciado agora *sabe* que a Realidade se encontra em volta de todos e que – geralmente – estamos míopes demais para vê-la. Apesar da experiência de ver a Realidade ser muito rápida, ela é marcante o suficiente para que nunca mais seja ignorada.

A existência de um universo verdadeiramente Real implica no fato de que o mundo em que vivemos é uma ilusão, ou uma montagem de várias ilusões, normalmente chamada pelos Iniciados de *Maya*. O grande objetivo na vida de 9 entre 10 Iniciados passa a ser livrar-se da *Maya* e conseguir viver a Realidade. Este estado de percepção da Realidade e da vivência nela é chamada de Iluminação e o

Iniciado tenta atingir este estado de Iluminação ainda nesta encarnação, lutando contra todos os seus demônios interiores... e alguns exteriores. (Maiores detalhes nos capítulos *Realidade, Escolas da Realidade e Evolução*)

KHARMA, DHARMA E A BUSCA DA ILUMINAÇÃO

A busca principal de um Iniciado é a busca pela sua Iluminação. Ela é um estado de total compreensão e domínio da Maya, com sua consciência focada na verdadeira Realidade. Um Iluminado é um ser que conseguiu se livrar da Maya e atingiu ligação total com a Divindade.

Até aí parece fácil. O problema é que um Iniciado não atinge este estado de Iluminação rezando em templos isolados do resto do mundo. Muito pelo contrário. Um Iniciado deve fazer parte ativa na sociedade onde vive se deseja realmente se Iluminar. Pois apenas trabalhando para o Ser Humano ele trabalha para a Divindade e apenas trabalhando para a Divindade ele se livra do karma.

O karma (ação ou reação, dependendo do momento) é o poderoso grilhão que mantém um Iniciado preso nas garras da Maya. Quanto mais um Iniciado acumula karma, mais ele demonstra não ter aprendido sobre seu dharma (missão, motivo pelo qual o Ser Humano encarna na face da Terra). Somente mudando seu estado de consciência enquanto trabalha pela libertação dos Doutrinados, um Iniciado consegue se alinhar com seu dharma e cumpri-lo. Assim se acha o caminho para a Iluminação. (Maiores detalhes nos capítulos *Realidade, Escolas da Realidade e Evolução*)

OS DOUTRINADOS

Mas, obviamente, a grande maioria da população mundial acredita que a Maya é a realidade e vivem em função dela. Estas pessoas são mantidas neste estado proposadamente por algumas facções de seres que – assim como os Iniciados – perceberam a Realidade.

Só que estes seres não pretendem tomar parte dela. Ao invés de olhar para cima, na direção de sua Evolução, olharam para baixo e notaram que a percepção da Realidade lhes davam grandes vantagens em relação àqueles que ainda viviam na Maya. Eles começaram a planejar modos de dominar, de controlar aos outros através da Maya. E descobriram que a melhor forma de se fazer isso era doutrinando as pessoas para que continuassem acreditando cada vez mais na Maya.

As vítimas disso são os cidadãos comuns do mundo. Nascem, crescem, sofrem e morrem sem perceberem a Realidade e vivendo para “alimentar” estes seres e sua Maya. Entre os Iniciados, estas vítimas são chamadas de Doutrinados. Em um resumo simples, o Doutrinado é qualquer pessoa comum que não percebe a Realidade (Maiores detalhes no decorrer de todo este livro)

OMUNDO E OSSHIDDIS

O mundo de Maytréia é exatamente como o nosso. Pequenas diferenças permitem que a magia ou poder controlado por alguns (que os Iniciados conhecem como shiddi) atue de forma descarada, pois a Doutrinação impede que as pessoas percebam esse uso de poderes. Todavia, o abuso de shiddis não passam impunemente. Pois acioná-

los sem que estejam envolvidos – de forma direta ou indireta – com seus dharmas podem acarretar em acúmulo de karmas negativos.

Como senhores dos quatro planos da Maya (físico, etérico, astral e mental) os Iniciados podem dominar aspectos da existência que as pessoas nem sequer imaginam existir. Mas isso tem um preço, e este preço se chama responsabilidade. Além disso, eles estão jogando em um terreno preparado pelos inimigos, que sabem que todo Iniciado é – em potencial – uma pessoa que pode libertar outra da Maya; enfraquecendo-a e enfraquecendo quem a mantém. Estes inimigos sabem manipular os quatro planos tão bem (não raramente, melhor) quanto qualquer Iniciado, tornando-os extremamente perigosos.

O uso dos shiddis, por parte de um Iniciado, exige inteligência, discernimento e compreensão do karma. (Maiores detalhes nos capítulos *História Oculta do Mundo, Realidade e Planos*)

ASEGRÉGORAS

De fundamental importância para o trabalho de quaisquer uma das facções que participam da Guerra Oculta, as Egrégoras são – talvez – as melhores ferramentas deste embate, superando até mesmo os shiddis.

Uma Egrégora é uma *intenção*, criada dos pensamentos e sentimentos de um grupo de pessoas. Quanto mais focadas, poderosas e coesas forem as mentes destas pessoas, mais poderosa a Egrégora é. Os Iniciados são especialistas na construção de suas Egrégoras, tecendo alguns dos mais poderosos instrumentos da Evolução Humana. Uma Egrégora manipula qualquer ser que entrar sob sua área de influência para que seu objetivo seja alcançado. Ela pode até mesmo “gerar” outras Egrégoras mais específicas que a ajudem em sua missão.

A grande importância das Egrégoras para os Iniciados estão em vários fatores. Uma Egrégora protege e ampara o Iniciado, lhe concede energia (shakti) para o uso de seus shiddis e até o ajuda na “queima” de seus karmas negativos. Todos as pessoas do mundo se encontram sob a influência de uma Egrégora, mas apenas os Iniciados sabem como trabalhar harmoniosamente com elas. (Maiores detalhes nos capítulos *Realidade, Iniciação de um Personagem e Evolução*)

A DIVINDADE E A EVOLUÇÃO UNIVERSAL

Os Iniciados, em última instância, trabalham pela Evolução Universal ou Evolução Humana. Eles acreditam que o Ser Supremo Regente do Universo – conhecido por diversos nomes nas Escolas, porém comumente chamado de Divindade pelos Iniciados em geral – vêm estudando a Si Mesmo, numa tentativa de provocar Sua Própria Evolução, ou a Evolução de um de Seus aspectos, que é este Universo em que vivemos.

Este é um conceito complexo, que vêm provocando estudos e discussões entre os Iniciados desde a formação das Escolas Iniciáticas e a resposta mais correta parece se encontrar apenas em posse dos Iluminados. Contudo, o conceito de Evolução Universal é aceito, com muito poucas ressalvas, pelos Iniciados em geral. Muitos colocam seu trabalho em prol da Evolução acima da procura

de sua Iluminação e até acreditam que não é possível encontrar esta sem trabalhar por aquela.

Trabalhar pela Evolução não significa necessariamente ser “bonzinho”. Na verdade, muitas vezes a postura de um Iniciado foge a regra Ocidental de santidade, tendo em vista que o aprendizado sempre pode ser alcançado com prazer... ou com a dor. Por isso, um Iniciado faz aquilo que é necessário, de acordo com as condições vigentes no momento, para que o objetivo seja alcançado. Todo Iniciado sabe que o seu karma negativo ou positivo não advém do fato de ter sido “bom” ou “mal”, mas sim de como ele se aproxima ou se afasta de seu dharma.

A aceitação do conceito de Evolução implica diretamente na aceitação do conceito de um espírito que evolua, em movimento de nascimentos e mortes que levarão ele – mais cedo ou mais tarde – em direção de sua Iluminação. Para um Iniciado todos “saímos” da Divindade e estamos retornando para Ela. (Maiores detalhes nos capítulos *História Oculta do Mundo, Realidade e Evolução*)

ASESCOLAS

Quando começaram a perceber a necessidade de organização para que pudessem trabalhar em prol da libertação das consciências, os Iniciados estudaram o funcionamento do Universo e criaram as Escolas Iniciáticas a partir deste estudo. As Escolas indicam a forma de pensar de um determinado Iniciado. Elas existem principalmente como filosofias de trabalho e modo de interagir com a humanidade. Essas Escolas permitem definir Dons e Ecos que são intrínsecos de um Iniciado, além de oferecerem métodos para que estes possam recarregar sua shakti (força vital). Isto, sem contar as óbvias vantagens de se ter toda uma estrutura preparada para amparar o Iniciado em sua árdua caminhada. São elas:

- **Alquimia:** busca a transformação do Ser Humano e a imortalidade espiritual. São os mais “místicos” entre os Iniciados. “O Trono de Deus”.
- **Artes:** defende a procura utópica(?) pela perfeição. São os mais originais e criativos na luta pela Iluminação. “Os modeladores da Maya”.
- **Poliética:** trabalha pela aceitação da fraternidade humana. Indiscutivelmente, os grandes responsáveis pela organização das Escolas. “A objetivação do subjetivo”.
- **Mecânica:** a compreensão das Leis que regem o funcionamento do universo. Suas descobertas e invenções facilitam a assimilação do dharma para todos. “Assim na Terra como no Céu”.
- **Liturgia:** mostrar o caminho até a Divindade para a humanidade através das diversas formas de ensinar. Os grandes registradores das Escolas. “A voz da Divindade”.
- **Filosofia:** o uso da sabedoria como forma de se alcançar a Iluminação. Grandes tutores e excelentes conselheiros. “Os formadores da terceira visão”.
- **Medicina:** sob sua guarda está a saúde física, psíquica e espiritual. O amparo certo, no momento certo. “Os defensores do equilíbrio cósmico”. (Maiores detalhes no capítulo *Realidade e Escolas da Realidade*)

ASTENDÊNCIAS

O personagem também tem suas Tendências, que são as formas com que ele trabalhará na causa. Estas Tendências são um “modo” ou “dom natural” com que eles cumprem seu dharma, sua maneira particular de se afinizar com a Divindade ou de trabalhar na Maya. Elas existem de forma mais ou menos idênticas em todas as Escolas e são as seguintes:

- **Brâmanes:** os protetores mais ativos dos Doutrinados, a procura da Divindade no próximo. São os grandes aprendizes do caminho da *Irmandade*.
- **Xatryas:** a luta pela Obra e a equilibrada defesa da Evolução. São os grandes aprendizes do caminho da *Sabedoria*.
- **Vaysas:** a partilha justa do trabalho e da riqueza, os guardiães da troca correta de energia existente no Universo. São os grandes aprendizes do caminho da *Justiça*.
- **Shudras:** preparam o mundo para a nova doutrina que se aproxima. São os grandes construtores do caminho que deverá vir a ser chamado de *Verdade*. (Maiores detalhes no capítulo *Escolas da Realidade*)

AS LOJAS

Existem lugares que servem para a reunião de Iniciados de todas as Escolas e Tendências. Estes lugares são conhecidos como *Lojas*. Nelas ocorrem as Iniciações, postulantes (aprendizes não-iniciados) são treinados, rituais são feitos e estratégias são preparadas. Elas são um lugar de recolhimento e repouso para os Iniciados. Em suma, são praticamente seu segundo lar.

Existem Lojas de diversos tipos e finalidades. Contudo, desde as mais agressivas Lojas de guerra até as mais contemplativas e tranqüilas lojas de estudo e meditação, passando pelas mais místicas e misteriosas ou políticas e populares, todas têm um objetivo em comum: trabalhar pela conscientização da coletividade onde vivem. (Maiores detalhes no capítulo *Realidade*)

A GUERRA OCULTA

Mas nem todos concordam com caminho evolutivo que a Humanidade deve seguir. E apesar de muitas vezes entrarem em violento combate para decidir o destino dela, a luta entre as facções ocorre em muitas frentes, tendo sempre como objetivo a conquista da consciência humana.

O palco deste combate é a Maya e o objetivo a própria Realidade, bem diferente da realidade conhecida pelas pessoas comuns. E como recebem a capacidade de perceber além do véu da Doutrinação, os Iniciados e suas facções rivais conseguem travar esses combates de forma que a Humanidade em geral não perceba o que realmente ocorre.

Impérios se ergueram e decaíram, guerras iniciaram e terminaram, acidentes de maior ou menor proporção ocorrem o tempo todo e as pessoas comuns não percebem o que (ou quem) estava por trás dos acontecimentos, mexendo as cordinhas. (Maiores detalhes nos capítulos *História Oculta do Mundo, Realidade, Escolas da Realidade e E então... Inimigos, Aliados e Neutros*)

A CIVILIZAÇÃO AMERICANA

O mundo evolui em ciclos, tendo sempre uma civilização tomando a frente na Evolução de uma determinada época. Assim foi com o Egito, a Grécia, a Índia, a China, Portugal, França e os Toltecas, para darmos alguns exemplos rápidos.

Esta evolução caminha do Oriente para o Ocidente, alternando momentos de grande apogeu com alguns de forte decadência. Ela agora passa pelo Ocidente e está sob a responsabilidade dos países americanos. Cabe aos Iniciados destes lugares trabalharem na construção de uma civilização como nunca se viu. Uma civilização multirracial, multiétnica e multicultural. Uma civilização que consiga condensar em si o resultado de milhares de anos de Evolução Humana. Sem preconceitos e vivendo harmoniosamente em meio as diferenças.

Porém, os construtores da Maya, as outras facções que lutam contra a Evolução Humana trabalham – tão diligentemente quanto os Iniciados – para impedir que isto aconteça. Por isso, todo cuidado é pouco; pois para cada Iniciado que apresenta uma solução, surge um inimigo para corrompê-la. (Maiores detalhes nos capítulos *História Oculta do Mundo*, *Realidade* e *E Então... Inimigos, Aliados e Neutros*)

A ESPERA DE MAYTRÉIA

Todas as facções – de uma maneira ou de outra – sabem que um elemento chave na luta pela consciência humana é a chegada de Maytréia. Maytréia é consciência cósmica, que cada Escola Iniciática encara de sua própria maneira, desde a presença da própria Divindade na face do planeta até a demonstração de como será o Ser Humano do futuro, passando pela concepção do ser que representa o passo evolutivo seguinte após a Iluminação. Na verdade, a maneira como cada Escola (e facção) encara sua presença não é o mais importante. O que todos sabem é que sua presença – seja em uma ou mais pessoas, seja numa civilização inteira – muda para sempre a face do planeta. Todavia o detalhe importante é que esta presença sempre se apresenta de acordo com o estado de consciência que a humanidade estiver naquele momento. Por isso, a luta pela conscientização dos Doutrinados vai muito mais além da simples manutenção ou mudança do status quo. Através daquilo que a humanidade apresentar, Maytréia agirá.

E todos sabem: a Era de Aquários começou. É chegada a hora de mais uma vinda de Maytréia. O momento é crítico, talvez como nunca foi antes desde a destruição da Atlântida. (Maiores detalhes nos capítulos *História Oculta do Mundo* e *Realidade*)

COMO É COMPOSTO ESSE LIVRO

Maytréia é dividido em 3 tomos, com um total de 7 capítulos e um apêndice. Esta estrutura foi desenvolvida para que se facilitasse ao máximo a assimilação dos conceitos e das regras do jogo, de forma leve e agradável. São eles:

- **Tomo 1 – A Primeira Onda de Vida:** Nele estruturamos o Universo de Maytréia e mostramos como ele funciona, quais os perigos e emoções que esperam o personagem. Seus capítulos são:

Capítulo 1 – História Oculta do Mundo: Neste capítulo

vemos um rápido resumo da cosmogênese e antropogênese pelo ponto-de-vista dos Iniciados, além de uma visão rápida das Etapas Evolutivas do Ser Humano.

Capítulo 2 – Realidade: A ambientação do mundo de Maytréia. Como é o mundo, a Guerra Oculta, a manipulação dos Doutrinados, a Maya, as mais diversas facções, os instrumentos e armas utilizados para se conseguir o domínio da Maya e muito mais.

- **Tomo 2 – A Terceira Onda de Vida:**

Observaremos aqui os Iniciados. Seus hábitos, suas regras, seus objetivos e suas lutas. Quem eles são e como agem nos planos da Maya. Este tomo é composto dos seguintes capítulos:

Capítulo 3 – Iniciação de um Personagem: Tudo o que você precisa para montar os personagens que agirão em Maytréia está aqui. Os pontos necessários, alguns detalhes importantes, Vantagens e Desvantagens e mais.

Capítulo 4 – Escolas da Realidade: A demonstração mais completa das Escolas Iniciáticas e das Tendências.

Capítulo 5 – Agindo na Maya: Definimos neste ponto, as regras para que você possa jogar Maytréia.

- **Tomo 3 – A Segunda Onda de Vida:** Estes

capítulos mostrarão os caminhos para que o Iniciado evolua e alcance a Iluminação. Seus capítulos são os seguintes:

Capítulo 6 – Planos: Mostraremos o funcionamento dos shiddis, como são os planos da Maya e a tão desejada Hierarquia Intuitiva.

Capítulo 7 – Evolução: Tudo o que é necessário para que o personagem evolua, lide com o karma e o dharma e encontre e Iluminação... ou sua danação.

- **Apêndice (Uma Oitava Acima) – E Então...**

Inimigos, Aliados e Neutros: Uma amostra da infinidade de pessoas e seres especiais que um Iniciado pode vir a encontrar em sua jornada e alguns exemplos para que o Mestre do jogo possa criar aliados fascinantes e inimigos inesquecíveis.

TERMOS DE JOGO

Alguns termos serão usados no decorrer do livro que poderão não ser de uso comum. A maioria são de conhecimento de jogadores de RPG ou poderão estar explicados adiante no livro. Caso você precise de verificar o que eles significam, basta olhar a lista abaixo:

- **Rolamento:** o ato de jogar os dados para ver o resultado.
- **Parada de dados:** quantidade de dados a que o jogador tem direito de jogar.
- **Rodada:** tempo de uma ação ou de várias ações que podem ser interpretadas como se ocorresse um “salto” no tempo.
- **Seqüência:** várias rodadas que fecham todo um acontecimento.
- **Sessão:** total do jogo ocorrido num dia.
- **Aventura:** uma estória completa que pode durar uma ou mais sessões.
- **Saga:** termo que engloba todas as aventuras vividas

pelos personagens.

- **Falha crítica:** falha de conseqüências catastróficas no rolamento de dados.
- **PC:** personagem coadjuvante; é controlado pelo Mestre.
- **PJ:** personagem de jogador.
- **Nível:** indica de forma estatística, na ficha do personagem, o quanto ele é “capaz” em alguma característica ou perícia. Por exemplo: um personagem com inteligência 5 é mais inteligente que um com 2 na mesma característica.
- **Margem de sucesso:** indica o valor máximo a ser alcançado por pelo menos um dos dados rolados para que o personagem tenha sucesso em sua ação. Normalmente vem da soma de uma característica com um talento.
- **Modificadores:** indica o quanto a margem de sucesso diminui (atenuante) ou aumenta (agravante) em determinadas ocasiões especiais.
- **D10:** o tipo de dado usado em **Maytréia**. É um dado com dez lados.

Para os novatos, uma notícia tranquilizadora: antes deste livro acabar, estes e outros termos estarão perfeitamente assimilados.

CONCEITOS DE MAYTRÉIA

Os Iniciados – personagens “principais” do jogo e que serão usados pelos jogadores – vêem o mundo de uma forma bem diferente da população em geral. Isto gerou termos próprios que os fazem se identificar com esta percepção. Estes termos serão melhor explicados no decorrer do livro, mas podemos dar uma breve explanação aqui:

300; os: Facção rival mais importante das Escolas Iniciáticas. Determina que a evolução da humanidade deve ocorrer sob sua guarda e tentam controlar a encarnação de Maytréia. Procuram a imortalidade física através do sofrimento alheio.

Arquivos Acásicos: “Região” da Hierarquia Intuitiva que permite saber tudo o que ocorre ou ocorreu em todos os planos.

Avydia: Ignorância. Egrégora mais forte dos 300.

Centriarca: Iniciado dos 300.

Centriários: Os verdadeiros líderes dos 300, a maioria não existe em corpo físico e vivem nos planos astral e mental. Estão tão sintonizados com a Avydia que pode-se dizer que são parte dela.

Cinzentos: Seres Humanos que perceberam a Realidade, mas só trabalham em função de seus interesses. Alguns foram Iniciados e podem pertencer a qualquer facção.

Convertido: Membro de outra facção que muda de lado e passa a ser aceito por alguma Escola Iniciática.

Corrompido: Ex-Iniciado que abandonou os objetivos de sua existência para se entregar aos prazeres da Maya.

Dharma: “Missão” ou “Verdade”. O objetivo a ser alcançado por um Ser Humano em todas as suas encarnações ou de uma Instituição humana por sua existência. Cumpri-la corretamente pode significar a Iluminação.

Diamante; o: Forma que os Iniciados representam a Criação. Também chamado de “o diamante de sete lados no corpo e três inexistentes no topo”.

Doutrinado: Pessoa comum que não percebe a Realidade.

Eco: Conseqüência de uma falha fatídica que ocorre quando se usa um shiddi. Muitos Iniciados o consideram uma espécie de karma negativo instantâneo.

Egrégora: Resultante psíquica da reunião de alguns Iniciados ou de uma população humana inteira. Geralmente representam estados de espírito ou de consciência. Egrégoras sempre são criadas com um objetivo definido e desenvolvem grandes poderes – em especial manipulativos – para alcançá-los.

Elemental: Ser que pertence a algum dos outros planos de existência. São em dois tipos: os elementais propriamente ditos (próprios do ambiente, criados pela “natureza”) e os elementares (criados pelos desejos e imaginação humana ou por uso de shiddis e rituais).

Entropistas: Facção que acredita que não há mais saída para a Criação e que esta deve chegar ao fim para que todos possam encontrar “descanso”.

Escolas Iniciáticas: Também chamadas apenas de *Escolas*. As sete formas de se trabalhar pela evolução humana. O Iniciado passa a fazer parte de uma delas no momento de sua Iniciação. São elas: Alquimia, Artes, Poliética, Mecânica, Liturgia, Filosofia e Medicina.

Estado de consciência: Capacidade que alguém pode ter para perceber o mundo ao seu redor. Por exemplo: alguém alcoolizado percebe uma realidade diferente de alguém que não esteja, este por sua vez percebe a mesma diferente de um Iniciado que percebe diferente de um Iluminado. O estado de consciência individual indica o quanto uma pessoa pode estar próxima de sua Iluminação e o coletivo indica que herança será deixada por uma civilização.

Evolução: A Egrégora mais forte das Escolas Iniciáticas. Em comum acordo, todos os Iniciados trabalham sob a sua cobertura e em defesa da mesma.

Evolução Universal ou Humana: Todo o movimento universal para que a Divindade se reconheça. Por ela é que ocorre a grande luta dos Iniciados desde que aprenderam esta Lei.

Guerra Oculta: A guerra entre todas as facções pela evolução humana e pelo controle da chegada de Maytréia.

Hierarquia: O mesmo que “plano”, mas apenas para indicar àqueles onde vivem os seres com o estado de consciência de deuses; como os Iluminados por exemplo.

Hierarquia intuitiva: Próximo estágio da evolução humana, onde todos assumirão o papel de deuses. Também chamado de Intuitivo.

Hierarquização: Momento em que a consciência passa a interagir com o Intuitivo.

Iluminação: O maior objetivo pessoal de todos os Iniciados. É o estado de se perceber a Realidade e viver nela. Aqui terminam todos os karmas e todos os atos são direcionados para o dharma. Neste estado de consciência, o ser torna-se a própria Divindade encarnada no mundo.

Iluminado: Alguém que alcançou a Iluminação.

Iniciado: Aquele que percebeu a Realidade, pertence a uma Escola Iniciática e luta pela evolução humana. Os personagens dos jogadores serão todos Iniciados.

Intuitivo: Mesmo que Hierarquia Intuitiva.

Invocação: Nomenclatura usada para a maneira com que se “aciona” um shiddi. O Iniciado sempre invoca seus shiddis.

kharma: Ação. Resultante de um movimento de “causa e consequência” para cada ação realizada a favor ou contra o dharma. Extingui-lo pode significar a Iluminação. Existe dois tipos de kharma: o transitório e o maduro.

Loja: Local de reunião de Iniciados. Serve aos mais diversos propósitos e pode ter os mais diversos aspectos.

Luzeiros: Os sete seres responsáveis por administrar toda a criação, em todos os planos de existência. A princípio, cada Escola Iniciática representaria a objetivação das determinações de um deles no nosso mundo.

Maya: A realidade percebida pelos Doutrinados. O mundo “comum”, ilusório. O mesmo que realidade (com “r” minúsculo).

Mayávicos: Facção que acredita que Maytréia não deve vir ao nosso mundo.

Maytréia: Pessoa(s) ou estado de consciência de uma civilização, que muda os rumos da história humana. Sua presença é esperada para breve. Também é conhecido como “a ponta de baixo do diamante”.

Obra, a: Todo o trabalho dos Iniciados, desde o início dos tempos e antes até, para que a Humanidade cumpra o seu papel e evolua no processo.

Planos: Partes da existência que permeiam nosso mundo e o corpo do Ser Humano. São a própria estrutura da Maya. Deles surgem os shiddis. São em quatro: físico, etérico, astral e mental.

Postulante: Aquele que está se preparando para uma Iniciação. A maioria sabe da existência da Realidade mas ainda não a experimentou.

Realidade: A existência real fora da Maya. Percebida por todos os Iniciados na Iniciação. Todos os Iluminados vivem com sua consciência “mergulhada” nela.

realidade: Com “r” minúsculo significa o mundo como é percebido pelos Doutrinados. O mesmo que Maya.

Reinos: Grupos de seres que vivem nos planos e ainda não se Hierarquizaram. Existe um reino para cada plano da Maya. São eles: o mineral, o vegetal, o animal e o hominal.

Ritual: Meio através do qual um grupo de Iniciados consegue trabalhar determinada Egrégora para conseguirem resultados maiores do que os conseguidos com seus shiddis.

Shiddi: Capacidade. Poder místico de um Iniciado. Indicam maneiras diferentes de se lidar com a Maya. São eles: criação, transformação, controle, projeção, expansão, compreensão e polaridade.

Sono da alma: Estado de “coma psíquico” vivido pelo Iniciado que sofre severos danos psíquicos. Sua alma mergulha num sonho – ou pesadelo – dentro de si mesma e para sobreviver o Iniciado deve resolver o dilema pessoal apresentado neste delírio.

Tendência: A forma com que um Iniciado trabalhará pela causa da evolução humana de acordo com as características psíquicas que recebeu ao nascer. São quatro: Brâmanes, Xatryas, Vaysas e Shudras.

Traidor: Iniciado que abandonou as Escolas Iniciáticas para se aliar a outra facção da Guerra Oculta. Também chamado pelos Iniciados mais jovens de “traíra”.

Três ondas de vida, as: Formas de manifestação de toda a Criação. A primeira criou os planos, a segunda as Hierarquias e a terceira os reinos.

HISTÓRIA OCULTA DO MUNDO

O ritual de iniciação foi algo inacreditável. De repente, o mundo nunca mais poderia ser visto da mesma maneira. Pelos dias seguintes, andava pelas ruas, tentando reproduzir as sensações e descobertas que viveu. “Viveu” é a palavra correta, cada célula de seu corpo entendeu como era o Universo. Três dias depois, sentada em frente a uma de suas instrutoras, ela ainda se encontrava em estado de estupefação.

“Prestem atenção”, disse a instrutora, “vocês agora vão saber a verdade sobre a origem do universo, do Ser Humano e de suas civilizações. E do dever que temos para com a Divindade.”

A instrutora olha com um ar ligeiramente divertido para todos os recém-iniciados. “Bem,” disse ela “vocês entenderão porque as histórias da carochinha que lhes foram contadas no colégio tinham tantas lacunas.” Seu ar divertido então se torna triste “E perceberão como somos nós mesmos responsáveis pelo mundo caótico em que vivemos...”

As Escolas podem ver o mundo de maneiras diferentes, porém seus mais sábios Iniciados sabem que elas são como a parábola dos cegos e o elefante. Cada uma percebe um aspecto da realidade, mas talvez nem a soma de todos estes aspectos podem levar a Verdade Suprema, ou a algo próximo a ela.

A história que contaremos a seguir estão guardadas em todas as Escolas e são passadas apenas aos Iniciados. Alguns aspectos já começam a vazar para a população em geral, mas isto envolve um plano a longo prazo dos Iniciados para que a Humanidade alcance a Hierarquia Intuitiva (explicaremos mais adiante).

Alguns dos conceitos sobre a origem do Cosmos, do Ser Humano e da história humana podem ir de encontro ao que a ciência oficial defende; mas os Iniciados afirmam placidamente que “os cientistas não-Iniciados (pois existem Iniciados em suas fileiras) especulam sobre parcas e confusas provas físicas, documentos adulterados e fenômenos dos quais não sabem a origem precisa. Nós temos o contato com os Arquivos Acásicos”.

Estes Arquivos Acásicos são uma espécie de central onde toda a Existência deixa suas impressões. Os Iluminados e os Iniciados que desenvolveram o Intuitivo podem entrar em contato com eles e com isso descobrir algumas das respostas da Criação.

Para ajudar os Iniciados mais novos, é comum que as Escolas Iniciáticas adotem o símbolo do Diamante. Eles costumam recomendar a seus Iniciados que visualizem e meditem sobre a figura de “um diamante que tem sete lados em que a parte de cima, que é invisível, tem três lados”. Esta figura desconcertante parece ajudar bastante na compreensão da criação do universo e do papel dele, como relataremos aqui.

UMPOUCODE COSMOGÊNESE

A Divindade existia como um todo, tinha toda uma existência em potencial que poderia ser qualquer coisa, então ela se perguntou: “Quem sou eu?” e a resposta foi “EU SOU o que SOU”.

Toda a Criação ocorre no intervalo entre a pergunta e a resposta.

Ponto final.

Simple não? E terrivelmente complicado. Pensar que toda a vida dos que existiram antes de você e a dos que vierem depois *já ocorreu ou já está ocorrendo* é por demais complicada para o cérebro humano entender.

Os Iniciados mais experientes costumam sorrir ao perceber a consternação dos mais novatos diante desta afirmação. Porém esta – assim como outras afirmações de difícil explicação para a lógica humana – costuma ser observada com um adágio comum “não tente usar o cérebro para entender a Divindade, use sua Intuição”.

Para tornar as coisas um pouco menos complicadas podemos dizer que a Divindade – em essência – pode fazer absolutamente qualquer coisa, inclusive aprender, e Ela resolveu aprender sobre a única coisa existente: Ela mesma. Toda esta lenta (do nosso ponto-de-vista) Evolução da existência *é uma parte da Divindade* mergulhando na mais completa ignorância de Si mesma, para depois ir subindo – degrau por degrau – na direção de Sua própria descoberta. Este movimento evolutivo lembra o movimento de um pêndulo (ou, como dizem os mecenas, quando se desenha este movimento evolutivo em um quadro ele lembra um sorriso), saindo desde a própria Divindade, mergulhando até o aspecto mais profundo da matéria densa e, finalmente, retornando aos poucos para sua origem, a própria Divindade.

OSLUZEIROS

Segundo essa concepção, quando a Divindade começou o processo de criação, começou também o de divisão. Ela se “dualizou”, gerando uma parcela que tinha ignorância de si mesma. Exatamente por ter como característica essa ignorância, essa parte dela sempre procuraria conhecer, aprender, investigar. Esse impulso interior é que impeliria todo o resto da criação.

Portanto, existiam agora dois seres. Um era criador, eterno e imutável. Sempre existiu e sempre existirá. O outro era criatura, finito e mutável. Teve um início e teria um fim. Porém, era fundamental a imperfeição para que a procura pelo equilíbrio distante se processasse.

(A idéia de que algo imutável e perfeito pudesse se dividir e se tornar imperfeito é complexa demais para os padrões de pensamento admitidos pelos acadêmicos atuais. Mas os Iniciados mais avançados costumam afirmar que “milagres” ou fatos ainda não explicados pela ciência são

resolvidos com desenvolvimento da consciência. Eles sempre lembram que esta conjectura é apenas alegórica...)

A criatura, se percebendo dualizada, logo percebeu qualidades no Criador. Como a criatura era imperfeita, finita e ignorante – se comparada a perfeição infinita, e não a nossa percepção humana – e como a criatura era o oposto do Criador, ela percebeu que o Criador (a Divindade) era Onipotente, Onipresente e Onisciente. Então, este ser criado e sem nome, passou a tornar tudo o que viria na Criação como instrumento para se alcançar essas três qualidades.

Foi então que esta criatura sem nome gerou as “três ondas de vida” e aos Luzeiros, deixando com estes últimos a responsabilidade por toda a organização e estruturação da Criação. Estes Luzeiros são em número de sete e estão presentes em todos aspectos da Criação. Acredita-se que cada Escola Iniciática responde a um deles diretamente e que suas diretrizes são inquestionavelmente seguidas... mesmo que os mais novos nas fileiras das Escolas desconheçam isto. Além disso, também é de aceitação comum que cada um dos shiddis ensinado pelas Escolas foi desenvolvido por um deles, com o objetivo de serem usados como instrumento de aprendizado de todos os seres, de acordo com o grau de consciência de cada um.

Os Luzeiros são seres poderosíssimos, que se manifestam fora dos planos; com isso, apenas seus efeitos podem ser sentidos nos reinos. O simples contato com um deles com alguém despreparado poderia significar a destruição. Entenda-se por “contato” uma simples troca de palavras – dentro daquilo que seres deste quilate chamariam de “troca de palavras” – ou meramente o concentrar a atenção no alvo. Os Iniciados mais evoluídos sentem apenas o caminho que deve ser seguido. Isso exige uma profunda dedicação da parte destes seres, o que explica o motivo pelo qual normalmente apenas os Iniciados mais adiantados podem assumir a liderança de uma Escola Iniciática. Acredita-se, inclusive, que quem dirige as Escolas são Iluminados, deixando Iniciados experientes e próximos da Iluminação como testas de ferro, pois apenas aqueles que se libertaram definitivamente da Maya conseguem ter contato real com os Luzeiros e entender suas diretrizes, sem enlouquecerem ao mergulhar na profunda complexidade das mentes destes deuses.

AS TRÊS ONDAS DE VIDA

Segundo os Iniciados, a Divindade se manifesta constantemente através das três ondas de vida. Estas ondas estariam simbolizadas no “Diamante”, representadas pelas três pontas inexistentes. Os Iniciados acreditam que estas ondas não podem ser visualizadas, mas sim *percebidas e vividas*; portanto representá-las como “partes inexistentes” do Diamante ajuda bastante. Os Luzeiros – administradores destas potentes energias – estariam representados pelos sete lados do Diamante.

A cada onda um aspecto do universo se manifesta, criando toda a estrutura da Evolução Universal e indicando o caminho para a mesma. As Escolas Iniciáticas se referem a estas ondas com terminologias diferentes e pequenas diferenças no modo de interpretá-las. Porém, no geral, vêem estas ondas da mesma maneira:

1ª onda – a criação dos planos: A primeira onda de vida criou os planos. Os planos são algo como a base de sustentação de toda a existência. Eles não apenas sustentam como constroem os ambientes aonde as experiências serão vividas. Na fase inicial da Evolução – enquanto os seres estão no processo de mergulho na matéria – os planos servem como dimensões onde os seres vivem. Os Iniciados consideram a existência de quatro planos no nosso mundo: o plano físico (representado pelos minerais), o plano etérico (representado pelos vegetais), o plano astral (representado pelos animais) e o plano mental (representado pelo Ser Humano). Esta onda representa a Onipresença que a criatura percebeu no criador.

2ª onda – as Hierarquias: A segunda onda representa os seres que conseguiram sair da influência dos planos e alcançaram um estado de consciência plenamente harmonizado com a Divindade. Estes seres não precisam mais dos planos para sua subsistência, apesar de alguns deles ainda se fazerem presentes neles para ajudar na Evolução. As diversas dimensões em que existem estes seres são chamadas de Hierarquias e o exemplo mais comum que os Iniciados conhecem de um ser que atingiu a sua Hierarquização está naqueles conhecidos como Iluminados.

Em outras palavras, as Hierarquias servem de sustentação para os seres que se encontram em ritmo de ascensão e retorno à Divindade. Enquanto os planos criam o ambiente para os que descem em direção à matéria, as Hierarquias servem de ambiente para os que já fizeram este mergulho e recuperam, aos poucos, suas condições de deuses.

Existe, contudo, uma diferença fundamental. Enquanto a descida para a matéria promovida pela primeira onda de vida é inercial; ou seja, se apoia no impulso inicial dado pela Divindade ao criar o cosmo, as Hierarquias já seguem por esforço próprio. Alguns Iniciados afirmam que “os deuses se fazem por si mesmos”. Como um deus surge com o desenvolvimento da consciência, esta onda representa a Onisciência que a criatura percebeu no criador.

3ª onda – os reinos: Aqui se representam os seres que ainda estão no processo de mergulho na matéria densa ou no estágio inicial de Hierarquização. Estes seres ainda se encontram sob a influência dos planos e sofrem seus efeitos. Coletivamente conhecidos como reinos (o que significa que podem vir a ser confundidos com os planos em que vivem), estes seres ainda estão longe da compreensão consciente de que são a Divindade expressada em forma de vida. Suas experiências ainda pedem esta ignorância, que aos poucos é dissolvida. Cada vez que um ser evolui para um reino, ele se torna consciente da existência dos planos mais inferiores, porém percebe todos os outros reinos da maneira que seu estado de consciência permite. Os reinos, com os planos que os sustentam, são os seguintes: mineral (plano físico), vegetal (plano etérico), animal (plano astral) e hominal (plano mental). Como todo reino pode potencialmente se tornar um deus cedo ou tarde, esta onda representa a Onipotência que a criatura percebeu no criador.

O PAPEL DO SER HUMANO

“O Ser Humano é a forma de aprender da

Divindade neste universo, nós somos o veículo de reflexão dela”. Isto é afirmado por todos os Iniciados que atingiram a Iluminação em todos os tempos.

Quando os seres começam a sair do mergulho que deram e preparam sua ascensão, eles atingem um momento chave. Um momento em que o salto final para que se alcance o estado de Hierarquia possa ser dado. Neste momento, o ser começa a questionar o mundo a sua volta, a tentar entendê-lo, a compreender o funcionamento de certos princípios ou Leis, a perceber que existe algo a mais na existência.

Este ser, na verdade, ainda vive sob a influência dos planos e precisa satisfazer as suas necessidades ligadas a eles (como a necessidade do plano astral de viver emoções, por exemplo), mas ao mesmo tempo, a chamada em direção a Divindade se torna cada vez mais forte.

Este ser sofre, pois sabe – ainda que de forma muito inconsciente – que é mais do que aparenta e que pode muito mais do que consegue. Portanto, vive a procura de respostas para sua condição.

E este ser que está às portas da Hierarquização, que vive um momento chave na Evolução Universal, que não deseja mais – ainda que inconscientemente – ser um reino influenciado pelos planos, é o Ser Humano. O reino hominal, sustentado pelo plano mental, é o último passo antes de se tornar uma Hierarquia. Antes da Iluminação. Portanto, Nietzsche estava certo ao afirmar que o homem era apenas uma corda suspensa no abismo entre o animal e o super-homem.

AS ETAPAS DA EVOLUÇÃO HUMANA

Desde que surgiu a Humanidade foi evoluindo em “etapas”. Estas etapas incorporam os saltos evolutivos da Humanidade em sua aproximação e compreensão da Divindade. Em cada etapa um aspecto social, corporal, psíquico e espiritual do Ser Humano foi evoluído e as diretrizes do próximo nível eram determinadas. Nelas também se desenvolviam capacidades (chamada pelos Iniciados de “shiddi”) que indicavam um domínio maior do Ser Humano e da realidade a sua volta. Cada etapa foi anunciada por um Maytréia. A direção que a Humanidade seguia sempre esteve ligada às condições sociais e modo de pensar do povo na época; ou seja, ao “estado de consciência” do Ser Humano naquele momento. Este é um dos muitos motivos da importância de se preparar a chegada de Maytréia.

Para os Iniciados, a história humana é dividida basicamente em quatro Etapas Evolutivas. Estas etapas representam o domínio que o Ser Humano foi alcançando – em si e a sua volta – em cada um dos planos da existência, iniciando-se com o domínio do plano físico até o momento atual em que ainda se tenta entender o plano mental.

- **1ª etapa:** desenvolvimento do corpo físico e das relações com o mundo físico.
- **2ª etapa:** desenvolvimento da vitalidade e conhecimento das energias sutis do universo.
- **3ª etapa:** desenvolvimento do emocional e conhecimento do mundo astral.
- **4ª etapa:** desenvolvimento do mental e conhecimento do racional.

O DESCOBRIMENTO DO FÍSICO

Segundo os Iniciados, quando o Ser Humano surgiu o mundo era bem diferente do que é hoje.

Seu corpo físico também.

Não se tinha um controle completo de suas funções. Para se ter uma idéia, não se sentia sede. Muitos morreram por não perceber que seu corpo precisava de água. Os seres eram coletivos e agiam de uma forma muito parecida com o que hoje percebemos nas formigas. Puro instinto ainda os guiavam. A dor física era uma abstração distante e corpos se destruíam sem perceber. Os primeiros iniciados da história não tinham os nossos corpos e sua principal atribuição foi desenvolver corpos condizentes para a Evolução Humana. Eles dominaram o plano físico.

Desta etapa desenvolveu-se, entre outras coisas:

- O conceito de egoicidade (onde podemos perceber que “meu corpo é diferente do seu”).
- Criou-se corpos mais autônomos para que a energia da evolução evoluísse de forma mais sutil (de forma que possamos respirar, sentir sede, andar, o sangue circular e outras funções sem que precisemos perder tempo “nos concentrando” nisto).
- Percebeu-se a existência de um mundo físico externo.

O DESENVOLVIMENTO DO ETÉRICO

Logo após ter alcançado este estágio da evolução, o Ser Humano descobriu o plano etérico. Esta etapa da Evolução Humana é discordada por muitos dos Iniciados que a consideram ainda como sendo parte da 1ª. Como o etérico é uma espécie de “físico sutil”, muitos dos Iniciados não concordam que o domínio do plano etérico seja uma nova fase, considerando apenas como um prolongamento da etapa evolutiva anterior.

De qualquer maneira, antes dos Iniciados desta etapa dominarem o plano etérico, a Humanidade ainda estava muito presa aos caprichos da natureza. Comia os frutos que surgiam espontaneamente nas árvores e ainda não podia caçar.

Nesta etapa, os Iniciados ainda não tinham o corpo humano atual e tinham como dever desenvolver uma afinação dos corpos físicos e da percepção do mundo a sua volta. Conseguiu-se, entre outros, os seguintes avanços:

- Desenvolvimento total dos cinco sentidos.
- Descobrimos e “percepção” de certas energias (o calor e a eletricidade, por exemplo) que eram aproveitadas, mas não controladas.
- Estudo dos sistemas vitais e dos efeitos positivos e/ou danosos que a ingestão de certos elementos podem causar.
- Desenvolvimento de um sistema de observação da vida vegetal, onde se passou a “perseguir” os locais onde as plantas comestíveis surgiam em suas respectivas épocas.

O CONTROLE DO EMOCIONAL

A seguir, coube ao Ser Humano evoluir o que seria conhecido como emoções. Antes disso acontecer, o Homem ainda não as conhecia. Não existiam grupamentos sociais, mas bandos. O que acontecia a um companheiro

de bando não afetava ao resto do grupo. Nada importava, a não ser a proteção física.

Os Iniciados da época tiveram que desenvolver o que se conhece como corpo emocional ou corpo astral. Apesar de fisicamente a Humanidade já ter alcançado o estado ideal para sua evolução, a emoção só existia em potencial. Alguns dos avanços conseguidos nesta etapa foram:

- Desenvolvimento das emoções.
- Criação de uma organização social mais desenvolvida, surgindo as tribos e clãs.
- Controle de elementos essenciais para o desenvolvimento, com superação de seu medo instintivo (como no caso do fogo, por exemplo).
- Percepção do sono e da morte.
- Surgimento das sete primeiras cidades, numa civilização conhecida como Atlântida.
- Observação dos animais e plantas, desenvolvendo caças mais organizadas, no final deste período surgiram o plantio e as criações animais.

O DESENVOLVIMENTO DO MENTAL

Aqui temos o surgimento da última etapa evolutiva da Humanidade até o momento. O Ser Humano, ao entrar nela, tinha seu emocional totalmente desenvolvido, mas suas capacidades mentais não. Uma tribo, clã ou cidade agia de forma parecida com um bando de animais: se, por exemplo, um saísse correndo por achar que algo estava errado, o resto o acompanhava sem pensar. Eram todos dominados por suas emoções estando num momento totalmente apaixonados e sensualistas para no seguinte se encontrarem furiosos e – em um terceiro momento – se mostrarem eufóricos. O que chamamos de estrutura social era totalmente diferente do que conhecemos, com outros tipos de regras baseados em outros tipos de valores.

Os Iniciados desta época tiveram que desenvolver e dominar o plano mental. O raciocínio antes do impulso, a ação ao invés da reação; estes foram alguns dos atributos que eles desenvolveram.

Eis algumas características marcantes ao final desta era:

- Brotam as civilizações como conhecemos.
- Desenvolvimento da tecnologia.
- Surgimento da análise e da reflexão.
- A linguagem escrita e a matemática surgem, surgindo junto os registros históricos.
- O Ser Humano se torna um ser criador e não apenas a criatura.

A NOVA ETAPA

Estamos no fim da etapa mental. Os Iniciados atualmente devem trabalhar para que o Ser Humano evolua para que seu novo salto evolutivo ocorra. Os sinais estão por aí.

O surgimento da internet, as novas visões da física, medicina e psicologia, o fim das fronteiras e outros elementos são os sinais para os Iniciados do desenvolvimento de uma nova Humanidade. Um novo salto evolutivo se aproxima.

É chegada a hora de se alcançar a Hierarquia

conhecida como *Intuitiva*. É hora de se dar o salto. É hora de Maytréia retornar.

DO INÍCIO DOS TEMPOS AS SEMENTES DA GUERRA OCULTA

Quando o Ser Humano surgiu, não haviam inimigos a serem enfrentados. Não havia nem o conceito de inimigo. O grande inimigo (se é que se poderia chamar assim) era a natureza. Extremamente hostil, constantemente provava e provocava aos seres vivos na época.

Porém, como os Iniciados sempre afirmaram que o verdadeiro inimigo do Ser Humano é interno e que os acontecimentos externos são reflexos dos acontecimentos internos; pode-se dizer que na primeira etapa evolutiva da Humanidade este inimigo era o desconhecimento do próprio corpo. Não se controlava suas reações e desejos. Até hoje, os Iniciados reverenciam estes desconhecidos Iluminados que conseguiram, com muito esforço e através de várias encarnações, controlá-lo. O primeiro trabalho foi o de perceber que “eu sou eu” e “você é você”.

Apesar de afirmarem a “unidade de todas as coisas” hoje em dia, os Iniciados afirmam que foi muito importante o desenvolvimento da egoicidade, pois estes elementos permitem as múltiplas experiências diferentes que percebemos hoje em dia. Um domínio melhor do corpo também foi muito importante. Imagine só; não se tinha nem mesmo uma noção de perigo físico. Se sua função era buscar um alimento, o ser ia buscá-lo mesmo que um predador estivesse na frente dele. Somente após o ataque a um, é que os outros percebiam algo errado e agiam.

Se comia quando tinha comida e se bebia quando tinha água. Se a água acabasse ou houvesse escassez de comida, a maioria morria pois não percebia que o organismo precisava de combustível. Portanto, os primeiros Iluminados foram aqueles que descobriram como fazer seu corpo físico funcionar de forma mais autônoma, podendo assim perceber o mundo a sua volta. A partir daí se desenvolveram os sentidos e as relações com o mundo. Ver, sentir, cheirar, provar e ouvir da forma que conhecemos foram presentes valiosíssimos deixados por nossos antepassados. Além disso, ao perceber o mundo a nossa volta pudemos começar o difícil caminho de conhecê-lo e dominá-lo.

Já na segunda etapa percebeu-se a vitalidade, o que seria saudável e o que não seria, os ciclos da vida começaram a ser percebidos apesar de não se saber o que os gerava. Graças aos Iluminados deste período o Ser Humano conheceu o fogo, dominou o desenvolvimento das plantas, começou a observar que tudo crescia e morria. Os seres ainda se juntavam por instinto mas este já não era tão cego, desenvolveu-se uma afinidade básica de sobrevivência.

Quando este período acabou, uma nova raça, mais parecida com a humana que conhecemos caminhava na terra e já se distinguia dos demais. Ela não seguia automaticamente pelo mundo. Começava a mudá-lo.

Mas então veio a terceira etapa. As emoções eram algo totalmente novo e de uma força inacreditável. Imagine-se sem conhecimento de suas emoções e tendo, de repente,

que lidar com elas aflorando sem controle e sem conhecimento preciso do que elas sejam. Imagine como isso é embriagante e potencialmente destrutivo (para se ter uma pálide idéia, veja como é a adolescência e todas as alterações emocionais que a acompanham); no início não se sabia com o que se estava lidando. Era assustador, terrivelmente poderoso... e inebriante.

O SURGIMENTO DOS 300

Nesta etapa algo aconteceu, os Iluminados indicaram aos Seres Humanos os primeiros indícios de que haviam outros mundos, outros planos, além do plano físico. Não que os avanços físicos deixassem de existir (plantações e criações de animais já enfeitavam a paisagem, o fogo já estava dominado, a madeira ajudando na construções de casas) mas isso agora aconteceria por inércia.

Os Iniciados da época perceberam que outro plano precisava ser conhecido e conquistado agora: o plano das emoções, pois o mundo físico não era mais o obstáculo. Era bem verdade que as catástrofes naturais e as mudanças no planeta ainda afetavam a todos, porém já se sabia como reagir quando era possível e como se afastar quando não era.

Desta vez o inimigo interno eram as emoções.

Quando foi necessário dominar o próprio corpo, enfrentou-se doenças e reações físicas que não se conhecia. No caso de um Iniciado falhar, toda uma comunidade pagava por este erro. Pestes aconteciam, frutos venenosos eram ingeridos inocentemente e as conseqüências eram desastrosas. Nas relações com o mundo o mesmo aconteceu: não se percebia como era possível controlar e canalizar o fogo em benefício do todos, que o vento trazia a vida e a morte, que aquilo que era tão delicioso aos sentidos poderia ser fatal.

Com a exploração do plano astral não foi diferente. As emoções – quando experimentadas pela primeira vez – provocavam um verdadeiro delírio nos Iniciados. Alguns ficaram embriagados com isso e se viciaram. A maioria destes com emoções e sensações nada saudáveis. Estes Iniciados “perdidos” começaram a desejar cada vez mais emoções e a qualquer preço. Mesmo que fosse o sofrimento alheio.

Durante as viagens astrais, encontravam outros embriagados como eles e perceberam que juntos poderiam dominar os outros que não haviam se iniciado para servirem de “alimento emocional” e satisfazerem seus desejos.

Se esqueceram completamente de sua função na existência deste universo e resolveram escravizar seus semelhantes. Fariam com eles o que se fazia aos animais, ou seja, eles seriam *Doutrinados*. Como todos eram desconhecedores das emoções e do controle delas, isto seria muito fácil.

E assim fizeram.

Esta foi a semente que deu origem aos 300. Esta foi a primeira queda.

O INÍCIO DA GUERRA OCULTA

Mas antes eles perceberam instintivamente que deveriam se livrar de todos os que poderiam não concordar com esses métodos e quando começaram a agir, estes

Iniciados pegaram totalmente de surpresa aos seus outros companheiros. Estes últimos haviam percebido perturbações no plano astral, contudo não imaginavam que outros Iniciados fossem os responsáveis por ela.

Foram fortemente atacados e antes que pudessem perceber o que acontecia estavam praticamente dizimados. Sua sorte foi que os agressores agiram exatamente como agem seres dominados pelas emoções: de forma impulsiva. Não havia um plano de ataque, era apenas um grupo que atacava sem aviso e de forma desorganizada qualquer outro Iniciado que não estivesse de acordo com seu modo de pensar, seja no plano físico ou astral.

Foi então que surgiram os primeiros Iluminados a dominar o plano mental. Eles desenvolveram várias capacidades a partir disto, e entre elas temos a dedução, o raciocínio, o planejamento, a reflexão e a capacidade de análise. Eles perceberam que os outros Seres Humanos não sentiam a existência de um plano astral e que toda esta luta se desenvolvia entre Iniciados que não planejavam suas ações. Perceberam também que toda batalha que ocorria entre dois Iniciados *não era percebida pelos Doutrinados*.

Os sentidos destes sempre “adaptavam” as lutas que ocorriam para o modo como eles percebiam a realidade. Um raio de energia astral disparado em alguém era visto como um mal súbito ou um ataque de animal (talvez mítico). Era a primeira vez que se percebia que a guerra entre os Iniciados era uma “guerra oculta”.

Então, os Iluminados da época deduziram que quando os Iniciados a quem eles protegiam comessem a perceber o plano mental teriam uma superioridade decisiva sobre os outros, pois estariam cientes de um outro plano de existência, caminhariam sobre a terra com um outro estado de consciência. Os Iluminados começaram então a trabalhar para que seus Iniciados alcançassem o plano mental. Estes, quando comessem a dominar o novo plano, entrariam com uma soberba vantagem sobre seus adversários. Mas este era um plano terrivelmente difícil de ser levado a cabo. Os seres Humanos daqueles tempos, sem o raciocínio lógico do plano mental que ainda estava por ser desenvolvido, eram facilmente levados por suas sensações físicas e sentimentos imediatos (fome, medo, dor, raiva, sensualidade, etc...) e não conseguiam se concentrar nos ensinamentos. Parecia impossível em alguns anos ensinar o que Iniciados levavam várias vidas para conseguir. Divulgar o caos era muito mais fácil. Os próprios Iniciados eram dominados por suas emoções e tinham enorme dificuldade de lidar com esta nova e estranha situação.

Então, para superar esse obstáculo, os Iluminados desenvolveram estruturas que seriam as sementes das atuais Escolas Iniciáticas. Surgia, em meio ao caos da Guerra Oculta, a relação Mestre-discípulo. Esta solução se mostrou bastante eficaz. A relação mais amigável entre os que haviam alcançado um estágio superior de consciência e aqueles que ainda batalhavam por isso acelerou amplamente a evolução de todos e logo existiam uma quantidade razoável de Iniciados em contato com o plano mental. Estes imediatamente assumiram a liderança das fileiras evolutivas na Guerra Oculta, organizando suas táticas de ataque.

Sem capacidade estratégica e sem nenhum controle emocional, a derrota foi questão de tempo para os rebeldes. Eles foram sendo destruídos até que uns poucos fugiram para as partes mais inóspitas das matas, montanhas, desertos e até mesmo do plano astral.

Foi quando alguns dos Iniciados vitoriosos – tentando compreender o processo pelo qual passaram seus inimigos – deduziram que a melhor forma de se conhecer o obstáculo a ser removido é conhecê-lo de dentro. Apesar do aviso de alguns dos Iluminados da época, eles resolveram se “infiltrar” no modo de pensar de seus inimigos. Acreditavam piamente que suas capacidades os salvariam de qualquer perigo.

Esta foi a segunda queda.

ASCENSÃO E QUEDA DA ATLÂNTIDA

Enquanto isso, o mundo dos Doutrinados seguia em frente. Guiados ocultamente por alguns Iniciados que pretendiam retroceder aos poucos a Doutrinação, eles começaram a criar estruturas sociais um pouco mais complexas e as primeiras cidades.

As mais importantes dentre estas cidades eram sete e juntas formavam o império conhecido como Atlântida. Ela não era necessariamente um império como conhecemos assim como suas cidades não eram exatamente o que entendemos como cidades. Porém, com a ajuda dos Iniciados da época, os habitantes atingiram um grau de convivência social e harmonia com a natureza sem par na história humana.

Da Atlântida surgiu muitas das lendas paradisíacas que conhecemos hoje: homens e animais viviam em harmonia, a longevidade física era comum, doenças praticamente erradicadas, o controle do homem por sobre seu físico era completo e tudo se encaminhava para um igual controle emocional, poderes psíquicos evoluíam em todos com facilidade (mesmo os Doutrinados).

A civilização atlante e suas cidades viviam protegidas dos perigos externos para que sua evolução transcorresse dentro dos planos. Todo ciclo lunar, um grupo de Iniciados partia em busca de outras tribos, para que pudesse lhes ensinar algumas das capacidades desenvolvidas naquela etapa evolutiva. A idéia era: junto com a evolução da Atlântida, podia-se puxar o resto da Humanidade e da Criação. Era um plano simples e fácil de ser posto em prática.

Foi então que os rebeldes retornaram. E o que era pior, com o plano mental desenvolvido. Muitos daqueles Iniciados que resolveram conhecer o motivo da queda de seus inimigos, na sua arrogância de se acharem infalíveis, caíram também. E ensinaram o domínio do mental aos seus novos aliados. Desta vez eles tinham tudo o que os outros iniciados tinham e algo mais.

Eles tinham o elemento surpresa.

Sua estratégia foi arrasadora. Atacaram os Iluminados que se encontravam em viagens pelos planos astral e mental, destruindo os seus corpos enquanto suas consciências estavam distantes. Vários Iniciados morreram nesta nova fase da Guerra Oculta. Na verdade a derrota seria inevitável se alguns dos Iniciados que conheciam o plano mental e partiram para conhecer seus inimigos de

dentro também não houvessem conseguido escapar e retornassem. Estes conseguiram cumprir com sua proposta inicial: conheceram seus inimigos de dentro e compreenderam suas motivações, sem no entanto caírem na tentação.

Salvaram então os Iluminados que restaram, avisando-os dos ataques iminentes e relataram os métodos de combate de seus inimigos aos Iniciados sobreviventes. Contudo, isso não impediu que a civilização atlante caísse nas mãos dos Iniciados que se corromperam. Tudo o que restou aos Iniciados sobreviventes foi a fuga para longe daquela civilização.

O problema foi que tão logo se viram dominantes, os novos senhores da Atlântida começaram a guerrear entre si pelo maior pedaço. Era importante para eles terem o maior número de “rebanhos” possíveis que garantissem a sua alimentação psíquica. Batalhas internas começaram, incrementadas – no plano astral e mental – pelos Iniciados remanescentes que pretendiam assim retomar a Atlântida.

Então houve a terceira e pior queda.

O FIM DA ATLÂNTIDA

Em um determinado momento, chegou o fim. Não se sabe exatamente qual dos lados tomou a atitude ou se uma das outras facções que hoje existem começou suas atividades naquela época. Só se sabe que a Atlântida e todo o desenvolvimento da Humanidade que ela representava na época foram erradicados.

Numa determinada noite, uma onda psíquica – com um poder destruidor que ultrapassa em muito as mais potentes armas químicas e nucleares de hoje – varreu o planeta. Provavelmente o objetivo era cortar a ligação do plano físico com o mental através do astral: isso atacaria apenas aos Iniciados que estivessem no astral e no mental, sem condições de retornar ao corpo físico. Mas algo deu errado. A destruição catastrófica do plano astral provocou ecos destrutivos no plano mental e físico.

No plano mental tudo aconteceu em segundos. Milhões de seres que viviam nestes planos e muitos dos Iniciados que lá se encontravam pereceram numa tempestade que causou perdas irreparáveis.

No plano astral tudo aconteceu por dias e as conseqüências foram as mais catastróficas. A onda de choque psíquica que avançou por esse plano destruiu tudo o que lá se encontrava. Nada nem ninguém sobreviveu. O plano ficou tomado pelo caos por décadas e praticamente deixou de existir.

Isto provocaria conseqüências no plano físico sem igual. Todos os Iniciados sabiam o que acontecia com um plano após a destruição de um plano que vibrava um nível logo acima. Uma tempestade sem igual começou a correr pelo planeta e mergulhava partes imensas dos continentes no mar. Em um ano, toda a vida do planeta estaria extinta.

A CHEGADA DE MAYTRÉIA

Quando os Iniciados perceberam o que estava para acontecer, se reuniram numa tentativa frustrada de evitar o pior. Era inútil. Sem poderem agir no plano astral e com o plano mental praticamente inacessível, os Iniciados

não podiam nem mesmo se dar ao luxo de terem reuniões fora do plano físico.

Mas então Maytréia surge. O nome dele não se sabe, apesar dos rumores de que os maiores Iniciados das Escolas saberem e guardarem um grande segredo sobre isso. Ele percorre o mundo, encontrando os iniciados de diversos lugares e das duas facções. Ensina-os sobre toda a capacidade do mental e anuncia qual seria o próximo corpo a ser evoluído pelo Ser Humano: o intuitivo.

Explica o que deve ser feito para que o mundo não desapareça. Tudo é feito por todos os Iniciados que puderam entender suas complexas definições. Mesmo assim, um preço terrível é pago: a Atlântida inteira desaparece no oceano.

Levaria décadas para que plano astral pudesse ser novamente freqüentado e isso depois de muito esforço empreendido pelos Iniciados. Já o mundo físico tivera severas punições: todo o vestígio de evolução do período astral havia sido perdido pelos Doutrinados, a longevidade física se fora e os Iniciados passaram a ter enormes restrições no uso de seus Shiddis. A humanidade, em sua grande maioria, voltou a cair na barbárie.

AS LIÇÕES APRENDIDAS (OU NÃO?)

Mesmo em uma época tão terrível quanto foi o período após a queda da Atlântida, surgiram alguns Iluminados. Estes refletiram profundamente sobre os fatos ocorridos e chegaram a algumas conclusões que são defendidas até hoje:

- Aprenderam a lei do karma.
- Desenvolveram o conceito de Maytréia e aprenderam sobre suas vindas cíclicas, ou seja; a aparição dele na Atlântida não foi a primeira e nem seria a última.
- Perceberam que Maytréia vem de acordo com o estado de consciência da Humanidade em cada etapa evolutiva. Isto explica porque a solução surgida para se salvar o mundo custou uma civilização inteira.
- Entenderam que a Humanidade, por mais evoluída que estivesse, sempre seria visitada por um Maytréia com capacidades muito acima do que se poderia imaginar. Além disso, sua presença poderia ser percebida em um ou mais seres, podendo sua consciência existir em uma coletividade inteira ao mesmo tempo.
- Descobriram que, assim como o mundo físico é extremamente perecível e o mundo astral é terrivelmente mutável, o mundo mental é dual e conflituoso. Isto pode esclarecer a divisão dos Iniciados em duas facções.
- Percebeu-se a existência das Egrégoras.

OSURGIMENTO DA ESCRITA

Logo após – comparativamente falando – a queda da civilização atlante e da quase destruição da Humanidade surgiu a escrita. Os Iniciados desta época perceberam rapidamente como isso iria mudar radicalmente o modo de pensar dos Doutrinados e de como isso iria “popularizar” o domínio de certas Egrégoras. Se pensou assim devido ao fato de que a escrita era nada menos que a *objetivação de conceitos subjetivos*. Ou seja, aqueles símbolos carregavam em si certas forças que antes tinham de ser invocadas de forma oral.

No início, isto foi motivo de grande comemoração entre os Iniciados, pois iria acelerar o desenvolvimento de muitos Doutrinados e da Humanidade em geral. Contudo, a facção rival logo descobriu que ao objetivar as forças representadas nos símbolos (letras) certas “misturas” poderiam ser feitas para deturpar o significado a que se prestavam inicialmente.

Ou seja, foram sendo logo criados termos como “medo”, “ódio”, “inveja”, “miséria”, etc... todos com o objetivo de tornar mais forte no mundo físico estas sensações. Os Iniciados tiveram que imediatamente se aproveitar do conceito de dualidade do plano mental e desenvolveram palavras como “coragem”, “amor”, “caridade”, “riqueza”, etc...

Além disso, em áreas que eram dominadas por estes rebeldes, inicio-se o uso de escrita para se *deformar a história humana, criar deuses perniciosos (ou melhor, Egrégoras disfarçadas de deuses) e fixar falsos conceitos de realidade na consciências dos Seres Humanos*.

De forma sutil, a Guerra Oculta recomeçava. E desta vez, com uma nova definição da Doutrinação que viria a ser conhecida no futuro como Maya.

AS CIVILIZAÇÕES

Apesar do ocorrido na Atlântida, a idéia de uma civilização servir de base para o desenvolvimento humano em uma determinada época ainda é muito bem aceita pelos Iniciados em geral. Portanto, no decorrer da história a construção de grandes civilizações que servem como locomotiva impulsionadora da Evolução Humana se tornou um instrumento por parte de todas as diversas facções adversárias na Guerra Oculta.

Atualmente, o trabalho das Escolas Iniciáticas envolve a construção da civilização americana. Esta civilização impulsionaria a humanidade para uma visão multi-racial, multi-étnica, multi-religiosa e multi-cultural. Se a raça humana atingir a compreensão completa de somos a mesma Divindade – apesar de representarmos aspectos diferentes dela – será atingido, de forma coletiva (mesmo que cada um pelo seu próprio caminho) a Hierarquia Intuitiva.

Isso se as outras facções ou mesmo a própria humanidade não impedir que aconteça.

A 5ª ETAPA

Portanto, hoje a luta é para se levar a humanidade à 5ª Etapa evolutiva. Aquela que desenvolverá o Intuitivo e a compreensão mais completa de que todas as coisas fazem parte da Divindade e “são” a própria em algum nível.

O Intuitivo seria, segundo alguns Iniciados, “um tipo de inteligência muito superior e mais humana do que a que conhecemos – a verdadeira Inteligência Divina, ligado a emoções mais evoluídas que envolvem a humanidade como um todo ou supra-emoções”.

Atualmente, os Iniciados vivem uma fase muito complicada. Todos os karmas das Etapas anteriores se acumulam e a realidade está em ebulição. Portanto, o trabalho das Escolas está mais complexo e é menos compreendido pelos Doutrinados. O egoísmo, o sensualismo e a luta desenfreada pelo poder material

tomaram conta das consciências das pessoas que não percebem sua ligação com a Divindade.

Recuperar esta afinidade o mais rápido possível e da melhor maneira é o objetivo dos Iniciados. Ao mesmo tempo em que tentam entender esse conceito em si mesmos.

DESDE ENTÃO...

A história oficial se rivaliza grandemente com a história oculta. O surgimento das civilizações que conhecemos, suas lutas, ascensões e quedas; a vida de alguns personagens históricos; as religiões e etc... tudo o que envolvia a nossa história e – principalmente – a nossa *visão da realidade* se tornou uma arma utilizada por uma ou outra facção na Guerra Oculta.

Desde então, Maytréia tem surgindo como uma ou mais pessoas, ou como todo o estado de consciência de uma civilização (por exemplo, a renascença). Sempre surge de acordo com a capacidade de assimilação de seus ensinamentos que determinada civilização pode demonstrar quando esta força chega. Normalmente, os Iniciados trabalham para que a Humanidade esteja bem preparada para sua chegada e os 300 para que os Doutrinados o percebam o menos possível e que seus ensinamentos não os alcancem.

Os dois lados (e os outros não citados) tem conseguido sucessos e fracassos desde então. E é próxima a hora de sua volta.

REALIDADE

Ela tentava se concentrar. Era difícil. Outro Mentor agora falava sobre como o mundo era, como funcionavam os shiddis, sobre as facções, em como agiam o karma e o dharma e as Egrégoras. Em resumo, sobre como a Realidade seria para ela a partir de agora.

Uma pancada com um bastão em seu ombro lhe acordou, com um misto de dor e raiva.

“Preste atenção” lhe dizia o Mentor, com os olhos fixos nela “a salvação e o caminho para a Iluminação está em se prestar atenção no que realmente acontece ao seu redor! Distó pode depender sua sobrevivência!”

“Agora vamos rever tudo, quero que vocês tenham plena noção da encrenca em que se meteram...”

Maytréia é jogado no nosso mundo. Exatamente como você o vê. Talvez se deva colocar uma certa pitada daquilo que se pretende passar no jogo. No fundo, **Maytréia** é um jogo de reflexão e descoberta de si mesmo. Mas talvez seja do interesse do Mestre criar um clima mais romântico, ou de terror, talvez ambiente tudo sob um ar de mistério, ou então numa eterna procura. **Maytréia** pode ser tudo isso, pode ser uma estória de heróis ou loucos aventureiros. Não importa. No mundo em que vivemos podemos perfeitamente encontrar todas estas e mais outras opções. Não existe mundo melhor para se representar todas as possibilidades do que o nosso.

Apesar de o Mestre do jogo ter toda a liberdade para modificar o mundo como desejar para se adequar ao que lhe interessa – podendo, por exemplo, colocar túneis enormes de esgoto que lembram os de Nova York numa cidade como o Rio de Janeiro ou criar cidades fictícias – basicamente o mundo é o mesmo. Isso facilita na hora de ambientar o jogo, não é mesmo?

Mas existe um detalhe, os jogadores tem como personagens alguns Iniciados... e eles sabem que este mundo é uma farsa! Por isso, todos que vão jogar precisam entender um pouco a diferença entre realidade e Realidade. A primeira (com “r” minúsculo) representa exatamente esta realidade que podemos perceber: é o mundo comum que todos os Doutrinados enxergam e que os Iniciados chamam de Maya. A segunda (com “R” maiúsculo) faz a coisa mudar um pouco de figura. Apenas os Iluminados podem perceber esta última de forma completa e todo o tempo, portanto vamos tentar explicar como a Maya funciona e como os Iniciados trabalham nela.

AS DIFERENTES PERCEPÇÕES

Em última análise, o universo é um gigantesco mar de vibrações. O que diferencia a madeira da pedra é o grau vibracional existente nelas e alguns arranjos dos seus átomos. E como todo este universo é vibracional ele depende demais *da forma como iremos interpretá-lo* para se apresentar à nós.

Em um exemplo mais simples, imaginemos uma

formiga. Ela não enxerga da mesma maneira que nós, seu sistema de olfato e audição é muito diferente do que podemos perceber. Se ela pudesse ter um “padrão de estética”, este seria totalmente baseada na percepção que tem de si mesma. Como seu sistema visual se baseia em percepção de infravermelho, ela não nos perceberia como seres enormes de duas pernas passando por aí, mas sim como grandes borões (como nuvens) distantes. Para uma formiga *o universo humano não existe*. Não há diferença entre o fato de se fazer um formigueiro no mato, em um quintal ou na cozinha da casa. Ela não percebe a discrepância.

Continuemos a transportar a forma de pensar humana para as formigas, elas não perceberiam a causa real de seus males e achariam casual os acontecimentos de suas vidas. Portanto, estas formigas perceberiam o ato de um menino chutando o formigueiro como uma demonstração da “fúria da natureza” ou acharia que a morte de várias delas por causa de um inseticida seria “falta de sorte” ou um “fenômeno misterioso”. Mas algumas delas perceberiam o que estava acontecendo, veriam o mundo de uma maneira diferente e – devido a isso – iriam *interagir com esse mundo de uma maneira diferente*.

Estas formigas especiais têm um estado de consciência mais avançado do que o de suas companheiras. No universo Humano, seriam Iniciadas. Contudo, lembremos sempre que estamos colocando a maneira de pensar e sentir das formigas análogas a maneira de pensar e sentir do Ser Humano, o que não corresponde a verdade. Afinal de contas, a Maya também atinge o plano astral e mental, portanto o pensamento e o sentimento de uma formiga seria completamente alienígena para nós.

A REALIDADE COMO É

Um Iniciado percebe este mar de vibrações citado anteriormente e percebe mundos dentro de mundos, dimensões dentro de dimensões, universos dentro de universos. Ele sabe qual é a função do Ser Humano e consegue detectar quem são os que querem impedir a Humanidade de cumprir os objetivos pelos quais foi criada.

Quando passa pela Iniciação e deixa de ser um Postulante (pois este é o caminho da maioria), um Iniciado “percebe” momentaneamente como é a Realidade. Ele entende o plano por trás de tudo e como funciona toda esta intrincada miríades de universos. É claro que tudo isto é demais para a mente humana compreender e então ele retorna a realidade mundana, só que agora ele sabe para onde ir, pelo que lutar. Mesmo tendo retido apenas uma parte ínfima de tudo o que percebeu, um Iniciado já entende algumas coisas, como a Divindade, o universo e o papel do Ser Humano nele. Ele percebe que a Realidade se molda de acordo com o estado de consciência de cada um. Alguns elementos em comum existem, pois estados de consciência em comum percebem coisas em comum, mas no final tudo é Maya.

Para um Iniciado não existem coincidências. Tudo tem uma causa natural e perceptível. O que normalmente é percebido pelos Doutrinados é um dos efeitos da Maya, que explicaremos mais adiante.

ADIVINDADE

Mas afinal, o que é a Divindade? Neste ponto, os Iniciados diferem bastante em suas opiniões. Todos percebem, cedo ou tarde, que esta percepção é muito pessoal. Cada um vê e sente a Divindade de uma maneira única. Alguns nem mesmo acreditam que ela exista!!! (As explicações desta posição aparentemente contraditória exigem um considerável tempo e fogem aos objetivos aqui propostos). Portanto, o que se faz é dar uma explicação mais genérica para os neófitos e se incentiva para que cada um descubra sua resposta por si.

Então vejamos: os Iniciados sabem que trabalham em prol do grande plano da Divindade que é o de conhecer a si mesma. Segundo estes mesmos Iniciados, não existe mais nada na Criação que valha a pena ser conhecido.

Todo o “mar vibracional” em que estamos mergulhados é a própria Divindade. Ela começou a se estudar, no entanto percebeu que se não mergulhasse na mais total ignorância, *aprendendo de dentro para fora*, não haveria um verdadeiro significado neste aprendizado. Disso conclui-se que todas as coisas e seres que existem, existiram e existirão *são a própria Divindade*. Cada uma com sua própria função e finalidade. Existe um outro detalhe: quando um Iniciado se refere a Divindade, ele não está preocupado com nenhum deus externo e passional, mas sim está profundamente ligado a parcela da Divindade que existe no seu verdadeiro Eu. Ou seja, o Iniciado procura a Divindade em seu interior. Ele olha para dentro e procura o aspecto da Divindade que existe *dentro de si*.

AFUNÇÃO HUMANA

Conforme já explicado no capítulo *A História Oculta do Mundo*, a vida se manifestou e ainda se manifesta por três ondas. Na primeira foram criados os planos por onde passaram os seres em mergulho na matéria densa para sua evolução, na segunda se manifestam as Hierarquias que são os deuses que “se fizeram por si mesmos” e na terceira surgem os reinos dos seres que mergulharão nos planos até saírem e se tornarem Hierarquias.

Neste processo, o Ser Humano é o exato momento em que a consciência do ser está saindo dos reinos e tenta entrar nas Hierarquias. A ele cabe se descobrir e descobrir como os planos funcionam para finalmente se libertar deles. Com isso ele evolui e – ao evoluir – carrega consigo todos os Planos. Neste aspecto, a Humanidade é *a mola propulsora da Evolução*. Em resumo, tudo o que a Divindade faz é aprender sobre si mesma. O Ser Humano é aquele que cataloga e explica as Leis Universais, explicando assim a faceta da Divindade neste Universo. E cabe aos Iniciados fazerem o papel de guardiães da Humanidade neste trabalho.

ODIAMANTE

Para representar a Criação, os Iniciados se utilizam

da figura de um “diamante de 7 lados e com a ponta de cima não-existente de 3 lados”. Esta figura extremamente complexa, segundo os Iniciados servem para indicar o quão complexo é o plano da Divindade para nós e como é inútil tentar entender o funcionamento de sua mente. Porém, ao mesmo tempo, observar essa imagem decompondo-a em suas partes pode explicar muita coisa.

Neste caso o estudo começaria pela “parte externa ao Diamante”. Segundo os Iniciados isso indicaria que existe algo além da Criação que não podemos perceber ou mesmo tentar entender, este algo pode ser reconhecido como o Imanifestado dos cabalistas ou Parabramã dos Hindus.

A segunda coisa a se estudar é a “ponta inexistente de 3 lados”. Este simbolismo representaria a parte da Divindade que criou e rege nosso universo, as três ondas de vida. Ela é não-existente por ser feita da mesma essência da parte externa e paradoxalmente tem 3 lados por poder já se “geometrizá-la”; ou melhor, agir de acordo com as Leis que regem o nosso universo, se densificando e se tornando “perceptível”. No seu corpo, que já representa o nosso universo em si, encontramos toda a matéria e espírito existente. Ele tem sete lados para representar os 7 aspectos com os quais se trabalha a evolução humana, regidos pelos Luzeiros. Estes aspectos estão representados nos Iniciados como as sete Escolas Iniciáticas para o qual eles trabalham. A decomposição das sete lembram uma luz passando por um prisma. A luz é única mas – depois de atravessar o objeto – assume sete aspectos com sete vibrações, ou “formas” de apresentar diferentemente a mesma origem. Se um destes aspectos desaparecer a luz não fica completa e deixa de ser a mesma.

Costuma-se também considerar um diamante por simbolizar o valor inestimável da Criação. Além disso, diz-se que o seu brilho é a Maya que distrai aqueles que o vêem de sua verdadeira forma.

Finalmente a sua ponta de baixo. Ela representaria Maytréia, um ser, grupo de seres ou estado de consciência de uma civilização que se objetivaria em nosso mundo e que carrega em si todos os aspectos (ou lados) do Diamante. Maytréia é a mais completa representação do estado evolutivo de um determinado momento histórico.

MAYA

Maya significa ilusão. Este é o melhor termo encontrado pelos Iniciados para definirem isto que os Doutrinados chamam de “realidade”. Mas para indicamos direito o que é a Maya, devemos explicar o que é a Realidade para os Iniciados.

Para um definição simples, *tudo o que não for eterno é ilusório*. Ou seja, qualquer coisa que vá deixar de existir – ou já deixou – em algum momento é apenas ilusão. Qualquer envolvimento físico, sensorial, emocional ou de pensamento que tiver tido um início e – conseqüentemente – um fim, é ilusório.

Porém, por estarmos profundamente convencidos de que o que vivemos é real, nos envolvemos (sentindo, se alegrando ou entristecendo, etc...) com essa ilusão e sofremos os efeitos dela. Portanto, o negócio é sério. A Maya é exatamente essa realidade – contraditoriamente –

irreal. E enquanto acreditamos nela como algo real somos afetados por ela. Sentimos alegria e tristeza, dor e prazer, felicidade e infelicidade, repetindo ciclos e ciclos de sensações que nos impelem a ficar presos nessa Maya.

Mas por que devemos nascer em meio a essa ilusão, então? Os Iniciados afirmam que assim como o Ser Humano é a forma da Divindade aprender como funcionam seus diversos universos, o plano físico é o plano do aprendizado e da ação. Para aprender como funciona a Maya, deve-se mergulhar nela, completamente esquecido de sua origem.

DOCTRINAÇÃO EMAYA

A Doutrinação é todo o trabalho (muito bem) feito pelos 300 para que as pessoas não-iniciadas sejam iludidas e não percebam a verdadeira Realidade. Certos tipos de alimentação (que através de alguns temperos provocam reações hormonais), certos estímulos através de determinados acordes musicais, alguns tipos de filmes, certos programas e noticiários de tv, algumas convenções sociais, etc... são usados como base para a criação da Maya. Todos esses elementos descritos anteriormente provocam certos estados emocionais que ajudam a nublar a percepção da Realidade. E ainda alimentam as Egrégoras dos 300.

Toda reação emocional forte que domine alguém, seja positiva (como a vibração da vitória de um time de futebol) ou negativa (como a irritação pelo congestionamento) ajuda a manter a Maya. O interessante (e terrível para os Iniciados) é que existem “níveis” diferentes para se trabalhar a Maya. Por exemplo, sempre que alguém afirma ter visto um disco voador ou um gnomo, pode ter visto uma elemental ou, na verdade, viu algumas das facções agindo e reagiu ao Eco ou, ainda, simplesmente caiu em um outro tipo de Maya mais “tolerante” gerado pela Doutrinação. Este tipo de trabalho permite que muitas das pessoas que poderiam investigar mais a fundo a Realidade fique andando em círculos até cansar ou até o fim da vida.

A maior dificuldade em sair de baixo do manto da Doutrinação está na própria Doutrinação: não se percebe a mesma, a não ser com muito esforço, atenção e determinação. Os neurolinguistas afirmam que um paradigma só pode ser percebido quando saímos dele; e como não percebemos o paradigma, torna-se uma “luta de foice no escuro” sair dele. Os Iniciados se propõem a achar essa saída, mas não sem dor e muito esforço.

UM PLANO COMPLEXO

O grande trabalho dos 300 é exatamente manter esse sistema de geração de emoções fortes para que suas Egrégoras (em especial a Avydia, que significa “ignorância”) sejam alimentadas e fortificadas. Manter as pessoas na Maya é importante por isso. Enquanto as pessoas procuram satisfações que – de uma maneira ou de outra – serão extintas, elas não procuram perceber o que realmente ocorre no mundo e como se livrar desta teia. Sofrem tanto tentando não sofrer que não percebem a causa do sofrimento.

Além disso, os Centrírios – as poderosíssimas

mentes que comandam os 300 – vivem uma espécie de imortalidade em meio aos planos e necessitam constantemente de se recarregarem com matéria prima destes mesmos planos, gerada pelo mais evoluído dos reinos (o próprio Ser Humano) para manter este estado. Para que isso ocorra de forma definitiva, certos objetivos precisam ser alcançados:

- Padronizar todos os pensamentos, ações, desejos, etc... afim de obter maior facilidade de controle. Trata-se, em outras palavras, de criar a Humanidade como gado.
- Manter o verdadeiro status quo existente por trás da Maya.
- Controlar a chegada de Maytréia.
- Impedir a Iluminação. Para isso, a principal ferramenta é o uso da ignorância. Mas, se alguém sair da Doutrinação, usa-se ferramentas mais... diretas.

Os Iniciados são aqueles poucos que perceberam além do véu da Maya e agora lutam para que essa liberdade seja permanente. Aqueles que conseguem isso se tornam Iluminados e não alimentam mais a Maya; muito pelo contrário – a enfraquecem. Porém, a Iluminação está atrelada a luta pela libertação dos Doutrinados. Maytréia, em uma de suas vidas, afirmou que “é impossível servir a Divindade sem servir a Humanidade”.

VALORES: AS BASES DE UMA CIVILIZAÇÃO

Mas como exatamente os não-Doutrinados trabalham a consciência humana? Como se constrói e se destrói uma civilização? A muito tempo que os Iniciados e as outras facções sabem desta resposta e ela pode ser resumida em uma única palavra: valores.

Qualquer civilização é apoiada nos valores que defende. Eles são o cerne, o modo de viver e de pensar daqueles que a habitam. Os valores são a massa que une todos os tijolos de sustentação de uma civilização.

E também são sua dissolução. Da mesma maneira que os valores erguem e sustentam civilizações, a perda deles pode destruir completamente qualquer civilização infeliz onde isso tenha ocorrido.

Com seus shiddis, rituais e meios mais mundanos de divulgação, os membros das diversas facções trabalham diligentemente para sedimentar os valores que acham que determinada civilização deva representar. Por isso, se tivermos que definir em uma única frase a Guerra Oculta, poderíamos defini-la como uma guerra de valores.

RECRUTAMENTO E SELEÇÃO

Os Iniciados sabem que qualquer Ser Humano pode ser Iniciado, mas a grande maioria simplesmente prefere viver sendo guiada, achando que o “não se envolver” (como se houvesse essa escolha) os levará a uma vida mais tranquila. É exatamente este o tipo de pensamento que os 300 mais gostam de implantar na população. Por isso, leva-se muito tempo observando alguém antes de convidá-lo a se tornar um postulante, esperando perceber nele o caráter necessário para se tornar um Iniciado e os “sinais” que possam indicar que tal pessoa pode ser Iniciada nesta vida.

Após isso, se for aprovada, a pessoa observada é convidada a ser uma postulante. Se aceitar, missões

simples mas significativas lhes são passadas. De forma sutil, no decorrer destas missões observa-se o postulante: se este demonstrar firmeza de propósito e seriedade as missões vão se tornando complexas e o véu da Realidade vai sendo retirado, se ele se mostrar digno e com uma estrutura psíquica (mental e emocional) forte o bastante será convidado a Iniciação.

Os Iniciados sabem também de que algumas vidas podem ser necessárias para que uma pessoa se prepare para a idéia de que o mundo não é apenas o que seus sentidos físicos captam. Apesar de ocorrerem alguns casos raros de exceção, a grande massa da população humana passa por muitas encarnações para começar a entender os complexos conceitos que são ensinados nas Lojas.

Um Iniciado só se torna um Tutor e passa a ter outro Iniciado sob sua responsabilidade após muitos anos de experiência e depois de galgado pelo menos 7 degraus na ascensão iniciática. Cada Escola tem seus preceitos e formas de promoção; sem contar que tem degraus diferenciados de Escola para Escola (algumas tem 12 e outras 33, por exemplo). Com isso, padronizar um mínimo necessário foi importante para que todos os Iniciados tivessem um patamar comum.

De qualquer forma, as Escolas raramente colocam alguém direto para a Iniciação e da mesma maneira não costumam iniciar menores de idade. É também uma regra entre os Iniciados o fato de que ninguém fica sem um Tutor até um determinado ponto de sua senda; a relação pode ser extremamente íntima (como amantes ou parentes próximos), muito distante (como no caso de um Tutor que viaje muito ou que só mantenha contato via internet) ou mediana, mas um Iniciado sempre tem a quem recorrer. No caso da morte de um Tutor, rapidamente se agiliza a sua substituição, apesar de ser uma tradição entre os Iniciados não aceitarem em respeito e consideração ao anterior.

UMA GUERRA INVISÍVEL

Logo o Iniciado fica sabendo de outras facções que também perceberam (ou não?) o que ele percebe, chegando contudo a conclusões bem diferentes das suas. Com isto, toma conhecimento de uma verdadeira guerra pelo destino da raça humana. Na prática, como essa guerra ocorre? Ela tem necessariamente duas frentes. A primeira de forma mais “sutil”: programas de tv, músicas, noticiários, algumas figuras públicas que são projetadas, hábitos alimentares, etc... tudo isto e muito mais é usado para aumentar ou diminuir a Doutrinação.

Mas a segunda é a mais violenta e de efeitos mais diretos. Verdadeiros combates místicos ocorrem nas ruas e as pessoas ou não percebem nada ou percebem de forma deturpada, e acordo com sua Doutrinação. Por exemplo, um Iniciado dispara uma rajada contra um Centriarca. Este se defende com um escudo místico e desvia o disparo que acerta em cheio uma marquise. Como os Doutrinados (as pessoas comuns que estão passando na rua) perceberiam isso?

Algumas vezes nada é percebido, absolutamente nada. Talvez as pessoas nem percebessem a presença deles na rua. Talvez algum Doutrinado mais sensível poderia perceber os dois conversando, discutindo ou até trocando

socos e pontapés. Mas isso só ocorre se *nada na Maya for afetado*. Como, no exemplo acima, a marquise foi atingida, isto dificilmente passaria em branco. Normalmente as pessoas perceberiam algo que demonstraria o perigo que correm, mesmo em meio a Maya, talvez um tiroteio. Um problema que se gera é que isso provocaria pânico e confusão, e se houverem feridos os dois teriam engendrado karma.

É importante salientar que o que os transeuntes percebessem seria o que determinaria o que eles iriam sentir. Portanto, se percebessem apenas os dois adversários conversando nada demais aconteceria a eles; já no caso de verem o tiroteio (ou seja, de algo na Maya ter sido afetado) eles passariam a acreditar que poderiam se ferir – correndo assim o risco. Se alguém que acreditasse na versão do tiroteio fosse acertado por uma rajada, a bala “atravessaria” ou “passaria de raspão” na pobre vítima; em alguns casos mais extremos ela poderia ter até a bala extraída por médicos!!! Isso significa que apesar de estarem sob influência da Maya, os Doutrinados ainda podem influenciá-la inconscientemente e também mostra o enorme potencial de controle da realidade por parte de qualquer pessoa.

AFINAL, QUEM SÃO OS 300?

Os 300 são a maior facção rival aos Iniciados. Eles se utilizam de shiddis muito próximos dos utilizados por seus inimigos milenares e têm uma estrutura idêntica. Eles sabem como funcionam as Leis do universo e compreendem toda a cosmogênese da mesma maneira que os Iniciados. Eles também se dividem em 7 segmentos (modo como chamam suas Escolas Iniciáticas) e seus membros carregam as 4 Tendências (tanto as Escolas como as Tendências serão melhor explicadas no capítulo *Escolas da Realidade*).

Só que eles não estão comprometidos com a Evolução ou, como eles mesmos afirmam, comprometidos com ela de uma maneira diferente.

Os 300 utilizam seus conhecimentos para escravizar e controlar a Humanidade. Enquanto os Iniciados chamam as pessoas que ainda não perceberam a Realidade de Doutrinados, os 300 a chamam de “massa de manobra” ou simplesmente “massa”. Costumam enxergar os Seres Humanos como um fazendeiro vê o gado. Para eles, manter a Maya é fundamental e seu trabalho neste sentido têm sido muito bom. Sua tática consiste em utilizar os métodos já descritos e seus Shiddis para manter a “massa de manobra” com sua consciência focada no plano físico, etérico ou astral (veja o capítulo *Planos*), com o uso de uma pequena parcela do mental. Assim como foi feito na Atlântida, os Centriarcas (agentes dos 300, que obedecem as determinações dos Centriários), procuram manter a humanidade em um estado de consciência abaixo do seu. Algumas coisas nunca mudam...

O nome atual do grupo tem origem no século XVIII. Após explicação a alguns Iniciados sobre os Centriários (os líderes dos 300 que regem os Centriarcas), uma pergunta surgiu sobre a quantidade de seres que teriam capacidade mental tão evoluída e ainda se manter fisicamente imortal. Um grande Iniciado da época teria respondido “são em uns trezentos”. Este nome pegou e foi

assumido – até de forma irônica – pelos próprios Centriarcas da facção anos depois. Eles abandonaram o nome de “Maya viva” oficialmente no início do século XX. Inclusive pelo fato dos Mayávicos (outra facção, que será explicada mais adiante) estarem atuando com muita força desde então.

É claro que a facção como um todo é muito maior. Quando se referiu a 300 componentes, o Iniciado citado acima se referia apenas aos líderes e àqueles que já alcançaram ou estavam prestes a alcançar a imortalidade física. Estes são verdadeiramente destrutivos. Seu poder de controle da Maya é muito grande, além de um enorme domínio de plano mental, o que os torna extremamente mortais e até o mais avançado dos Iniciados corre sérios riscos em enfrentá-los, mesmo à distância. Normalmente, quando um deles é localizado, espera-se que um Iluminado cuide das ações necessárias. Dentro da realidade mayávida, estes seres são verdadeiros deuses.

Porém, eles também têm seus problemas. Seus métodos dependem primariamente da existência da Maya, que é em si própria finita (nunca se sabe se a próxima chegada de Maytréia definiria um fim para ela). Além disso, eles simplesmente não conseguem controlar a Hierarquia Intuitiva (veja adiante) e como esse é o próximo Estágio da evolução humana...

Eles vêm tentando encontrar meios de manter as pessoas presas nesta realidade – criando uma espécie de “bolha” isolada do resto da Criação – e assim se manterem. Alguns Iniciados mais pessimistas (ou realistas) afirmam os 300 *já alcançaram este objetivo* e sua função seria lutar para tirar o maior número de Seres Humanos (e sair junto) antes que a “bolha” estoure.

OUTRAS FACÇÕES

Os 300 não são os únicos que trabalham de forma a atrapalhar os planos para a evolução humana das Escolas Iniciáticas. Algumas outras facções também existem e trabalham diligentemente para que esta evolução não ocorra ou ocorra de forma a servir apenas aos seus interesses.

- **Mayávicos:** Sua origem provavelmente se deu como reação a inquisição na Idade Média e o fanatismo religioso que daí adveio, apesar de alguns de seus membros afirmarem serem mais antigos que isso. Baseados numa ideologia estranha e assustadora, os Mayávicos resolveram se afastar do “resto da Criação”. Eles acreditam que a Humanidade deve gerir seu próprio destino, sem a interferência de Maytréia e tentam destruí-lo assim que o descobrem. Enquanto os 300 tentam primeiro controlar Maytréia e só tentam matá-lo como último recurso, os Mayávicos tentam destruí-lo de qualquer jeito a cada encarnação. Alguns de seus predecessores conseguiram esse intento e, após a criação do grupo, algumas vitórias foram alcançadas.

- **Entropistas:** “É necessário que tudo acabe. Precisamos voltar a massa primordial e considerar a experiência deste universo o fracasso que é.” Este é o modo de pensar dos Entropistas. Sua origem é desconhecida, mas os poucos capturados afirmam ter se originado “no início e no final dos tempos.” Afirmam já ter conseguido algumas vitórias, como a extinção dos dinossauros – em

um tempo em que existiam outras Humanidades.

Apesar de serem altamente especializados em subterfúgios, para não serem descobertos por membros das facções inimigas, ao entrarem em combate costumam não se preocupar em disfarçar suas ações na Maya. Se o “Iludido” (forma com que se referem a qualquer um que não for de sua facção, em especial os Doutrinados) perceber o que acontece não há problema. Qualquer testemunha que não se alie a eles costuma ser eliminada.

- **Corrompidos:** Servem aos mais diversos propósitos, mas na verdade foram capturados pela Maya. São membros de quaisquer facções que perderam para seus karmas pessoais e agora vivem em função de satisfações mayávidas. Existem dois tipos: aqueles que se entregam e tentam se iludir dizendo que assim é melhor e aqueles que sabem o erro que cometem, porém não tem forças para reagir. Muitos deles, amargurados, tentam corromper outros Iniciados para arrastá-los na lama consigo. Alguns grupos chegam a ser formados com esse tipo de Iniciado, mas geralmente ele fica só na sua incompreensão e ignorância.

- **Cinzentos:** Não são necessariamente uma facção. Eles podem estar em toda parte, em todo lugar, em qualquer das facções. Trabalham para seus próprios objetivos. De certa maneira, são como os Corrompidos, só que ainda se iludem com o que fazem, achando-se “espertos” por virarem as costas assim que a coisa não vai na direção por eles desejada. Já deram inúmeras dores de cabeça as mais diversas facções. Não se percebe que o são até suas atitudes começarem. Qualquer Iniciado pode se tornar um Cinzento a qualquer momento e – por causa disso – muitos dos Iniciados mais antigos olham com desconfiança para os mais novatos até eles provarem o seu valor definitivamente. Isto pode levar uma vida inteira e um Iniciado em que se provou ter sido Cinzento em uma encarnação anterior terá muitas dificuldades neste sentido.

Os Iniciados mais novos costumam apelidá-los de “Cypher” ou “comedor de bife”, referindo-se ao personagem de um filme que traiu seus companheiros para retornar a uma realidade falsa. Numa cena famosa do filme, ele afirma saber que o bife que comia no jantar era falso, mas era mesmo assim delicioso.

- **Feiticeiros:** Existem aqueles que conseguiram desenvolver alguns poderes que mexem com a realidade e “perfuram” a Maya, utilizando para isso certos rituais, pactos, amuletos e instrumentos diversos que lhes ajudam a desenvolver poderes próximos aos Shiddis dos Iniciados. O problema deles é que raramente conseguem atingir o plano mental e ficam assim totalmente dependente de suas “muletas psíquicas”. Um Iniciado ao encontrar um ser destes pode estar lidando com um postulante (que, pela sua condição, ainda está aprendendo a lidar com a Maya e não consegue desenvolver shiddis) ou um feiticeiro.

Para um feiticeiro, a visão da Realidade ainda está presa – no máximo – a Etapa anterior da evolução humana. Com isso, eles só desenvolvem poderes até no máximo o plano astral. Isto não os torna menos perigosos no caso de um confronto, porém estes não são comuns. Um feiticeiro costuma ter sua própria visão de realidade e problemas para ter que se envolver com a Guerra Oculta. Na verdade, poucos deles sabem da existência da luta pela

evolução da consciência humana. Os que sabem, no entanto, podem ser marionetes de alguém e todo cuidado é pouco. Na verdade, por não perceber a Realidade, um feiticeiro é a explosiva combinação de alguém que ainda sofre os efeitos da Maya e – ao mesmo tempo – desenvolveu shiddis.

· **Pessoas não-Doutrinadas:** Existem casos raros de pessoas comuns que não se deixaram envolver pela Doutrinação. Estas, apesar de não terem nenhum shiddi e pouco entendimento dos diversos planos da existência, percebem que o mundo não é exatamente da maneira que lhes parece mostrar. Seres Humanos assim podem ser desde pessoas extremamente equilibradas e tranqüilas até terrivelmente perturbadas e amarguradas; porém são raras – sendo normalmente o resultado de um lento despertar que acontece aos Seres Humanos que se envolveram em Escolas Iniciáticas em outras vidas ou do trabalho de Iniciados. Costumam não perceber os shiddis funcionando, como qualquer Doutrinado, mas parece poderem se “defender” daqueles que possam prejudicá-los inconscientemente.

· **Traidores:** Também chamados de “traíras” pelos Iniciados mais jovens. São Iniciados que abandonaram a sua Escola Iniciática e passaram a ingressar a fileira de outra facção. São raros, mas nunca houve, desde o início da Guerra Oculta, uma época em que não existiram.

SOBRE O VERDADEIRO SER HUMANO

O Ser Humano não é da forma como percebemos, de maneira alguma. Assim como a Realidade nos foi encoberta pelos 300, nossa verdadeira natureza também o foi. Para tentar explicar melhor o que o Ser Humano é, os Iniciados usam o seguinte método, aqui narrado por Lucius, um Liturgo Brâmane em um vídeo que costuma ser apresentado em algumas Lojas:

“Você é seu corpo físico apenas? Claro que não! Você tem sentimentos, não tem? De onde vêm esses sentimentos? Dos seus músculos, dos seus órgãos? Dos seus ossos? Não, eles não vêm de nenhum *órgão físico*. Hormônios podem alterar suas emoções, mas o que dispara os hormônios?”

“Então você é físico e sentimentos, né? Errado outra vez. De onde vêm seus pensamentos? Da raiva? Do amor? Você até poderia argumentar que é assim, mas pense bem... quando você pensa *gera* sentimentos e quando sente *gera* pensamentos. Eles estão interligados *mas não são a mesma coisa*. Se prestar atenção, verá que pensamos mil coisas durante o dia que não nos gera sentimento nenhum.”

“Ops! Então somos físico, sentimentos e pensamentos. Por favor, não cometa este erro outra vez! Os pensamentos têm alguma origem. Tente achar a origem dos seus e você descobrirá finalmente *quem você verdadeiramente é*.”

Segundo os Iniciados, o Ser Humano é a própria Divindade experimentando. Quando esta deseja realizar algo no mundo mayáxico, monta-se um corpo com o material existente nos Planos (que serão explicados abaixo e com mais detalhes no capítulo *Planos*) e cria-se um Ser Humano. Só que a Doutrinação cria a ilusão de que somos isso que percebemos fisicamente, e aí criamos nossos filhos para

pensarem assim e por aí vai...

QUATRO PLANOS E UMA HIERARQUIA

Como a Divindade se utiliza da “matéria-prima” dos planos para criar os seres, é importante que um Iniciado conheça o melhor possível estes planos, para conhecer também os reinos. Inclusive pelo fato de que os Shiddis (poderes místicos utilizados pelos Iniciados) também são retirados da compreensão que se tem deles.

Deve-se compreender que todos estes planos têm suas próprias leis e seu próprio “ecossistema”. O fato do Ser Humano poder conhecer, passar e até dominar (se tiver conhecimento e poder o bastante para isso) todos eles é uma prova a mais para os Iniciados de que estamos (ou deveríamos estar) um estágio acima deles.

Basicamente, as Escolas Iniciáticas concordam que o Ser Humano já domina (ou deveria dominar) quatro Planos, representando cada Etapa da Evolução Humana que já foi alcançada.

O primeiro é o plano físico. Este é fácil de se perceber. Esta aí a nossa volta. É *a maior parte* do mundo que pensamos conhecer no nosso dia-a-dia. No nosso ser é responsável pela *ação e resultado*.

O segundo é o plano etérico. Ele é mais um “prolongamento” do plano físico, sendo mais sutil. No nosso ser é responsável pelas *sensações e vitalidade*. As formas de energia e suas manifestações – como eletricidade e magnetismo, calor e frio – pertencem a este plano.

O terceiro é o plano astral. Este plano é de onde surgem nossos sonhos. Muitos dos seres que já morreram mas não conseguem aceitar essa condição e conseqüentemente não conseguem descansar, ficam presos ali. No nosso ser é o plano responsável pelas *emoções e desejos*.

O último é o plano mental. É um mundo dual e pouco compreendido pelos Doutrinados em geral. Todas as coisas que existem, que já existiram e que potencialmente podem vir a existir começam a se objetivar neste Plano. No nosso ser é o responsável pelos *pensamentos e idéias*.

Existe ainda uma Etapa acima, que segundo os Iniciados foge a classificação de plano por vários motivos: seu domínio completo pode trazer a Iluminação e provocar um contato mais direto com a Divindade; além disso seu domínio provoca a libertação da Lei do karma e da influência das Egrégoras. Este estado de consciência é conhecida como Hierarquia Intuitiva, ou Intuição. O Iniciado que começar a entendê-la estará muito próximo da Iluminação. Este é um aspecto difícil até para os Iniciados compreenderem, já que a grande maioria não a conhece ainda. Diz-se que é o aspecto em nosso ser responsável pela *compreensão do dharma e da sintonia com a Divindade interna*.

Fazer com que a Humanidade atinja este patamar é o objetivo dos Iniciados nesta Etapa evolutiva. Muitos acreditam que isso significaria o surgimento de um novo Ser Humano.

ILUMINAÇÃO E “IMORTALIDADE”

Um estado de total liberdade. O mais completo domínio da Maya. O fim do karma negativo. A imortalidade

espiritual. Existem tantas definições ou expectativas sobre a Iluminação quanto existem Iniciados e atingi-la é o objetivo de 10 entre 10 deles. A Iluminação talvez seja melhor definida como o estado de consciência em que finalmente se está livre de todos os karmas e foi alcançada a imortalidade espiritual. Enquanto os Centriarcas acreditam na imortalidade física, os Iniciados acreditam na Iluminação. A Iluminação (e conseqüente imortalidade espiritual) exige sacrifício pessoal e muita luta para libertar-se do karma e libertar os Doutrinados da Maya. Já a imortalidade física exige o sacrifício alheio e a manutenção da Maya a qualquer custo.

Porém, enquanto a Iluminação se baseia no contato direto com a Divindade – e assim a tudo que é eterno, indivisível e perfeito – a imortalidade física se baseia na Maya. E esta, cedo ou tarde, terá seu fim. Alguns Iniciados defendem a idéia de que o termo “imortalidade física” estaria incorreto pretendendo substituí-lo por “prolongamento vital do plano físico” ou “aprisionamento físico”. Eles se baseiam no fato de que quando um Iniciado se Ilumina ele usa os planos apenas quando necessário e seu corpo passa a ser feito da mais pura energia gerada da Divindade: ele – segundo alguns- se “vestiria de Divindade” depois disso ou se tornaria a própria Divindade consciente de Seu estado. Em resumo, um Iluminado é aquele que finalmente encontrou sua Divindade interna e passou a ser a própria em carne e osso... e talvez algumas coisinhas a mais.

KHARMA E DHARMA

Para se conseguir a Iluminação, uma coisa é indispensável: o cumprimento de seu dharma. Isto não é tão simples quanto possa parecer. Em primeiro lugar deve-se entender o conceito de dharma e – conseqüentemente – o de karma. Karma, de forma simplificada, significa *ação* e dharma, *missão*. Todo Ser Humano, ao nascer, tem alguns dharmas que ele deve cumprir em sua vida. Outros são adquiridos na sua existência atual e podem ser cumpridos ou não. Cada vez que o personagem se encaixa em seu dharma, ele adquire um *karma positivo* e cada vez que se afasta dele provoca um *karma negativo*.

Qualquer ação, palavra, sentimento ou pensamento pode gerar karma de qualquer um dos tipos. Isto funciona com qualquer ser em qualquer dos planos, mas em um Iniciado se torna muito mais evidente. Basicamente, cada vez que o Iniciado consegue dar um passo em seus dharmas ele pode estar se livrando de seus karmas e se aproximando da Iluminação.

Qualquer pessoa pode atingir a Iluminação. Ela não é um legado exclusivo dos Iniciados. Mas estes últimos levam algumas vantagens sobre o cidadão comum: eles têm todo o amparo e conhecimento que pode ser dado pelas Escolas Iniciáticas, compreendem seu papel no decorrer dos momentos que atravessarem (dentro do que lhes for possível compreender) e entendem (também dentro do possível) os processos que os levarão a Iluminação. São seres que para atingirem a sua Iluminação trabalham pela Iluminação alheia, pois sabem que esse *é o caminho*. Uma prova contundente disso é que todos os dharmas são ligados ao trabalho para o mundo e os seres que vivem

nele.

Alguns Iniciados debatem sobre o que pode fazer com que uma determinada pessoa desperte e outra não. Entre as diversas teorias, existem duas correntes que contam com um maior número de seguidores. Uma afirma que o que basicamente diferencia o Iniciado é que ele cometeu sérios erros em outras vidas e pretende assim recuperar rapidamente o tempo perdido; outra que ele “desejou” fazer sua evolução da forma mais rápida possível. Segundo estas duas correntes, decisões deste tipo normalmente são tomadas antes de se nascer, quando se encontra “mergulhado na Divindade”, e indicam o dharma assumido pelo Iniciado.

Para um Ser Humano que siga a linha “normal” de evolução, uma Iluminação levaria universos e mais universos até ser alcançada. Ou seja, a Iniciação é um perigoso e – por mais contraditório que seja – necessário “atalho” no trabalho da Evolução universal. Porém, para que este atalho seja percorrido, a estrada do karma deve ser atravessada e para atravessá-la é necessário compreendê-la e vivê-la, mesmo que pareça assustador do nosso ponto-de-vista !

DHARMA E KARMA: AS LUTAS EXTERNAS E INTERNAS

Cada Ser Humano é um *experimento único* da Divindade – e carrega uma missão única. Esta missão indica o motivo pelo qual ele vem evoluindo por todos os planos até chegar ao momento atual. Esta missão é uma resposta a um questionamento-chave da existência e recebe o nome de dharma.

Na procura de seu dharma, um Iniciado se livra do seu karma negativo e vice-versa. Os obstáculos a estes objetivos e as formas disto ocorrer são tão variados quanto o número de Iniciados na face do planeta. Contudo, certas fases são realmente imprescindíveis para que a Iluminação ocorra. Estas fases ocorrem quase concomitantemente no interior do Iniciado e no mundo externo. Como já dissemos antes, o fato de alguém ter se Iniciado não o livra da Maya; portanto a sua percepção ainda limitada da Realidade influi decisivamente no tempo e na forma com que o avanço no seu dharma ocorre. A cada mudança *interna* que ocorre no Iniciado, uma resposta *externa* ocorre a sua volta, pois como sua visão do mundo (ou seu estado de consciência) mudou a realidade muda. Para vários Iniciados mais experientes, a procura do dharma é uma eterna Iniciação, até que finalmente se alcance a Iluminação. A partir daí – dizem eles – uma nova Iniciação em um novo universo começa.

Alguns estudiosos das Escolas dividiram o processo de procura por seu dharma em 5 fases, chamadas comumente de *os 5 passos da Iluminação*, que costumam ser bem aceitas no geral:

- **1ª fase – compreensão:** o primeiro passo é compreender a existência da Lei do karma. O Iniciado percebe que todos os Seres Humanos tem um dharma e que o karma positivo vem de seu alinhamento com ele enquanto o negativo vem do oposto. Com isso, ele passa a observar o mundo e começa a estudar as Leis do karma e ver como elas se aplicam em sua vida. Todo Iniciado sabe

que precisa entender bem como o kharma funciona para saber como agir quando encontrar seu dharma.

▪ **2ª fase – conhecimento:** o Iniciado toma conhecimento de seu dharma. Ele finalmente descobre o motivo de sua existência e a resposta a que questão deve encontrar. Alguns Iniciados consideram esta a fase mais fácil, outros a mais difícil. Como a experiência é única, não se pode ter certeza. Mas uma coisa é certa, após a descoberta de seu dharma, o Iniciado sabe para onde está indo e o que procura. Sua vida passa a ter verdadeiramente um propósito.

▪ **3ª fase – auto-controle:** descoberto o seu dharma, o Iniciado precisa dominar os impulsos que o afastam dele e cria karmas negativos. Esta fase é, na verdade, o começo do caminho do Iniciado em direção a Iluminação e muitos caíram neste ponto. Todos os seus karmas acumulados e as Egrégoras que dominam sua vida até aquele momento tentarão derrubá-lo. Coisas que podem provocar o desvio do caminho acontecerão incessantemente, exigindo dele determinação e disciplina constantes.

▪ **4ª fase – compensação:** aqui o Iniciado começa a trabalhar a solução para o seu dharma. Sim, ele já sabe qual é o seu dharma e se mostrou firme nesta convicção; então qual é a resposta para o seu dharma? Como cumpri-lo? Esta fase antigamente era vivida, em geral, com um recolhimento e total afastamento da vida social por parte do Iniciado. Infelizmente, hoje em dia isso não é mais possível. Um Iniciado deve seguir com sua vida “normalmente” até encontrar sua resposta. Um acionista da bolsa de valores continua o seu trabalho enquanto se pergunta como resolver seu problema existencial. A época do ermitão isolado no alto da montanha acabou: é a época dos Iniciados que se misturam com as pessoas, a época do “sal da terra”.

▪ **5ª fase – legado:** após encontrar a resposta adequada para seu dharma, o Iniciado deve deixar seu legado. Isto também pode ocorrer das mais diversas maneiras, desde escrever livros até encontrar alguns pupilos que queiram entender seus ensinamentos, mas não segui-lo. Veja bem a diferença: um Iniciado com este grau de compreensão não deseja mais “seguidores” mesmo que venha a tê-los; ele procura apenas os que teriam o potencial para seguir seus próprios caminhos, cabendo a ele apenas o papel de conselheiro para aqueles que o entendem. Esta fase segue normalmente até o fim de sua vida, se ele consegue se livrar de todos os seus karmas neste ínterim, será um Iluminado.

Segundo alguns Iluminados, para entender qual é o seu dharma, o Iniciado deve ter três qualidades imprescindíveis: atenção, concentração e disciplina. Segundo outros, estas mesmas ferramentas podem atrapalhar a expressão de seu verdadeiro ser. (Os Iluminados podem discordar entre si? É só lembrar que os caminhos para a Iluminação são tão variados quanto o número de Iniciados...). Todos concordam que a Divindade comunica ao Iniciado constantemente – através da Maya – qual é o seu dharma e até mesmo as soluções para ele. É como se a Divindade “brincasse” Consigo mesma, escondendo algo e esquecendo para procurá-lo depois. O por quê disso? A resposta dos Iluminados em geral é

“como entender o absoluto?”

O que importa – segundo eles – é que o Iniciado deve desenvolver o máximo possível as três qualidades acima para que possa entender essa resposta que lhe é colocada. A *atenção* vai lhe dar a capacidade de perceber com maior precisão o que ocorre a sua volta, a *concentração* impedirá que ele se desvie de seu objetivo e a *disciplina* fará com que ele equilibre as duas qualidades anteriores (apesar de haver contestações sobre a necessidade destas qualidades, como dissemos acima e veremos adiante). O modo como isso tudo funciona a nível de jogo será melhor explicado nos capítulos *Agindo na Maya* e *Evolução*.

ASESCOLAS INICIÁTICAS

Para se entender melhor o funcionamento do próprio universo e poder organizar o modo de agir na sociedade humana, os Iniciados criaram o que chamam de Escolas Iniciáticas, ou simplesmente Escolas. Cada uma delas representa uma faceta da sociedade humana e do próprio Homem. Os 300 também dividem suas atividades através de um sistema muito parecido, porém eles a chamam de segmentos ao invés de Escolas.

Todas as Escolas dos Iniciados procuram pela Iluminação. Os Iniciados e Iluminados no decorrer do tempo foram percebendo um “padrão” no universo e que para se livrar dos karmas e da Maya estes padrões deveriam ser explorados até sua compreensão máxima. Cada Escola, portanto, representa um destes caminhos que levam a um mesmo objetivo. Cada Escola, em nosso mundo, representa “um dos lados do Diamante”, indicando o legado que é trazido desde o incompreensível e oculto (a “ponta inexistente de 3 lados”) até o nosso mundo (a base onde o Diamante se apoia).

Alquimia: Os buscadores da Grande Transformação e da imortalidade psíquica. São chamados de *Alquímicos*.

Artes: Os adoradores da Perfeição na Divindade e no Ser Humano. São chamados de *Mecenas*.

Poliética: Os pragmáticos defensores da Fraternidade Universal. São chamados de *Poliéticos*.

Mecânica: Os demolidores de karmas e conquistadores de dharmas. São chamados de *Tecnólogos*.

Liturgia: Os indicadores e propagadores dos caminhos da Iluminação. São chamados de *Liturgos*.

Filosofia: Os que procuram enxergar como a Divindade enxerga. São chamados de *Filosofistas*.

Medicina: Os que trabalham pelo equilíbrio universal. São chamados de *Medicinas*.

Estas Escolas Iniciáticas serão melhor explicadas no capítulo *Escolas da Realidade*.

TENDÊNCIAS

Enquanto as Escolas Iniciáticas indicam qual é um dos modos do Iniciado trabalhar coletivamente, as tendências indicam como o Iniciado trabalha individualmente. Em todas as Escolas Iniciáticas encontramos todas as Tendências. Algumas mais, outras menos. Porém todas são encontradas.

As Tendências já “nascem” com o Iniciado. Ao contrário do que acontece com a sua Escola Iniciática, que

é escolhida por ele, a sua Tendência já o acompanha. Romanticamente, alguns Iniciados afirmam que a Tendência é “aquilo que Maytréia espera do Iniciado, enquanto que a Escola é aquilo que a Divindade interna do Iniciado quer”, por isso, ele nasce com a primeira e escolhe a segunda.

Não se pode nunca esquecer que o grande objetivo de um Iniciado está em se Iluminar. E sua Iluminação está diretamente ligada ao seu dharma, que inevitavelmente se refere a evolução dos Seres.

Brâmanes: Não existem os melhores nem os piores, apenas experiências diferentes. O Todo é Um e o Um está em todos. Entre os Iniciados desta Tendência foi mostrada a Lei da *Irmandade*.

Xatryas: A Evolução deve ser defendida. O equilíbrio universal deve ser mantido. Entre eles surgiu aquele que ensinou a Lei da *Sabedoria*.

Vaysas: As trocas no universo são justas. A distribuição equitativa do trabalho e da riqueza. Entre eles foi indicada a Lei da *Justiça*.

Shudras: A ignorância gera o sofrimento. O Domínio da Vida deve ser alcançado. Entre eles surgirá(ão) aquele(s) que indicará(ão) a nova Lei.

Estas tendências também serão mais bem trabalhadas no capítulo *Escolas da Realidade*.

ASOCIEDADE INICIÁTICA

Os Iniciados têm uma subcultura própria. Isto é inevitável, tendo em vista a percepção completamente diferente da realidade que eles têm. Para começar, eles afirmam que qualquer um pode ser um Iniciado, mas poucos tem vontade para atingir esse estado. Portanto, os tutores escolhem com muito cuidado aqueles que se tornarão conhecidos como postulantes. Um postulante é um Doutrinado que tem condições de se tornar um Iniciado (já explicado acima).

Após fazer sua Iniciação, o recém-iniciado faz um juramento em cima dos preceitos conhecidos como *A Espada do Pentagrama*. É interessante observar que estes preceitos têm uma proposta profundamente pragmática, pois cada um deles ajuda no acúmulo de karma positivo e na diminuição do karma negativo do Iniciado que seguiu:

- **Proteger os Doutrinados:** Isto é indiscutível. Os Doutrinados são uma parte da Divindade aprendendo. Qualquer Iniciado – e, conseqüentemente, qualquer Iluminado – surge no meio deles. Todos os Iniciados já estiveram naquele estágio e podem retornar a ele se não compreenderem que os Doutrinados tem todo o potencial de chegar a ser um Iluminado. Costuma-se dizer que “um Iluminado vê Iluminados em todas as coisas”.
- **Trabalhar pela Evolução Humana:** Esta é a Obra no seu sentido mais restrito. Quanto mais rápida for a Evolução, mais rápido será o fim do sofrimento. Está implícito neste preceito que trabalhar pela própria evolução também é trabalhar pela Evolução Humana.
- **Combater os inimigos da humanidade:** Na teoria, praticamente qualquer um que não lutar pela mesma causa dos Iniciados entra nesta cláusula. Porém, todos sabem que isso pode ser aberto a discussões. Muitas vezes, esses “inimigos da humanidade” são Doutrinados que servem

de fachada para a ação de outras facções.

- **Elevar a consciência do Ser Humano:** Este é o instrumento de trabalho principal e mais sutil dos Iniciados. Apenas entrar em guerra com os inimigos não é o suficiente. Sabotar ações subversivas de outras facções e defender conceitos que desenvolvam a consciência humana devem também ser garantidos.

- **Minimizar o karma do mundo:** Em um sentido significa fazer os Doutrinados atingirem plena compreensão da Lei do karma. Em outro sentido significa atingir a Iluminação. Quando um Ser Humano se Ilumina, este se livra dos karmas e quando as consciências se elevam os karmas diminuem. Os Iniciados lutam intimamente esta batalha todos os dias.

A JUSTIÇA INICIÁTICA

Os Iniciados se preocupam bastante em serem exemplos para o mundo dos Doutrinados. Nenhum deles é perfeito, é claro, mas eles projetam um ideal de perfeição e o perseguem determinadamente. Pelo menos, aqueles que levam a sério o que fazem. Apesar desta perfeição não se basear no conceito Ocidental de perfeição (que se confunde com o de “bondade”), mas sim no de procura das qualidades que levam a Evolução própria e humana em geral, existe uma profunda preocupação em se tentar evitar o sofrimento desnecessário. Os Doutrinados devem ter sua chance de Evoluir da melhor forma. Se possível sem sofrimento...

Normalmente, existe – além da Espada do Pentagrama – um grupo de normas de conduta que é muito parecido com o da sociedade em geral. Como o uso de shiddis é devidamente camuflado pela própria Maya e quando ocorre o abuso (ou falta de sorte, para quem acredita nestas coisas) o Eco entra em ação, os Iniciados não vêem muitos motivos para serem duros consigo mesmos. Existem suas exceções obviamente. Ferir, matar ou abandonar desnecessariamente um companheiro e trair os ideais das Escolas podem provocar um julgamento. Ser visto em companhia de Centriarcas, de outras facções ou um notório cinzento também, mas isso costuma variar de acordo com as necessidades.

Os Tribunais, como são chamados os encontros onde se julgam estes casos, são formados de 3 ou mais Iniciados mais antigos, sempre em número ímpar. Só pode haver um representante de cada Escola. Um Iniciado de qualquer Escola é escolhido pelo réu para defendê-lo e um escolhido por votação para acusá-lo. Alguns Tribunais podem ser montados à revelia. As punições vão de advertência a morte, passando por suspensão, multa a ser paga com trabalhos e retratação pública. Em certos casos ocorrem a aprovação de “profundas retaliações” que podem incluir manipulações nos planos que compõem o Iniciado. Estas retaliações costumam ser vistas com algum terror por parte dos réus, pois podem levar a incapacitação de se lidar com o plano escolhido para a punição. Isto significa acabar em insensibilidade física, emocional ou mental, podendo provocar o fim das esperanças de se alcançar a Iluminação nesta encarnação.

No caso de se perder um tutelado o Iniciado não é julgado, todavia costuma não ser bem visto pelos

companheiros se houver a desconfiança de que isso ocorreu por covardia ou incompetência.

MAYTRÉIA

A chegada de Maytréia é aguardada com fervor pelos Iniciados. Porém, eles sabem que este virá de acordo com o estado de consciência da sociedade em que estiver inserido. Como Maytréia pode ter sua consciência espelhada em uma ou mais pessoas e até mesmo como um movimento em toda uma sociedade, a luta deve ser sem tréguas para que se eleve o máximo o estado de consciência da Humanidade como um todo.

Alguns exemplos podem ser encontrados na história: Zoroastro era um guerreiro feroz em meio a um povo extremamente belicoso; Jesus fora suave em alguns momentos e muito duro em outros na dividida sociedade hebréia da época. Além disso, Maytréia se fez perceber no florescer da cultura e das artes durante a Renascença e também na extinção de povos pré-colombianos que praticavam sacrifícios humanos. O próprio modo com que ele salvou o mundo na 3ª Etapa Evolutiva (com a conseqüente destruição da civilização atlântica), mostra como ele vem de acordo com o terreno que a humanidade prepara para recebê-lo.

Todo Iniciado sabe que tentar entender Maytréia é perda de tempo, talvez um convite a loucura. É como se as formigas antes exemplificadas tentassem entender o modo de pensar de um líder de uma nação. Tudo o que os Iniciados precisam saber é que “ele” não é um ser antropomorfizado, mas sim um estado de consciência que alavanca ou atrasa a evolução humana... a escolha é da própria Humanidade.

O PAPEL DAS AMÉRICAS

Atualmente, os Iniciados residentes nas Américas têm um objetivo extra: a construção da civilização americana. Eles afirmam categoricamente que é aqui que será desenvolvida a 5ª etapa evolutiva da Humanidade.

Porém, a civilização americana ainda precisa ser criada. A dificuldade pode ser percebida na juventude dos povos envolvidos: cada país em si é mais novo do que muitos castelos europeus e esse trabalho árduo precisa ser feito por alguém. Os Iniciados dizem que se eles nasceram agora, foi por se proporem a fazer este trabalho.

É muito comum, inclusive, que Iniciados nascidos nas Américas tenham dharmas que estejam ligados a construção das bases de uma civilização, enquanto que os nascidos em outros continentes tenham dharmas que envolvam a estabilização de suas culturas.

A EGRÉGORA

Para se trabalhar por tantos objetivos, os Iniciados precisavam de mais do que seus shiddis. Aqui entram as Egrégoras.

Elas são o que os Tecnólogos – os Iniciados da Escola da Mecânica – chamam de “resultante energética de um grupo de Iniciados ou de uma população Doutrinada inteira.” Para um Filósofo, seria uma “consciência coletiva” ou “resultante de mentes sintonizadas em um objetivo”, os Mecenas a chamam de “musa” ou “força

intuitiva” e assim por diante. Mas pode-se dizer que ela é mais do que tudo isso. Na verdade a Egrégora é uma fonte de energia, viva e consciente (num sentido diferente do de vida e consciência humana) que protege e guia os Iniciados ou Doutrinados enquanto é alimentada por eles.

Uma pequena Egrégora sempre é criada no ato da Iniciação, quando o Iniciado descobre sua Tendência e o grupo com quem irá trabalhar. As energias psíquicas dos Iniciados cria e batiza a Egrégora, que irá conduzi-los pelo caminho escolhido e protegê-los se eles o seguirem corretamente.

Nenhum Ser Humano está livre de se ligar a uma Egrégora, seja um Iniciado ou não. Por isso, um Doutrinado que pensa ser dono do seu nariz é apenas – em sua maioria – um prisioneiro da Egrégora da avydia, a ignorância. Esta é a principal Egrégora dos 300. Por isso, é natural que um Doutrinado reaja fortemente (e até violentamente) a qualquer tentativa de “desligá-lo” de sua Egrégora. Esta reação, mesmo que inconsciente, é controlada indiretamente pela avydia.

A Egrégora é quem, por exemplo, auxilia um Iniciado a desenvolver defesas contra ataques de shiddis alheios. Ela ajuda também a vencer seus kharmas, desde que seja nomeada para isso. O próprio nome da Egrégora é o objetivo da existência da mesma e um dharma escolhido pelos Iniciados que fizeram seu “parto”.

Normalmente, o nome da Egrégora se resume a uma única palavra que expresse um sentimento, condição, ação ou estado de consciência que o grupo deseja fazer os Doutrinados alcançarem. Para se ter uma idéia, a Egrégora principal que defende a todos os Iniciados é *Evolução*. Isto significa que enquanto as Escolas Iniciáticas estiverem trabalhando pela evolução humana, elas terão a proteção e cobertura desta poderosíssima Egrégora. Muitos grupos de Iniciados adotam esta Egrégora para reforçar sua senda na Obra e estarem definitivamente ligados ao trabalho das Escolas Iniciáticas. Alguns nomes comuns de Egrégoras são: prosperidade, saúde, libertação, paz, vida, união, despertar, fraternidade, etc...

É muito importante salientar que não é o alcançar do objetivo que permite a eliminação dos kharmas, mas sim *o trabalho firme por parte dos Iniciados para que esse objetivo seja alcançado*. Por isso, se o grupo cria a Egrégora da fraternidade e trabalha firme na idéia de criar um mundo fraterno poderá se livrar de seus kharmas mesmo não tendo alcançado esta vitória.

Alguns Iniciados “percebem” suas Egrégoras. Isto não é muito comum e nem é considerado necessário, mas muitos a vêem de alguma forma (semi)antropomórfica. Por exemplo, um Alquímico pode vê-la como um elemental superior e um Tecnólogo como um ser de outra dimensão.

Esta visão também depende do plano por onde o Iniciado esteja passando. No plano físico a visão pode ser uma, no plano etérico outra, no plano astral uma terceira visão pode surgir e por último, no plano mental uma outra forma se apresentará. Todas representando a mesma Egrégora. É comum também que a Egrégora nunca se apresente no plano físico, podendo se apresentar nos outros.

OS RITUAIS

Os rituais são o meio encontrado pelos Iniciados de nossa era para obterem um maior controle – segundo os Poliéticos, por exemplo – ou interação – segundo os medicinais, com uma ou mais Egrégoras. Como o ritual focaliza as energias psíquicas e as vontades dos presentes de forma a se tornar um disparo potentíssimo de energia, ele permite que as sentenças emitidas possam ser atingidas com uma maior eficiência. As vantagens de um ritual são que ele permite que alguns dos limites impostos no uso dos shiddis possam ser ultrapassados (uma exceção óbvia é a Lei do kharma), o recarrego de shakti ocorra de forma mais rápida e potente, além de um aumento da afinidade e da conseqüente cobertura de uma Egrégora.

Existem alguns impecilhos, porém. Apesar de ser possível, dificilmente um ritual poderá ser feito por apenas um Iniciado. Os riscos são muito grandes e a energia muito potente para que ele possa manipulá-la sem correr certo perigo. Um ritual deve – de preferência – ter sempre pelo menos um Iniciado de cada Tendência presente; pois é necessário que um Brâmane invoque as energias, um Xatrya proteja o ritual, um Vaysa equilibre as energias e um Shudra direcione o objetivo do ritual para o nosso mundo. Um Iniciado de outra Tendência pode cobrir algum posto deficitário durante o ritual, porém o risco será maior.

Outro detalhe é que se o ritual não for feito em uma das “embocaduras”, a dificuldade para sua realização é muito maior. Além de ser mais difícil se invocar as energias, sua cobertura e proteção se tornam mais frágeis. Contudo, um ritual bem feito – mesmo fora de uma embocadura – dará um resultado tão bom quanto se fosse feito dentro dos padrões. Costuma-se dizer que uma vez conseguido o resultado, a Divindade não se preocupará com detalhes deste tipo.

Regras para a realização de rituais serão descritas no capítulo *Vivendo na Maya*.

LOJAS

As lojas são locais onde os Iniciados se encontram e que servem aos mais diversos propósitos. Geralmente as lojas se tornam lugares onde existe o chamado “Sanctum”. Esta é uma parte da loja em que simplesmente não ocorre o Eco, além de facilitar muito o uso dos Shiddis daqueles que estejam ligados à Egrégora do dono do Sanctum. O sanctum também ajuda positivamente na confecção de rituais. As lojas costumam ter Iniciados de várias Escolas diferentes, inclusive como forma de demonstração do equilíbrio e cooperação necessário para que a Obra seja realizada. Isso não impede porém que existam lojas freqüentadas por membros de apenas 1 ou 2 Escolas.

Existem os mais diversos tipos de lojas, os exemplos que daremos aqui não são únicos e é mais comum que uma loja mescle mais de uma das características abaixo:

- **Lojas de rituais:** onde rituais poderosos para se trabalhar a consciência humana ou diminuir a Maya são feitos. A Iniciação costuma ser neste tipo de loja.
- **Lojas de ensino:** onde se ensina e prepara os postulantes e iniciados. Costumam ter excelentes bibliotecas.
- **Lojas de ação social:** onde ajudas das mais diversas

são prestadas aos necessitados. Assim que são descobertas como pertencente a um Iniciado este tipo de loja se torna o alvo favorito dos 300.

- **Lojas de guerra:** onde se prepara mais ativa e diretamente para a Guerra Oculta. Se não houver estrita necessidade deste tipo de loja na comunidade, sua criação pode ser encarada como de mal gosto. É claro que este tipo de loja é muito mais comum do que se pensa...

- **Loja administrativa:** onde se resolve e prepara assuntos da sociedade iniciática. Tribunais ocorrem nestas lojas e verificação do saldo financeiro das lojas sob sua jurisdição também.

Dentro das lojas a hierarquia é bem clara. Na verdade, toda loja é hierarquicamente um reflexo menor do núcleo que rege todas as Escolas. Encabeçando as atividades temos a Sinarquia, que é composta do Grão-Sacerdote (responsável pela parte ritualística da loja), pelo Primus (responsável pela parte administrativa) e pelo Ecnomus (responsável pela parte financeira). Em palavras simples: o primeiro diz o que fazer, o segundo diz como e o terceiro informa com o que será feito.

Abaixo deles temos os Mestres, que cuidam dos mais diversos aspectos relativos ao funcionamento da loja; se possível coloca-se um representante de cada Escola nesta função. Estes Mestres não são Iluminados, este é um título mais de respeito por sua posição. Inclusive podem existir Iniciados bem novatos com essa responsabilidade.

Logo depois, auxiliando os Mestres, temos os mestres menores e os membros, que podem ser qualquer um dos Iniciados e até mesmos os postulantes.

INICIAÇÃO DE UM PERSONAGEM

Ela estava pronta. Estudou tudo o que poderia saber sobre si mesma e seus camaradas, ajudou a criar sua Egrégora, desenvolveu seus shiddis e já entendeu o seu papel na Realidade. É claro que ainda havia muito a aprender, mas seu rosto estampava o orgulho que sentia pelo papel a ser desenvolvido. Ela era uma escolhida. A Humanidade esperava por sua ajuda. Isto foi percebido por uma Iniciada mais antiga.

“Minha querida irmã” disse esta com um sorriso cálido e paciente “cuidado com o orgulho e a prepotência. Se você acha que o que lhe ensinamos teoricamente é o suficiente, já começou sendo derrotada.”

“Mas então o que é tudo o que eu aprendi?”

“É a fase embrionária” ela sorri novamente “agora é que você irá nascer de verdade para o mundo duro que a espera lá fora.”

Criar um personagem é uma tarefa muito divertida e agradável em **Maytréia**. Um lápis, uma borracha e uma cópia da ficha que tem no final do livro é tudo de que você precisa.

As possibilidades são infinitas. Seu personagem pode ser um guerreiro feroz ou um pacifista convicto que a diversão do jogador e a chance de Iluminação do personagem será a mesma. Ao contrário do que se pensa popularmente, não é necessário ser crucificado para que se atinja um estado superior da evolução humana. E, também ao contrário do que se pensa popularmente, não é necessário criar um personagem assassino e cruel para se divertir em um jogo de RPG.

Tudo o que você precisa ser é coerente. Se seu personagem é uma dona-de-casa que tem que dividir sua atenção entre ser uma Iniciada e a “rainha do lar”, deve-se aproveitar ao máximo todas as nuances que envolvem este aparente paradoxo. Por exemplo: o marido – que provavelmente de nada sabe da vida dupla de sua esposa – apenas perceberá um aspecto de sua existência. Curtir as dificuldades que uma personagem tem nesta situação pode ser um dos grandes prazeres da Saga.

Procure saber qual será o “tom” que o Mestre dará ao jogo. Ele tenderá para o mistério e suspense? Será um jogo de procura por algo? Terror? Humor? Todos eles elementos estarão se alternando? A resposta a algumas perguntas tornará mais fácil criar um personagem sintonizado com o que o Mestre do jogo pretende fazer, tornando assim mais fácil extrair a diversão e o aprendizado que se propõe. Quanto ao Mestre, seria interessante se ele conversasse com os jogadores, para sentir o que eles esperam de sua Saga. Fica muito mais difícil criar boas aventuras se o grupo não se identifica com o que está sendo proposto. E é justo que eles tenham algo dentro daquilo que eles gostam, afinal de contas, deixaram horas

de suas vidas nas mãos do Mestre do jogo, esperando uma retribuição a altura de sua confiança e disposição.

Maytréia é um jogo de luta interna e reflexão, evolução e percepção das realidades da vida. Nele, seu personagem precisa alcançar sua Iluminação através da libertação do karma. Isso em um mundo ilusório e que não sabe que é ilusório. Além disso, ele luta para a chegada de um estado de consciência que levará a Humanidade a dar um salto evolutivo e pela criação de uma nova civilização. É importante ter em mente esses detalhes de profundo significado no jogo, na hora de criar o personagem.

Seria interessante também acompanhar este capítulo com uma cópia da ficha na mão, para facilitar a assimilação dos conceitos.

A CRIAÇÃO DO CONCEITO

Até agora, pensou-se em como a ambientação pode afetar seu personagem. Aqui começamos a pensar nele de forma mais individualizada.

Em primeiro lugar deve-se pensar na criação do conceito. Seu personagem tem que idade? Trabalha? Em quê? Está a procura de emprego? Tem companheiro(a), namorado(a) ou algum tipo de parceiro(a)? Tem filhos?

Pode não parecer importante, mas a partir de uma idéia geral é que se começa a delinear os detalhes. Se você, por exemplo, desenvolver características extremamente agressivas em seu personagem e depois descobrir que seu personagem é excelente em camuflagem e infiltração, pode ter problemas. Por isso (e por outros motivos) é importantíssimo que seu personagem seja mais do que um monte de estatísticas em uma ficha. Além do mais, por razões de grande interesse do Mestre e do jogo como um todo, é importante ter uma conceituação do personagem bem definida.

Para se ter uma idéia, o dharma de seu personagem não será escolhido por você, mas sim pelo Mestre do jogo. Na verdade, descobrir o dharma é um dos passos de seu personagem para atingir a Iluminação, se atingir...

O citado acima demonstra, em parte, a grande importância do desenvolvimento de um bom conceito para o personagem. O Mestre poderá criar o dharma dele baseado nisto.

DADOS PESSOAIS

Os dados pessoais são a primeira parte da ficha. Neles vemos os seguintes espaços a serem preenchidos:

- **Nome:** onde se coloca o nome do personagem.
- **Jogador:** onde se coloca o nome do jogador.
- **Saga:** título que se dará ao conjunto de aventuras que o personagem viverá. Isto normalmente é da responsabilidade do Mestre.

▪ **Personalidade:** aqui coloca-se 3 ou 4 características que marcam o seu personagem. Por exemplo: curioso, extrovertido e desconfiado. Serão elementos dificilmente mudarão na existência do personagem. Esta, porém, não é uma regra rígida. Ela é especialmente flexível quando o personagem estiver se aproximando da Iluminação.

▪ **Egrégora:** nome que o grupo de Iniciados a qual pertence o personagem recebeu. Este nome indica a Egrégora e um dharma de todo o grupo. Mostrará o motivo da luta de todos os Iniciados do grupo. Por exemplo: se o nome for *união* pode significar que o grupo como um todo luta pela união do povo sul-americano para que a civilização possa nascer.

▪ **Escola:** Escola Iniciática sob a qual o personagem trabalha.

▪ **Tendência:** uma das quatro existentes, que o personagem descobriu ter durante a sua Iniciação.

NÍVEIS

Antes de continuarmos a preencher a ficha, seria importante explicar como funciona o uso dela. Todas as características mais ou menos mesuráveis do personagem, indicadas na ficha, que podem vir a ser usados em algum teste, por indicar um elemento que este domina ou não, em um maior ou menor nível, são representadas por uma pontuação. A grande maioria desta pontuação está representada na ficha como uma numeração de um a cinco. A esta numeração damos o nome de *nível*.

Quanto maior o nível, melhor o entendimento ou domínio do personagem naquele elemento, portanto um personagem com reflexos igual a 3 será mais ágil do que um com reflexos igual a 1. Os níveis de 1 a 5 podem ser entendidos da seguinte forma:

- **Nível 1:** ruim.
- **Nível 2:** fraco.
- **Nível 3:** mediano.
- **Nível 4:** bom.
- **Nível 5:** excelente.

Existem os casos do kharma provisório e Shakti (em que o nível vai de 1 a 10) e os do kharma maduro e do dharma, que apesar do nível ir de 1 a 5, não afetam – salvo casos muito específicos – a parada de dados (explicada adiante) e seus papéis na vida do personagem assumem um aspecto diferente do que ocorre com os outros elementos da ficha.

Por enquanto, concentre-se em entender o preenchimento da parada de dados, das características e dos talentos na ficha. O uso do kharma e do dharma será explicado no capítulo *Evolução e Agindo na Maya*, já a Shakti será rapidamente explicada adiante e de forma mais completa no capítulo *Agindo na Maya*.

Mas no geral, os níveis serão definidos pelo próprio jogador através da distribuição dos pontos que cedemos para a criação do personagem. Faça e refaça a vontade até ter uma definição bem próxima do que você pretende fazer com o seu.

Nenhum personagem começa bom em tudo que gostaríamos e da maneira exata que imaginamos (isto em qualquer RPG, e não apenas em **Maytréia**). O nível que desejamos é adquirido com o tempo e a compra de níveis

maiores através dos pontos de experiência. O modo de se adquirir pontos de experiência enquanto se joga é explicado no capítulo *Evolução*.

Ao final do preenchimento da ficha, o jogador poderá apimentar o personagem e ganhar pontos de bônus através das vantagens e desvantagens que serão explicadas mais adiante.

CARACTERÍSTICAS

São elementos encontrados em qualquer pessoa, mesmo que ela não tenha consciência disso. Elas são divididas em 3 categorias que representam aspectos diferentes de uma pessoa. O jogador recebe inicialmente 21 pontos para distribuir entre estas características, contudo, como elas são inerentes a qualquer um, deve-se colocar pelo menos um ponto em cada uma.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

São os elementos que representam habilidades e capacidades físicas do personagem.

▪ **Físico:** Indica o quanto o personagem agüenta impactos físicos, seu fôlego e sua resistência a doenças. Personagens com níveis altos em físico costumam ser corpulentos.

▪ **Força:** Indica a capacidade do personagem para erguer pesos e dar danos físicos nos golpes.

▪ **Reflexos:** Indica o quanto o corpo do personagem reage rápido as situações, além de sua agilidade e destreza. Pode também indicar o quanto ele pode manter de equilíbrio.

▪ **Aparência:** Indica o grau de beleza natural do personagem, é algo que dificilmente pode ser escondido, apesar de poder ser melhorado ou piorado.

CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS

São os elementos que representam a capacidade mental e emocional do personagem. São de grande importância nos planos astral e mental. Também são fundamentais na interação social. O Mestre deve permanecer atento com os jogadores que criam personagens com níveis baixos nestas características, em detrimento de outras, e não representam ou consideram isso. Personagens com pouca inteligência *não devem* ser capazes de fazer grandes planos e personagens com pouca percepção *não devem* perceber coisas que outros com percepção mais alta perceberiam, só para citar dois exemplos.

▪ **Inteligência:** Indica o QI do personagem e sua capacidade de resolver problemas, se tiver tempo para pensar. Planos mais elaborados exigem uma inteligência alta.

▪ **Raciocínio:** É uma espécie de reflexo da mente. Aqui, personagens com níveis altos são muito bem preparados para respostas rápidas em situações que exigem uma mente ligeira.

▪ **Percepção:** Indica o quanto o personagem pode ficar atento e até mesmo concentrado. Nuances do ambiente e do modo de agir de um interlocutor podem ser percebidos com essa característica.

▪ **Simpatia:** Característica que mostra o quanto o personagem é bom em provocar reações positivas a primeira vista ou sua capacidade de convencer os outros a fazerem

o que ele deseja.

CARACTERÍSTICAS ESPIRITUAIS

São os elementos que indicam a associação do personagem com a Realidade e o quanto ele se encontra preparado para atuar com as forças ocultas do mundo. O uso de seus shiddis, o “recarregamento” de sua shakti, a aplicação de rituais, além de suas defesas aos ataques dos shiddis alheios dependem destas características.

- **Espírito:** Mostra o quanto seu personagem tem de afinidade com o seu mundo interior e suas capacidades ocultas. Ajuda-o também a indicar o quanto seus shiddis são eficientes e na defesa contra os shiddis alheios.
- **Afinidade:** Indica o quanto o personagem está em sintonia com a Egrégora da Obra (no caso do Iniciado, a Evolução). Ajuda muito na preparação dos rituais e se ele consegue recarregar seu nível de shakti.
- **Intuição:** A percepção do sobrenatural e do caminho a ser seguido podem ser representados aqui. Ajuda também a definir se o personagem avança ou recua no seu karma.
- **Determinação:** Característica que mostra a força de vontade do Iniciado. A sua ajuda é inestimável na recuperação de danos psíquicos. Sua força de vontade pode ser testada por esta característica.

TALENTOS

Os talentos são capacidades que surgem e evoluem no decorrer da vida do personagem. Eles não são inerentes a todos, o que significa que um personagem pode ter nível zero em um ou mais deles. Obviamente, a maioria dos personagens têm maiores aptidões para alguns tipos de talentos do que para outros; apesar da possibilidade de aparecerem personagens totalmente medianos isso é muito raro.

Eles também são divididos em 3 grupos, que indicam principalmente a origem e forma de se desenvolvê-los.

O jogador recebe no início 49 pontos para espalhar como melhor lhe convier pelos talentos. Todavia, a regra precisa ser observada: nenhum personagem deve começar com mais de 3 em algum talento. Pelo menos, não sem uma explicação muito plausível para o Mestre.

TALENTOS INATOS

São os talentos que surgem sem que o personagem faça um maior esforço neste sentido. Eles costumam evoluir mais com a prática do uso do que com um treinamento ou estudo.

- **Exercícios físicos:** Representamos aqui movimentos físicos de um modo genérico. Pular, correr, equilibrar-se, nadar, etc...
- **Esquiva:** Este talento representa um tipo mais específico de movimento físico: aquele que indica o desvio de uma colisão ou encontro que o personagem queira evitar. Quando precisa se agachar para evitar um objeto arremessado, sair da frente de um carro em movimento no meio da rua, desviar-se de um soco ou projétil; ele se utiliza deste talento. Ele também serve na hora de se testar a absorção de danos físicos.
- **Luta:** O ato de lutar para se defender é inerente a

qualquer ser vivo. Neste talento consideramos apenas a luta feita com as mãos nuas. Agarrões, socos, tapas, rasteiras, trombadas, empurrões, pontapés, etc... Este talento também é mais utilizado para ataques; no caso de desejar se defender consideramos o talento *esquiva*.

- **Atenção:** Mais do que apenas perceber (que é resultado da característica *percepção*) ele verdadeiramente está atento ao que ocorre. Enquanto uma pessoa com o uso da percepção percebe quase intuitivamente o que acontece, o uso deste talento indica que esta mesma pessoa estava *observando de forma consciente* o fato. Por exemplo: alguém pode perceber uma carta e vários objetos sobre uma mesa, mas alguém atento veria que a carta indicava uma pista para algo que ele procura. Para se recordar de algo, de uma situação ou pessoa, também costuma-se recorrer a este talento.

- **Submundo:** O que seu personagem precisa se encontra nas ruas? Então este é o talento certo. O personagem também percebe rapidamente quais são os pontos mais perigosos de uma cidade e como ela pode estar dividida. Fica fácil perceber quando um policial é corrupto ou que não deve ir a tal festa por ser frequentada por gente perigosa.

- **Expressividade:** É o talento de quem precisa convencer alguém sem o uso da força. Pessoas convencidas desta forma costumam agir de forma mais espontânea e da melhor maneira possível. Quando você precisa representar para iludir uma pessoa ou inventar uma estória para contar a alguém, este é o talento indicado. O resultado costuma ser demorado, mas quem for convencido agirá na maior boa vontade e fará o melhor serviço possível. Pode ser usado por líderes mais democráticos, mas não necessariamente honestos.

- **Intimidação:** Neste talento usa-se o medo para convencer alguém. Muito utilizado também para afastar pessoas perigosas. O personagem pode até não ser perigoso quanto demonstra, mas isso não importa para quem é convencido com esse talento. Apesar de conseguir resultados normalmente mais rápidos, este método faz com que aqueles que se encontram sob seu efeito ajam de maneira contrariada, tentando retribuir a “gentileza” assim que puderem. Pode ser usado por líderes mais ditatoriais, o que também não implica em honestidade.

- **Empatia:** É o talento de sentir o que os outros sentem. Isso dá uma razoável previsão de como o personagem observado poderá reagir na situação presente. Não é adivinhação, apenas uma percepção do que o outro sente e de sua predisposição. O nível de empatia também indica o quanto o personagem está ligado ao mundo e como isso pode lhe ajudar a evitar acumular karma.

- **Predistigitação:** As habilidades manuais mais diversas podem estar nesse talento. Apesar de se referir apenas a brincadeiras do tipo “onde escondi a moeda? Oh, estava atrás de sua orelha” e outros truques; no nosso caso envolve pessoas que tem grandes habilidades com as mãos. Usar para abrir uma fechadura com um grampo é um bom exemplo.

- **Tenacidade:** Este talento prova o grau de teimosia ou resistência baseada na força de vontade. Para absorver danos psíquicos o personagem não pode usar o talento

esquiva, mas sim este aqui. Além disso, o Mestre pode testar aqui o fôlego do personagem (como em uma luta ou corrida muito longa) e sua resistência a fadiga, fome e falta de sono.

TALENTOS DESENVOLVIDOS

São os talentos que precisam ser aprendidos, mas de uma forma quase informal. Eles precisam de um treinamento para serem aprendidos e se desenvolverem. Alguns podem necessitar de uma explicação por parte do jogador sobre sua origem.

- **Condução:** É o talento que indica o quanto o personagem sabe (ou não) dirigir. Ele pode servir para os mais diversos tipos de veículos, mas deve ser comprado separadamente para cada um; ou seja, o personagem pode ter nível 3 para dirigir automóveis e 2 para pilotar motos. Por isso, nada de pegar qualquer trator ou avião e sair por aí sem explicação. Manobras arriscadas ao volante devem ser testadas com este talento, mas perseguições em que não se deseja ser visto devem ser testadas com o talento *sutiliza*; obviamente, se o personagem não tiver o presente talento, não conseguirá ter nenhuma sutileza dirigindo.

- **Armas brancas:** Mede-se aqui a habilidade do personagem para usar armas brancas das mais diversas, que não sejam arremessadas. Desde porretes até instrumentos de corte ou perfuração. A exceção é o soco inglês que deve ser utilizado com o talento *luta*.

- **Armas de fogo:** Semi-automáticas, automáticas, de repetição, etc... Este é o talento para quem deseja desenvolver o uso de armas de fogo.

- **Armas de arremesso:** Desde o atirar de uma simples pedra até o arco e flecha mais complexo, o arremesso manual (com ou sem ajuda de alavancas) de projéteis está incluído neste talento. Alertamos que o uso normal de uma arma, como um porrete, seria testado através do talento *armas brancas*, mas se o personagem desejar arremessá-lo nas pernas de um inimigo para que este tropece, o teste será feito com o presente talento.

- **Concertos leves:** Este talento envolve o conserto de aparelhos sem complexidade e elétricos muito simples (um ventilador ainda vai, mas nada de mexer na tv). Na verdade, é aquele famoso “quebra-galho” que sabe como fazer “gatilhos até consertar de vez”. O personagem não é nenhum especialista, mas sabe como dar um “jeitinho” em quase tudo praticamente por instinto. Seus concertos são provisórios e, se este não passar por um concerto real, o Mestre deve fazer o aparelho voltar a dar problema depois de um tempo e com um espaço de tempo cada vez menor a cada novo conserto em cima do mesmo. A vantagem deste talento é o tempo: concertos deste tipo podem ser resolvidos em questão de minutos, normalmente.

- **Primeiros socorros:** Este talento indica o quanto o personagem pode fazer tratamentos emergenciais em ferimentos nos outros e nele mesmo. Um tratamento correto evita que o paciente continue a perder constituição física. O personagem não é necessariamente um médico (isso fica a cargo do talento *erudição*), mas pode ser de grande valia. Ferimentos mais complexos, operações e tratamento com remédios fogem completamente de sua alçada.

- **Sutiliza:** O quanto seu personagem pode ser sutil?

Este talento envolve perseguições discretas e ações que não requeiram chamar a atenção como pular muros e janelas, seduzir alguém numa festa e passar mensagens escondidas na multidão. Roubos de carteiras e movimentos de “surrupiar” algo pertencem ao talento *prestidigitação*, salvo o Mestre afirmar o contrário.

- **Trabalhos manuais:** No talento *consertos leves* o personagem pode fazer pequenos concertos. Aqui o mesmo pode criar objetos com o seu trabalho. Assim; brinquedos simples, carrinhos de madeira, arranjos de flores, pequenas armadilhas e alarmes rústicos (que são os que invasores menos esperam e menos são treinados para detectar) podem ser criados pelo personagem. Porém, se algo quebra é mais fácil para ele construir outro do que consertar. O tempo para se construir algo deve ser definido pelo Mestre de acordo com a dificuldade do trabalho. Lembre-se: o trabalho é artesanal, nada de inventar microcomputadores e aparelhos eletrodomésticos. Mas pode-se, com o material a mão, tentar fazer uma cama decente.

- **Segurança:** Travas e sistemas eletrônicos e mecânicos de segurança é com o seu personagem! Ele as detecta e – em sua maioria – monta e desmonta. Algumas exceções podem incluir o talento acima por mais paradoxal que possa parecer. Armadilhas também podem ser detectadas por ele. Criar já é parte do talento *tecnologia*.

- **Campismo:** Todas as técnicas de quem deseja sobreviver fora das cidades se encontra aqui. Conhecimento de plantas para cura, preparação de armadilhas, a capacidade de não se perder na mata, caça e por aí vai. Entender instintivamente um predador e como fugir dele (até mesmo nas ruas de uma cidade!) também pode ser incluído neste talento.

TALENTO APRENDIDO

São os talentos que necessitam de ensino acadêmico ou altamente especializado para ser aprendido ou ser evoluído. Os personagens precisam ter uma explicação para a origem e crescimento deste tipo de talento.

- **Computação:** Este talento envolve desde o simples “piloto de mouse” (nos níveis mais baixos) até operadores altamente competentes. Conhecimento de navegação na internet também estão incluídos. Porém, não se inclui aqui o conserto ou montagem (talento *tecnologia*) e nem a engenharia de informação (talento *informática*).

- **Erudição:** Todo conhecimento mais acadêmico está neste talento. Nos níveis mais baixos o personagem é um formando ou acabou de se formar, subindo até o nível dos PHD’s da vida. Para cada especialização (por exemplo: medicina, odontologia, informática, direito, etc...) esse talento precisa ser comprado novamente.

- **Tecnologia:** A criação e montagem de aparelhos tecnológicos, desde os mais simples até os mais complexos. Sistemas de segurança, aparelhos eletrodomésticos, instalações diversas, etc... Este, junto com o talento *informática*, pode ser uma exceção ao talento *erudição* por incluir pessoas que são catedráticas nesta área.

- **Informática:** A engenharia de informação, seus programas mais complexos e conhecimentos de ponta com tecnologia de informação. Como dito acima, os que se formaram na área de informática podem usar este talento

ao invés de *erudição*.

- **Meditação:** É o profundo talento de se introjetar e descobrir as respostas de que necessita em si mesmo. Esta capacidade também ajuda a encontrar soluções para enigmas, queimar karma e recuperar sua shakti.

- **Ocultismo:** O conhecimento sobre o “sobrenatural” dentro da Maya. Como os Doutrinados acreditam que certas crendices funcionam, este conhecimento pode permitir que o personagem tenha uma fonte de renda ou investigue algum fato que envolva o assim chamado sobrenatural.

- **Reinos:** Os planos etérico, astral e mental não são estruturalmente idênticos ao físico. Este talento funciona parecido com o talento *submundo*, só que nestes planos. Sua ausência não atrapalha o uso de shiddis mas um personagem pode ficar anos preso em algum outro plano, ou acabar enfrentando terríveis perigos por não conhecê-los. Além disso, conhecimentos implícitos a este talento como fazer rituais e entender o elemental ou Egrégora do plano em questão também são testados por aqui. Compre-se este Talento uma vez para cada plano.

- **Línguas:** O domínio de algum idioma estrangeiro está representado neste talento. Isso vai desde “arranhar” o idioma até seu completo conhecimento. Cada idioma o jogador deve comprar em separado. Se o personagem não tiver comprado um idioma, ele nada entenderá dele por mais ridículo que possa parecer ao jogador. Este pode, por exemplo, conhecer algo de espanhol e achar simples, mas o personagem nada sabe.

- **Etiqueta:** O talento de quem sabe lidar com as “altas rodas”. Este talento (ou a falta dele) pode definir se um personagem vai conseguir aquele emprego, assinar o contrato, descobrir a informação necessária ou mesmo saber se seu disfarce naquela festa será perfeito. Ele também pode ser usado na tentativa de seduzir ou impressionar alguém.

- **Investigação:** Este talento engloba desde o mais puro trabalho de detetive até o responder de charadas, passando pela investigação burocrática (para saber onde procurar o documento que prova que um antepassado daquela senhora comprou o terreno onde ela mora, por exemplo).

PARADA DE DADOS

Enquanto as características representam um determinado atributo inerente e os talentos representam um determinado conhecimento adquirido, a parada de dados representa a capacidade de se lidar com uma situação. Na prática de jogo, é a quantidade de dados que serão rolados na hora do teste, com a dificuldade normalmente baseada em característica + talento. Isso será melhor explicado no capítulo *Agindo na Maya*.

As paradas de dados são em três. O jogador recebe 8 pontos para distribuir entre elas. Cada uma deve ter obrigatoriamente pelo menos 1 ponto e aconselha-se que nenhuma delas inicie com 5 pontos.

- **Presença:** Indica a capacidade do personagem para interação social, absorção de danos psíquicos e ações que não envolvam habilidade física ou uso de shiddis.

- **Perícia:** Usada para os testes que envolvam o uso de habilidades físicas, absorção de danos físicos ou que

envolvam a ação física em si.

- **Vontade:** Representa a interação do personagem com a Egrégora no uso de seus shiddis, aumento de pontos na Senda Iniciática, prática de rituais e nos seus testes de karma.

KARMA E DHARMA

Este é um ponto que merece maior atenção, pois além de não ser normal em outros jogos poderá indicar a grande libertação do personagem através da Iluminação. O personagem começa com um ponto de dharma; o resto será adquirido no decorrer do jogo, com certas regras especiais. Na verdade, o jogador *não toma conhecimento do dharma de seu personagem*, o Mestre é que se incumbirá disto.

Já o karma é dividido em dois tipos: o transitório e o maduro. Eles também começam zerados e seu acúmulo ou diminuição também ocorre de maneira especial no decorrer da Saga, mas exceções são feitas àqueles que comparem as Desvantagens correspondentes. Detalhes no capítulo *Evolução*.

PONTOS DE CONSTITUIÇÃO

Existem dois tipos de constituição em **Maytréia**, a *constituição física* e a *constituição psíquica*.

A primeira revela o seu nível de saúde e bem-estar físico atual. A segunda o nível de saúde e bem-estar mental e emocional. Todas as duas crescem ou diminuem de acordo com as circunstâncias do jogo. Maiores detalhes no capítulo *Agindo na Maya*.

A constituição física começa com físico + 5 e a constituição psíquica começa com inteligência + 5.

PLANOS

Os shiddis que o personagem usar dependem basicamente do domínio sobre os planos que são descritos nesta parte da ficha. O personagem começa com 3 pontos a serem distribuídos por quaisquer planos. Ele recebe também um ponto inicial no plano que estiver ligado à sua Tendência. O personagem não pode usar shiddis em um plano em que não tiver pelo menos um ponto.

Ao construir seu personagem, o jogador não pode colocar mais de 2 pontos em qualquer plano.

SHIDDIS

O personagem pode usar os 7 tipos de shiddis, que estão relacionados na ficha: criação, transformação, controle, projeção, expansão, compreensão e polaridade. Cada uma delas representa o domínio de um determinado aspecto da Maya. Ele começa com 4 pontos a serem distribuídos, mais o ponto ganho de acordo com a Escola Iniciática escolhida. Assim como acontece com planos, o personagem não pode manipular aquele aspecto da Maya se não tiver o shiddi correspondente. Ele também não pode ter mais de 2 pontos em um único shiddi ao criar o personagem.

SHAKTI

Este atributo indica o quanto o personagem está interiormente afinizado com seu “verdadeiro Eu”. Além

disso, se o personagem estiver zerado o atributo não poderá usar seus shiddis sem pagar um preço muito caro (maiores detalhes no capítulo *Agindo na Maya*). Algo internamente não vai bem e ele acaba por não poder usar os poderes que a Divindade lhe deu para trabalhar no mundo. Isto significa que o personagem sempre vai precisar gastar um ponto de shakti para poder usar seus shiddis. Isso pode parecer complicado, principalmente para iniciantes, mas mostraremos que é bastante simples – e com detalhes – nos capítulos *Planos* e *Vivendo na Maya*.

O jogador rola um d10 para saber com quantos pontos de shakti seu personagem começará. Ele poderá atingir 10 pontos normalmente – bastando para isso renovar seu nível nesta estatística, conforme o método utilizado pela sua Escola Iniciática. Maiores detalhes nos capítulos *Escolas da Realidade* e *Vivendo na Maya*.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

As vantagens ou desvantagens são características próprias que os personagens desenvolvem e podem ajudá-los ou atrapalhá-los no decorrer do jogo. Elas apimentam um pouco as sessões por dar ao Mestre e aos jogadores mais subsídios para tornar mais rica e variável uma Saga. Na verdade, algumas podem gerar histórias inteiras.

Além disso, elas podem tornar único o seu personagem. Na mistura das mesmas ao compo-lo, você adquire um ser único e diferenciado. Elas ajudam também a evitar que se crie “super-homens” infalíveis e sem graça, do qual todos desistem de jogar em 3 sessões ou um sujeito “totalmente inútil” que provoca a mesma reação.

Algumas vantagens estarão chocando-se diretamente com certas desvantagens. Obviamente, o jogador e Mestre terão bom senso o suficiente para perceber isso e evitar essas incongruências. Nenhuma vantagem pode ser usada para impedir ou aliviar o efeito do Eco, nem a desvantagem pode ser usada para afetá-lo também.

O jogador deve ficar atento ao fato de que o uso de algumas destas vantagens ou desvantagens podem trazer mais karma para a vida do personagem. Escolha com sabedoria.

PONTUAÇÃO

A pontuação das vantagens e desvantagens é um pouco diferente. Quando se compra uma desvantagem *ganha-se* uma determinada quantidade de pontos, ao comprar uma vantagem *perde-se*.

Por isso, ao comprar um desvantagem de 3 pontos, adquire-se 3 pontos para se comprar uma ou mais vantagens e/ou usar como pontos de bônus para qualquer outra característica do personagem. O modo como se usa os pontos de bônus são explicados mais adiante. Não se pode comprar vantagens sem ter comprado desvantagens.

O jogador pode comprar um máximo de 12 pontos em desvantagens e, conseqüentemente, em vantagens.

QUANTO À RENDA DO PERSONAGEM

Para efeito de jogo. Todos os personagens começam fazendo parte da classe média. Isso dá uma vida

razoável, um carro ou moto de marca mais cara de segunda mão ou um mais simples do ano, alguma condição de viver pagando suas dívidas, uma casa alugada bem confortável e uma aposentadoria mais ou menos tranqüila. Se o jogador desejar outra condição social para seu personagem, as encontrará nas vantagens e desvantagens adiante.

A posição social pode ser mudada no decorrer do jogo. Assim como todas as vantagens e desvantagens ela pode ser trocada no decorrer da Saga. Maiores detalhes no capítulo *Evolução*.

APRESENTANDO ALGUMAS

Antes de mostrarmos as vantagens e desvantagens do livro, vamos explicar a forma delas serem apresentadas. Toda vantagem ou desvantagem virá na seguinte formatação no seu título;

Nome (D ou V / valor), onde:

- **Nome** = nome da vantagem ou desvantagem.
- **D ou V** = indica se é uma vantagem (V) ou desvantagem (D).
- **Valor** = mostra o valor da vantagem ou desvantagem. Este valor pode estar escrito “variável” indicando que a mesma tem mais de um valor, mas nunca poderá ultrapassar a 3.

Abaixo do título virá uma explicação breve sobre a vantagem ou desvantagem referida. Algumas noções de como ela funcionará com as regras poderão vir, mas o Mestre sempre tem a palavra final. Vamos à elas:

- **Espirituais.**

Rastro psíquico (D/2)

O personagem deixa um rastro psíquico cada vez que usa um shiddi que pode ser seguido até sua fonte. Este rastro é visível para quem tenha o poder para tal por cerca de 1 hora. No final deste tempo o rastro desaparece completamente. Nenhum shiddi pode esconder completamente o rastro, mas pode dar um agravante de 2 pontos na margem de dificuldade e deve ser usado sempre que o personagem usar seu shiddi por algum Iniciado que esteja no local, não importando o nível do mesmo em shiddis ou planos.

Afinidade menor (D/2)

A afinidade com a Egrégora por parte do personagem é menor. Isto pode ter muitos motivos. Todo teste que envolva a característica *afinidade* deve ter um agravante de 2 pontos.

Plano não domado (D/3)

O personagem tem sérios problemas ao lidar com um dos planos conhecidos pelos Iniciados. Todas as ações que envolvam o referido plano recebem um agravante de 2 pontos. O jogador pode comprar esta desvantagem mais de uma vez, para planos diferentes. Esta desvantagem não pode ser relacionada ao Intuitivo.

kharma extra (D/variável)

O personagem começa com 3 pontos extras de kharma transitório, para cada ponto desta desvantagem, no momento de sua criação.

kharma pesado (D/3)

O personagem começa com um ponto em kharma maduro na criação do personagem. Essa é uma desvantagem perigosa, que deve ser bem analisada antes da escolha.

Azar (D/3)

O personagem é o que mundanamente pode se chamar de “azarado”. O Mestre pode escolher uma falha comum por sessão de jogo e torná-la uma falha crítica, com todos os efeitos concernentes. O Mestre deve aproveitar este momento e tentar alinhar o “azar” com algum kharma ou dharma do personagem, se possível.

Marca (D/1)

Cada vez que o personagem usa os seus shiddis. Ele deixa uma “marca”. Pode ser qualquer coisa: tudo o que ele faz deixa uma determinada cor, provoca um ruído, faz um desenho específico, etc... quem for atento o bastante e já conhecer a marca do Iniciado, vai ler e reconhecê-la. Será algo como “fulano esteve aqui”. Apesar da marca somente aparecer durante o tempo de duração do shiddi, outros shiddis que mexam com o tempo e o plano em que o shiddi foi invocado podem detectá-lo.

Sorte (V/2)

O jogador tem direito a tentar novamente em caso de erro. Isto é permitido até 3 vezes por sessão mas não inclui falha crítica. O resultado da nova tentativa é o que passa a valer, a não ser que seja uma falha crítica e não se pode tentar duas vezes na mesma jogada.

Sorte absurda (V/3)

O personagem pode simplesmente ignorar uma falha crítica por sessão considerando-a uma falha simples ou ignorar uma falha e declarar como um sucesso simples. Apenas uma das duas situações podem ser consideradas por sessão, escolhida uma anula-se a outra. Esta sorte não inclui os efeitos da vantagem anterior.

Shiddi descontrolado (D/1)

Um dos seus shiddis, por qualquer motivo, sai do controle de vez em quando. O Mestre deve escolher uma falha comum qualquer ligada a este shiddi e provocar um efeito inesperado. Ele pode sair mais forte do que deveria, furar a Maya e acertar algo na realidade, não se desligar por um tempo, etc... geralmente o efeito é apenas estranho, mas ele pode provocar situações difíceis. A falha ocorre sempre em um determinado shiddi escolhido pelo jogador, mas o personagem deve ter o shiddi desde o início (portanto, nada de escolher o shiddi “polaridade” e só comprá-lo depois, o personagem deve tê-lo desde a sua criação). O descontrole ocorre em qualquer plano em que ele for acionado.

Descontrole total (D/3)

O mesmo da desvantagem acima só que com todos os shiddis.

Recuperação fantástica (V/3)

Quando o personagem atinge um ponto crítico que pode levá-lo a morte... ele reage! Para efeito de jogo, cada vez que o personagem atinge constituição (física ou psíquica, compra-se separadamente para cada uma) 3 ou menos, o jogador tem direito a um teste de vontade com margem em determinação + tenacidade (sem os redutores que a condição exige). Cada sucesso garante uma ação sem penalidade (neste caso, falar é considerada uma ação). Depois disso, o personagem assume a constituição com a qual ficou no final de todas as ações. Ou seja, é bom o jogador e o Mestre ficarem atentos, pois o mau uso desta vantagem pode trazer até mesmo a morte para o personagem.

Camuflagem psíquica (V/1)

Qualquer um que tentar seguir o rastro psíquico do uso dos shiddis do personagem sofre um agravante de 2 pontos na margem de dificuldade. Isto pode ser aumentado com o uso de shiddis.

Egrégora consciente (V/2)

A Egrégora do grupo a qual o personagem pertence ou a da Obra (evolução) costuma ter um contato mais “direto” com ele. Isto significa que ela assume uma forma antropomórfica e tenta dar indicações do melhor caminho a ser percorrido pelo personagem para que o objetivo da referida Egrégora possa ser alcançado.

A imagem assumida pode ser qualquer uma: um santo, uma energia, um animal, um ser mitológico, um homem comum, uma forma geométrica, etc... esta imagem deve estar relacionada com alguma crença do personagem e pode mudar de acordo com as mudanças sofridas pelo mesmo.

O Mestre deve ficar atento ao fato de que a Egrégora não surgirá sempre que o personagem desejar: ela é uma conselheira e não uma serviçal. Na verdade, ela escolherá a maioria das vezes em que for aparecer. A mesma também só vive em função de seu objetivo, portanto todas as respostas e conselhos que ela der será para resolver o motivo de sua existência, que é o seu nome. Portanto, a resposta poderá levar o personagem a situações embaraçosas ou perigosas, mas que sempre envolverão o crescimento e/ou o dharma do personagem.

Ninguém que não tenha esta vantagem ou não que use os shiddis concernentes a isso, consegue vê-la. O personagem conversar com a Egrégora em voz alta e em público pode parecer estranho.

Mentor espiritual (V/variável)

Um ser de outro plano ajuda e aconselha o personagem. Assim como na vantagem acima, ele não é um serviçal do personagem e tem seus próprios motivos. Porém, ele sempre dará a resposta correta apesar de raramente esta resposta ser clara. Estes seres têm uma queda para falar por parábolas ou enigmas. Alguns deles podem perfeitamente esperar uma retribuição pelas informações concedidas. As motivações do ser que se propôs a esse papel podem ser discutidas entre Mestre e jogador. O grau de influência e poder do ser indicará o seu

valor (um elemental do plano etérico pode valer apenas um ponto, enquanto que um Devo do plano mental pode valer 3).

Inimigo espiritual (D/variável)

Alguns seres de outro plano não gostam de sua personagem, podendo fazer de tudo para infernizá-lo. O motivo pode ser qualquer um, mas ele simplesmente não deixa o personagem em paz por muito tempo. Ele agirá uma vez por sessão de jogo, mas costuma agir nos momentos cruciais.

Gastando um ponto nesta desvantagem, o inimigo será capaz de pequenos efeitos como fazer barulho na hora errada, mover pequenos objetos (arrastando), provocar calafrios em quem estiver perto do personagem, etc... ele pode agir por uma rodada.

Gastando 2 pontos o inimigo poderá aparecer para outros rapidamente, mover pequenos objetos (arremessando-os ou arrastando-os), esbarrar no personagem, etc... ele pode agir por 3 rodadas.

Gastando 3 pontos, ele poderá “incorporar” em seres fracos espiritualmente, mover grandes objetos ou fazer movimentos complexos (como dirigir um automóvel), mudar o humor de alguém perto, etc... ele pode agir e permanecer por toda uma seqüência.

O personagem pode gritar com ele que este poderá sumir (quanto maior o gasto em pontos, mais difícil é); este ato poderá parecer estranho a alguém que estiver a sua volta. O personagem poderá caçá-lo pelos planos, mas dificilmente encontrará a entidade se esta não desejar. Além disso, no seu elemento ele será muito mais perigoso...

Simpatia sobrenatural (V/1)

O personagem exala uma aura de simpatia que tornam suas interações sociais muito mais fáceis. As ações que envolvam interações sociais do personagem sofrem um atenuante de 1 ponto.

Futuro desesperador (D/3)

Algo está para acontecer no futuro do personagem. Algo muito ruim. Pode estar ligado à algum karma de vidas passadas, mas parece inevitável. O Mestre pode soltar a imaginação e deixar que o personagem saiba – de alguma forma – o que o aguarda. Isso o atormentará de tempos em tempos. Mesmo que venha se livrar do terror que o espera, o personagem pagará um sério preço por esta vitória duvidosa e ela não virá de forma nada, nada fácil...

O Mestre deve criar algo que perturbe o personagem, de forma que isto o incomode constantemente. Esta desvantagem não deve ser usada para se ganhar os pontos e simplesmente ser deixada para um ponto futuro que pode nunca acontecer. Esta é uma desvantagem e este futuro desesperador tem que incomodar ao personagem de alguma forma no presente.

Maldição de Cassandra (D/2)

O personagem solta uma verdade de algo que ocorre ou ocorrerá nos momentos mais impróprios. Isto ocorre sem controle do personagem e o que ele fala é

invariavelmente certo, mesmo que incompleto ou indefinido. Certos “podres” de outros poderão ser revelados (sem poder provar, o que é realmente um problema) e eventos futuros desagradáveis mostrados. Doutrinados certamente não se sentirão bem na companhia do personagem e Iniciados não gostarão de sua presença. Com isso, não darão ouvidos a coisas que poderiam ajudá-los ou até salvá-los, mesmo que fosse desagradável ouvir.

Outro detalhe chato é que em certas situações o melhor é manter a boca fechada para evitar sérios problemas. Caso o jogador queira tentar segurar a língua do personagem, fará um teste de presença com margem igual a determinação + tenacidade e um agravante de 3 pontos. O número de sucessos além do primeiro indicam quantas rodadas ele consegue manter a boca fechada e sair rapidamente. Não se pode gastar um ponto de shakti para garantir um sucesso neste tipo de teste.

▪ **Sociais.**

Enforcado (D/3)

Conforme explicado antes, no momento da criação do personagem, este é considerado como sendo da classe média. Vantagens e desvantagens como esta foram criadas para modificar a situação se assim for do interesse do jogador. Caso adquira esta desvantagem, o personagem terá uma renda mensal extremamente baixa e incerta. Ele viverá à beira da miséria e não tem onde cair morto. Está sempre dando “calote” em ônibus, sempre com as contas no atraso, vive ameaçado de despejo e seu futuro depende da boa vontade divina.

Remediado (D/2)

O personagem, no fundo, não tem onde cair morto também. Porém, já não se encontra à beira da miséria. De vez em quando é obrigado a dar um “calote” também mas só em alguns finais de mês, suas contas vivem no atraso mas costuma pagá-las até o fim, a casa onde mora é muito pobre e volta-e-meia atrasa o aluguel, sua aposentadoria promete ser muito difícil.

Classe média baixa (D/1)

Vida simples, mas um pouquinho mais tranqüila. Garante “o da passagem”, faz poucas contas para pagá-las corretamente e raramente atrasa o aluguel, provavelmente vai ter que trabalhar para juntar com o da aposentadoria no futuro.

Classe média alta (V/1)

Vida de certo luxo. Costuma andar de táxi ou ter um carro de boa marca, o banco cuida de suas contas para o personagem, se já não tem uma casa própria (mesmo simples) está terminando de pagar uma ou de fazer a poupança para comprar, aposentadoria razoavelmente tranqüila.

Rico (V/2)

Vida luxuosa. Tem mais de um carro na garagem, suas despesas são maiores do que as de famílias inteiras e ele nem nota, casa de verão, pode ser diretor ou acionista

de uma firma de previdência.

Milionário (V/3)

Vida super-luxuosa. Tem uma frota de carros, paga outros para se preocuparem com suas despesas, não sabe quantos quartos tem na mansão principal e pode ser diretor ou acionista de um grupo que tem – entre outras empresas – algumas firmas de previdência.

Contato no submundo (V/2)

Alguém que conhece o submundo da cidade dá dicas e avisa do que está acontecendo ao personagem. Isto não é de graça. Pode ser a custa de dinheiro, favores ou outra coisa qualquer. Preste atenção, pois chantagem pode atrair karma, entre outras coisas. Esta vantagem inclui policiais, vagabundos, traficantes, x-9, repórteres policiais e outros elementos que podem ter contato com o submundo. Pode ser comprado mais de uma vez.

Contato na política (V/2)

Alguém que conhece os bastidores da política informa do que acontece ou está para acontecer ao personagem. Assim como na vantagem anterior, isso não sai de graça. Inclui políticos, correligionários, repórteres políticos, etc...

Contato na alta sociedade (V/2)

Aqui a informação vem da alta sociedade. Também não é de graça, é lógico. Inclui columnistas sociais, senhoras da high society, empresários, etc...

Dívida (D/variável)

O personagem está em dívida com alguém. Este alguém pode ter salvo sua vida, estar chantageando ou qualquer outro motivo. O importante é que o personagem está em um débito difícil de pagar. Quanto maior o valor da desvantagem maior o débito ou maior é o número de pessoas com quem se tem a dívida. Obviamente, o credor se assegurou da possibilidade do personagem sofrer uma “crise de moral” e tentar eliminar o cobrador ao invés da dívida. Esta desvantagem não envolve Iniciados ou seres mágicos.

Protegido (D/variável)

Um ou mais Doutrinados estão sob a guarda do personagem e podem a qualquer momento ser(em) usado(s) contra ele. Pode ser um filho, uma namorada, um marido, irmã, a família ou um grupo de crianças do orfanato. O valor da desvantagem indica a quantidade ou grau de dependência do(s) Doutrinado(s).

Débito (V/variável)

Alguém deve um favor grande ao personagem. Este favor pode estar sendo cobrado através de chantagem ou quem lhe deve tem plena consciência disto. O valor desta vantagem indica a quantidade ou grau de comprometimento. Esta vantagem não inclui Iniciados ou seres mágicos. O jogador deve entender que, apesar de ser difícil, esta dívida um dia será paga. O personagem deve ficar atento, pois dependendo do que for a dívida, o

devedor pode pensar que seria mais fácil se livrar dele

VIP (V/3)

Por algum motivo em especial, o personagem é muito bem visto e recebido em uma determinada roda social. Isto lhe dá vantagens muito interessantes como cobertura quando necessário, apoio político e financeiro, apoio a causas, etc... o jogador não pode abusar desta vantagem, pois a imagem do personagem ficará rapidamente desgastada se ele viver pedindo para que suas encrencas sejam sanadas. Porém, pequenos favores lhe serão resolvidos com a maior presteza.

A roda social citada acima pode ser de qualquer tipo: damas da alta sociedade, algum sindicato, um clube, uma roda de malandros de uma parte da cidade, os bordéis do bairro e por aí vai.

Persona non grata (D/2)

O oposto da vantagem anterior. Algum grupo definitivamente não vê o personagem com bons olhos. Eles podem desde ostracizá-lo até partir para a agressão física, dependendo do grupo em questão (ou você acha que a associação dos lutadores de jiu-jitsu, vai apenas escrever uma “carta de protesto” contra o personagem em um jornal?).

Fama (V/variável)

O personagem adquiriu uma certa fama. Isto é bom e ruim. O lado bom é que ele poderá adquirir com certa facilidade ajuda e apoio. O lado ruim será a dificuldade de ser discreto e a capacidade de provocar reações extremadas. Sem contar que os 300 estarão de olho nele o tempo todo; sabe como é, a influência do personagem entre os Doutrinados é grande...

Se a vantagem for de 1 ponto o personagem adquiriu fama com um grupo em específico (torcedores de um time de futebol, cultuadores de uma religião, apreciadores de um tipo de música, etc...).

Se for de 2 pontos, a fama é de nível nacional (convocado para a seleção, líder religioso, músico consagrado, etc...).

Se for de 3 pontos, a fama é de nível internacional (craque da seleção, líder religioso mundial, ganhador de grammy, etc...).

Timidez (D/1)

O personagem tem horror a falar em público ou de expor suas idéias e opiniões. Perguntar as horas na rua para um estranho já é um pequeno transtorno. Todas as ações que coloquem o personagem como centro das atenções recebem um agravante de 2 pontos.

Alvo (D/2)

Alguém que não pertence a sociedade iniciática (pelo menos não diretamente) espreita o personagem. Pode ser uma organização governamental, um cientista, um grupo de fanáticos religioso, um pesquisador do ocultismo que está perto de descobrir sobre a Realidade, um detetive particular ou qualquer Doutrinado ou grupo de Doutrinados que simplesmente desconfia de algo sobre o personagem

e resolveu dedicar uma atenção especial a ele. Isto, obviamente, o obriga a ser bastante discreto em todas as suas ações.

O motivo fica a cargo do Mestre ou dele com o jogador; o importante é que esta desvantagem começará como um pequeno incômodo, ou mesmo de uma maneira que o personagem não perceba, até que um dia ele cometa um deslize e a bola-de-neve se inicie...

O jogador tem ainda a opção de usar uma variável desta desvantagem que lhe dariam 3 pontos: neste caso, o personagem *não sabe* que é observado.

▪ Físicas.

Juntas flexíveis (V/1)

O personagem adquiriu uma maneabilidade das juntas acima do normal. Qualquer teste que envolva esta capacidade (passar em lugares apertados, se soltar quando estiver amarrado, etc...) recebe um atenuante de 1 ponto.

Cego (D/3)

O personagem não vê. Todas as ações que envolvam a necessidade de enxergar recebem um agravante de 3 pontos ou não pode ser feita, a critério do Mestre. Esta desvantagem afeta apenas os planos físico e etérico.

Ambidestro (V/1)

O personagem usa ambas as mãos normalmente. As penalidades que se sofreria com o uso da mão "ruim" são ignoradas.

Fôlego amplo (V/2)

O personagem tem mais fôlego que o normal. Em ações que exigem o teste de fôlego, ele sempre tem um atenuante de 1 ponto.

Couro duro (V/1)

O personagem tem uma maior resistência a pancadas. Todos os testes para absorver golpes que provoquem danos concussivos tem um atenuante de 1 ponto.

Resistência a doenças (V/2)

O personagem tem uma maior resistência aos mais diversos tipos de doenças. Seus testes de resistência que envolvam doenças – criadas artificialmente ou não – recebem um atenuante de 2 pontos. Doenças de planos que não o físico não estão incluídas nesta vantagem.

Imunidade a venenos (V/3)

O personagem resiste muito mais facilmente aos efeitos de venenos. Todos os testes que envolvam venenos sofrem um atenuante de 2 pontos. O personagem é imune a venenos de cobras do mundo físico. Venenos de outros planos não estão incluídos nesta vantagem.

Fragilidade física (D/2)

O personagem é frágil fisicamente e isso significa que suas penalidades não começam a partir do momento

em que tiver constituição física 4, mas sim quando atingir o nível 5 que terá a agravante de 1 ponto. A partir daí, o personagem sofrerá um ponto extra de penalidade por nível perdido, menos quando estiver com 1 nível de constituição física, que terá a penalidade normal de 4 pontos.

Alergia (D/variável)

O personagem tem uma alergia. Esta alergia pode ser de qualquer coisa e afetá-lo de diversas formas, porém será extremamente embaraçoso e até perigoso. Quando afetado por sua alergia o personagem sofrerá um agravante de 2 ou 3 pontos em qualquer teste – no caso da desvantagem ser de um ou dois pontos – ou ficará impossibilitado de agir, no caso de ter custado 3 pontos. O jogador deverá representar essa alergia durante o mínimo de uma sequência (vai depender da quantidade do produto e do tempo de contato).

O valor desta desvantagem também pode estar vinculado a facilidade de encontrar o motivo da alergia e a forma de se afetar. Ter alergia a poeira custa 3 pontos e alergia a picada de inseto 1. Se o álcool só afeta quando ingerido vale 1 ponto, se também afeta ao ser esfregado na pele vale 2 e se o simples cheiro o afeta vale 3 pontos. O Mestre e o jogador devem chegar a um consenso.

Visão aguçada (V/2)

O personagem tem uma visão mais acurada. Na prática do jogo, todos os testes que envolvam fundamentalmente a visão recebem um atenuante de 1 ponto. Esta vantagem somente funciona nos planos físico e etérico.

Audição aguçada (V/1)

O personagem tem a capacidade de ouvir melhor que a média. Isto se apresenta como um atenuante de 1 ponto nos testes que envolvam fundamentalmente a audição. Esta vantagem funciona apenas nos planos físico e etérico.

Surdo (D/2)

O personagem não ouve. Todos os testes que envolvam o uso de audição sofrem um agravante de 3 pontos ou nem precisaram ser feitos, por ser impossível ao personagem entender o que ocorre (isto dependerá do que o Mestre decidir, de acordo com a situação). Esta desvantagem atinge apenas os planos físico e etérico.

Mira certa (V/3)

O personagem desenvolveu uma capacidade toda especial em que ele se especializou no arremesso ou tiro de algo. Basta que o personagem passe uma rodada mirando que ganha não apenas um, mas todos os 3 pontos de atenuante máximos permitidos no teste. Isto funciona apenas com um tiro, portanto, o personagem deve gastar uma rodada mirando para cada tiro em que desejar essa vantagem.

Inepto (D/1)

O personagem é um desastrado. Todas os seus testes de perícia sofrem um agravante de 1 ponto. O Mestre

deve também exigir testes – mesmo que sem agravantes – onde normalmente não exigiria.

- **Psíquicas.**

Medo (D/2)

O personagem carrega o medo por algo. Este medo dificulta as ações e pensamentos do personagem. O Mestre deve ter especial atenção para com o alvo do medo do personagem. Este não pode ser raro demais (ter medo de onças na cidade grande não é de grande valia, de felinos sim).

Quando colocado de frente para o motivo de seu medo, o personagem recebe um agravante de 2 pontos em todos os seus testes. O medo pode ter as mais diversas fontes: algum animal específico, armas, seres sobrenaturais, altura, lugares fechados, multidões e assim por diante. O personagem só voltará a ter controle de suas ações quando afastado do motivo de seu medo. Se a ação se prolongar por mais de 6 rodadas, o personagem começa a sofrer as consequências da desvantagem abaixo.

Tentativas de encorajá-lo com o uso de shiddis sofrem um agravante de 2 pontos.

Pânico (D/3)

O personagem perde completamente o seu lado racional diante de seu objeto de medo. Além do agravante de 2 pontos em todos os seus testes, ele é obrigado a fazer – a cada rodada – um teste de presença com margem em determinação + tenacidade. Uma falha indica que o personagem fará absolutamente qualquer coisa para escapar do motivo de seu medo. Uma falha crítica indica que o personagem perdeu todo o controle emocional e apenas caiu ao chão, chorando e implorando para que o tirem dali, totalmente indefeso. Ele só recuperará o controle após sair da presença de seu objeto de pânico. Mais de 6 rodadas exposto e o personagem pode desmaiar ou entrar em estado catatônico.

Tentativas de encorajar o personagem com o uso de shiddis têm um agravante de 3 pontos.

Memória fotográfica (V/1)

O personagem tem uma enorme capacidade de gravar rostos, nomes, números, situações, enfim, qualquer coisa que desejar. Basta o jogador anunciar ao Mestre que está “memorizando” algo e será desnecessário qualquer teste no futuro para se lembrar, com detalhes, daquilo. Depois de alguns meses, se o assunto não for recorrente ou muito relevante, o personagem pode ir perdendo a lembrança (mais por falta de interesse do que por incompetência).

Leitura dinâmica (V/1)

O personagem lê a uma velocidade absurda, sem perder o sentido do que foi lido. Considere que ele lê a uma velocidade 5 vezes maior do que um bom leitor. Isso é de grande utilidade nos estudos mundanos e para desenvolver os shiddis. Além das pesquisas serem mais rápidas. Considere sempre o tempo como menor do que os outros Iniciados precisariam.

Bravo (V/3)

O personagem tem grande coragem. Qualquer teste de resistência para evitar sustos ou medos (inclusive provocados por shiddis) sofre um atenuante de 2 pontos. Caso o jogador tenha comprado a desvantagem “Medo” ou “Pânico”, elas funcionam normalmente.

Dupla personalidade (D/2)

O personagem tem duas personalidades distintas e elas se detestam mutuamente. A cura (que seria muito difícil) geralmente provoca o surgimento de uma terceira personalidade. O Mestre deve exigir que estas se alternem, mas não apenas no momento em que o jogador desejar.

Esta é uma desvantagem complicada. Dificilmente um Tutor deixaria de perceber e, com isso, evitaria convidar o personagem para a Iniciação. O jogador deve ter uma explicação muito boa para este tipo de defeito, pois ele seria uma falha grave na triagem de uma Escola e geraria muitos problemas. Na verdade, a maioria das Escolas Iniciáticas veriam mais um ser precisando de ajuda do que alguém que seria iniciado. Uma explicação razoavelmente plausível seria o surgimento desta desvantagem após a Iniciação.

É necessário lembrar que as personalidades terão vida própria e simplesmente detestarão o fato da outra atrapalhar a sua vida “ordenada”. Algumas poderão ter até construído famílias diferentes !!!

Múltipla personalidade (D/3)

Aqui temos uma verdadeira comunidade na cabeça do personagem. Alguns se odiarão, se amarão, ignorarão ou respeitarão mutuamente. Aquele que gostar de um poderá odiar o outro. São realmente pessoas diferentes. Mais uma vez é um defeito que exigirá muita interpretação e uma explicação muito boa para sua existência. Além disso, o Mestre é que geralmente indicará qual o personalidade que surge em determinado momento, apesar de poder aceitar a ajuda do jogador neste caso.

Esta desvantagem, assim como a anterior, poderá trazer profunda desonra ao Tutor responsável por este erro e atrairá ou a desconfiança ou a pena (que é outra forma de desonra na Sociedade Iniciática) para o personagem.

Raiva (D/2)

Algo ou alguma situação provoca verdadeira revolta no personagem. Toda vez que for colocado diante da situação o personagem fará um teste de presença com margem em raciocínio + empatia para se controlar. Uma falha e ele não fará mais nada além de ir de encontro ao objeto de sua raiva. Tentará resolver as coisas no grito e deverá ser seguro pelos amigos. Uma falha crítica e ele já partirá para a agressão. Tentativas de acalmá-lo com uso de shiddis sofrem um agravante de 2 pontos.

Fúria (D/3)

O personagem perde completamente o controle diante do motivo de sua ira. Ele nem precisa de teste para tentar evitar a situação no grito, mas o teste de presença

com margem em raciocínio + empatia serve para indicar que ele não passará deste limite, desde que não seja provocado ou atacado. Uma falha e ele já parte para a agressão física. Uma falha crítica e ele simplesmente tenta arrebentar com tudo no local, inclusive seus amigos. Tentativas de acalmá-lo com o uso de shiddis têm um agravante de 3 pontos.

Fragilidade psíquica (D/2)

O mesmo que ocorre com a desvantagem *fragilidade física*, só que ela afeta a constituição psíquica. O personagem sofreria então um agravante de 1 ponto a partir do momento em que estivesse com 5 pontos em constituição psíquica. Daí por diante, um ponto extra de agravante até atingir 4 pontos.

Vício (D/3)

O personagem tem um vício que destrói aos poucos sua vida. Pode ser álcool, drogas, sexo, necessidade de juntar dinheiro ou poder, etc... de qualquer forma esta perigosa desvantagem irá levar o personagem aos poucos a destruição se nada for feito. A luta deste poderá ser uma das coisas mais emocionantes da Saga, mas será difícil, dolorosa e provocará perdas grandiosas, afetando inclusive aos outros da Egrégora.

O personagem começará o jogo com o vício ainda em estado latente, mas este irá aos poucos tomando conta de sua vida. No início, o Mestre irá exigir um teste por dia (presença com margem em determinação + tenacidade) para que o personagem não caia no seu vício. Com o tempo porém, os testes serão mais constantes e mais difíceis. Chegará um ponto em que o jogador fará teste em qualquer momento que se sentir sobre pressão (mesmo que essa “pressão” só exista em sua cabeça) e com um grau de dificuldade enorme. Só quando ocorrer uma perda muito grande por culpa desta fraqueza o personagem pode assumir o vício e começar sua luta pela cura. Esta será dolorosa e o Mestre deve ser duro com o personagem, não facilitando as coisas. Uma vitória e a conseqüente volta por cima seria um dos momentos mais emocionantes e ricos da Saga.

Mesmo depois de vencido o vício, o Mestre deve fazer um teste de vez em quando, nunca se sabe quando ele poderá voltar...

Amnésia (D/3)

O personagem tem amnésia de uma parte importante de sua vida recente. Pode ser um efeito colateral inesperado (e indesejado) da Iniciação ou algum karma sendo pago.

Esta desvantagem deve ser bem conversada com o Mestre. Talvez alguns pontos de vantagens e desvantagens podem ser dados ao Mestre para comprá-los sem que o jogador saiba quais são. Alguns pontos de talentos também. Cedo ou tarde o personagem recuperará tudo, mas isso será a custa de muito suor e algumas encrencas.

▪ **Sociedade dos Iniciados**

Inimigo (D/variável)

O personagem fez um inimigo feroz, que deseja destruí-lo a qualquer custo. Este inimigo não pode ser destruído com facilidade (se assim o for). E ele sempre poderá voltar milagrosamente após sua suposta morte...

Inimigos de 1 ponto tem o mesmo nível de poder do personagem, de 2 pontos está um pouco acima e de 3 pontos está muito acima. Este nível não precisa ser apenas em shiddis, pode envolver poder político, econômico ou social que também são ótimas armas para se atormentar alguém.

Rival (D/2)

Um rival não deseja destruir o personagem, mas apenas humilhá-lo. Mostrar que é melhor que o personagem e deixar ele para trás em todos os campos ou algum campo específico é o objetivo dele. Um rival costuma ter o mesmo nível de poder do personagem. Esta desvantagem pode ser realmente prejudicial, pois nunca se sabe até onde alguém pode ir para prejudicar um rival.

Relações perigosas (D/2)

O personagem tem algum conhecido de outra facção ou “cinzento” e mantém relações sociais com ele. Se isso for descoberto por outro Iniciado ele poderá se ver em apuros. O outro personagem volta-e-meia tentará recrutá-lo e o personagem do jogador pode tentar fazer o mesmo. Cedo ou tarde os dois terão que definir sua posição. Mas lembre-se: o personagem mais convincente poderá vencer esse duelo de idéias... mesmo que não seja o do jogador.

Amor impossível (D/3)

É como a desvantagem acima, só que os dois estão apaixonados. Isto deve ser interpretado rigorosamente pelo jogador, que deve compreender que o sentimento não é brincadeira. Apesar do sentimento de ambos ser verdadeiro, não se pode impedir que cedo ou tarde eles entrem em conflito. Seria trágico, mas ou um dos dois trairia seu grupo ou ambos se feririam profundamente. O Mestre deve considerar, como da desvantagem acima, que se o personagem for muito convincente, o outro pode mudar de lado. O Mestre deve ser muito rigoroso neste aspecto, mas justo. Como o amor aqui interpretado é verdadeiro e não doentio, ninguém pensará na possibilidade de se usar um shiddi para convencer o outro... assim espera-se.

Renome (V/2)

O personagem adquiriu um grande respeito dos membros de sua Escola. Ele fez algum grande ato que vale muito para os membros desta apesar de novo (talvez a admiração venha até exatamente por isto).

Isto lhe traz reconhecimento dos Iniciados mais antigos e garante um apoio mais fácil. O Mestre deve saber que o que pode ser de grande valia para uma Escola Iniciática não o é necessariamente para outra.

Protetor misterioso (V/2)

O personagem tem alguém que o ajuda discretamente e que ele não sabe quem é. Este misterioso ajudante, o avisa de perigos e tramas que ocorrem nas Escolas e na Guerra Oculta. O motivo de suas ações também

é de desconhecimento do personagem.

O Mestre deveria criar o misterioso ajudante e seria interessante se nem o jogador soubesse quem ele é e suas motivações. Mas uma coisa é certa: um dia o personagem descobrirá.

Passado negro (D/Variável)

O personagem fez algo em seu passado que pode torná-lo ostracizado entre os Iniciados. Apesar de ser um segredo muito bem guardado, a qualquer momento ele pode vir à tona. Isto não o perturbará sempre, contudo de vez em quando algo poderá remexer nesse problema. E quando isso acontece, toda a vida do personagem vira de cabeça para baixo! Se a desvantagem custar um ponto, o explicado acima é o suficiente, se custar 2 pontos o personagem adquire um ponto de karma transitório ao comprar esta desvantagem e uma desvantagem de 3 pontos significa que o personagem começa com um ponto de karma maduro já computado.

Devedor (V/variável)

Alguém da sociedade dos Iniciados lhe deve um favor. A quantidade de pontos gastos nesta vantagem dirá o quanto esse alguém deve, se tem mais de um devedor e se será mais simples ou muito complicado terminar o débito. Cedo ou tarde ele acabará, por isso quanto mais o personagem guardar esse trunfo para os momentos mais necessários melhor será para ele.

Credor (D/variável)

Aqui temos o oposto. O personagem deve um ou mais favores para alguém. Da mesma maneira o personagem poderá terminar isso um dia, contudo não será fácil. O número de pontos indicará o grau de débito ou a quantidade de credores.

Tutor infame (D/1)

O tutor do personagem fez algo que realmente não o tornou muito querido entre os Iniciados. Alguns Iniciados acabam descontando ou achando que o erro cometido por seu tutor pode ser repetido pelo personagem, achando que “filho de peixe, peixinho é”.

Apesar de alguns Iniciados mais novos acharem isso besteira, a interação do personagem com os Iniciados mais velhos pode ser prejudicada.

Tutor renomado (V/1)

O tutor do personagem fez algo realmente meritório que acabou por torná-lo reconhecido pelas Escolas. Isso facilitou muito a vida do personagem, principalmente com os Iniciados mais velhos. Os mais novos não costumam se preocupar muito com esse detalhe.

Obrigatoriedade (D/variável)

O personagem não consegue acionar seus shiddis sem um “subterfúgio”. Este pode ser qualquer coisa, mas seria interessante vincular à Escola que o personagem pertencer e às suas crenças pessoais. Um Alquímico pode ter de usar símbolos secretos enquanto um Tecnólogo usaria um artefato altamente tecnológico (mesmo que

pareça vir de um filme de ficção científica); um Liturgo recitaria fórmulas devidamente estudadas e um Poliético invocações.

O valor desta desvantagem está diretamente vinculada a raridade ou dificuldade de se lidar com sua obrigatoriedade. Usar cartas de tarô pode custar apenas um ponto, mas usar um determinado tarô que foi cedido pelo Tutor no dia da Iniciação custa 3.

Se o jogador usar uma obrigatoriedade que não possa perder, como uma tatuagem ou o dizer nome de seu “anjo da guarda”, a desvantagem custará 2 pontos mas o personagem perderá sempre uma rodada para se concentrar nela. Qualquer shiddi que for usado sem a obrigatoriedade tem um agravante de 3 pontos.

Tutor rancoroso (D/variável)

O Tutor do personagem acha que definitivamente ele foi um erro. Por qualquer motivo que seja, ele desaprova completamente sua existência como Iniciado. Ele pode achar que o personagem não tem força de vontade o suficiente, ou desconfia de sua lealdade – não importa – ele não gosta dele. E ficará sempre a espreita, a procura de uma maneira de provar que o personagem deve ser expulso e mergulhado de volta na Maya, como um corrompido. O valor da desvantagem está diretamente associado ao grau de influência do ex-Tutor ou ao tempo e esforço que ele se dedica a provar que o personagem é uma “fraude”.

Registros (V/variável)

O personagem tem registros de alguma maneira. Pode ser uma moderna biblioteca em CD-Rom, um monte de pergaminhos históricos e raros, as anotações pessoais de seu falecido Tutor, um meio especial de entrar em contato com os Arquivos Acásicos, ser o bibliotecário de sua Loja ou qualquer outra fonte especial de informação. Estes registros podem ser históricos, processos iniciáticos, leis dos Iniciados, uso registrados de shiddis ou todos esses e mais. Quanto maior a quantidade de pontos, maior a amplitude dos assuntos abordados. O Mestre deve exigir que o personagem defina qual(ais) o(s) assunto(s) em que seus registros se especializaram.

Estes registros, além de serem excelente fonte de referência para alguns momentos cruciais, podem oferecer o seu valor em pontos de atenuante em jogadas que envolvam a procura ou pesquisa dos assuntos a que eles estejam ligados. Se os registros forem usados para estudar sobre algo que o personagem pretende evoluir, o personagem descontará o seu valor em pontos dos pontos de experiência necessários para evoluí-los.

VANTAGENS E DESVANTAGENS COLETIVAS

Esta é uma regra alternativa. Mestre e jogadores devem conversar para utilizá-la ou não. As vantagens de desvantagens aqui apresentadas servem para o grupo como um todo ou para parte dele; elas atingirão a todos os personagens do grupo que as adquiriram, independentemente de quem sejam.

Elas são apresentadas da mesma maneira que as vantagens e desvantagens, havendo apenas uma diferença na pontuação. Se uma desvantagem custa 3 pontos, isso

significa que ela dará 3 pontos de bônus *para cada personagem* e se for uma vantagem de 1 ponto ela custará 1 ponto *de cada personagem*. Um personagem pode ser montado com o uso de vantagens e desvantagens coletivas e individuais ao mesmo tempo. O número máximo de pontos que podem ser acumulados com as vantagens e desvantagens coletivas é o mesmo que se consegue com as individuais: 12 pontos. Mas atenção: o máximo que se pode acumular com o uso de vantagens e desvantagens coletivas mais as individuais também é de 12 pontos. Nada de se conseguir 12 pontos de um tipo e depois 12 pontos de outro tipo.

Algumas destas vantagens e desvantagens poderão alterar ou anular uma vantagem ou desvantagem individual. Como explicamos antes, o Mestre e jogadores devem ficar atentos a estas discrepâncias e achar a melhor solução (de preferência, uma que equilibre todos os lados da questão).

- **Espirituais.**

Problemas ritualísticos (D/2)

A afinidade com a Egrégora por parte do grupo é menor. Isto pode ter muitos motivos. Durante um ritual praticado pelo grupo, todos os testes devem ter um agravante de 2 pontos. Se existirem PC's ajudando no ritual (ou o grupo estiver ajudando o ritual de outros) o agravante decorrente desta desvantagem só deve ser aplicado em membros do grupo.

Elo psíquico (D/3)

Os membros do grupo tem um elo psíquico que os une. Isto significa que quando um deles atinge um nível muito baixo de constituição física ou psíquica, todos os membros do grupo devem fazer um teste de *Vontade*, com margem em *Afinidade & Empatia*. Aqueles que falharem passarão a perder metade dos pontos na constituição equivalente ao do membro ferido, conforme este for perdendo. Isto quer dizer que, para cada vez que o personagem que engatilhou o elo perder 2 pontos, os que falharem no teste perderão um. Isto não acontece quando 2 ou mais estão lutando juntos, não se sabe o motivo. Caso o personagem mergulhe no Sono da Alma, os que falharem mergulharão juntos em seu delírio. No caso do personagem morrer, cada um mergulhará em seu Sono da Alma particular.

Percepção partilhada (V/3)

Esta vantagem é como o Elo Psíquico, mas apresenta vantagens ao invés de atrapalhar a vida do grupo. Todos "sentem" – após serem bem sucedidos no teste de *Vontade*, com margem em *Afinidade & Empatia* – quando um membro do grupo corre grande perigo. Uma vez por jogo, 2 ou mais membros do grupo podem "saber" o que o outro percebeu e agir de maneira perfeitamente sincronizada. Em termos de jogo, o Mestre pode permitir que os jogadores troquem idéias sobre o que pretendem fazer, mas uma vez que o personagem tenha se utilizado deste expediente, ele só poderá fazê-lo na próxima seção. Os personagens não podem usar o shiddi um do outro ou

impedir o acúmulo de karma ou mesmo lhe mostrar o seu dharma, mas no caso de alguém mergulhar no Sono da Alma, os teste envolvidos terão um atenuante de 2 pontos.

Egrégora grupal consciente (V/2)

O mesmo que a vantagem individual "Egrégora consciente". A diferença é que ela aparece para mais de um personagem do grupo. Apesar de ser a mesma Egrégora para todos, a forma que ela assume e a maneira de interagir pode variar de personagem para personagem. Talvez ela seja influenciada pelo dharma ou karma diferenciado de cada um, talvez ela perceba que cada personagem terá um papel diferente na consecução de seus objetivos.

Karma coletivo (D/Variável)

Alguns personagens participaram de ações no seu passado em que foram geradas karma. É isso mesmo, o karma pode pertencer a mais de uma pessoa!!! Portanto, os personagens que tiverem essa desvantagem ganham 3 pontos de karma transitório para cada ponto de desvantagem comprada.

Inimigo extra-planar (D/Variável)

Como a desvantagem individual "Inimigo espiritual", apenas atinge a mais de um do grupo.

Conselheiro espiritual (V/Variável)

O mesmo que a vantagem individual "Mentor espiritual".

- **Sociais.**

Aliado do submundo (V/2)

O mesmo que a vantagem individual "Contato no submundo".

Aliado na política (V/2)

O mesmo que a vantagem individual "Contato na política".

Aliado na alta sociedade (V/2)

O mesmo que a vantagem individual "Contato na alta sociedade".

Dívida coletiva (D/variável)

Os personagens estão em dívida com alguém ou com outro grupo. Todas as características da desvantagem individual "débito" são consideradas aqui.

Acobertado (D/Variável)

O mesmo que a desvantagem individual "Protegido". Todas as características daquela desvantagem devem ser observadas.

Débito coletivo (V/variável)

Alguém deve um favor grande aos personagens. Deve-se seguir o mesmo padrão da vantagem individual "débito".

Bem conceituado (V/3)

O mesmo que a vantagem individual “VIP”, com as mesmas características.

Mal-afamado (D/2)

O mesmo que a desvantagem individual “Persona non grata”, com as mesmas características.

Grupo famoso (V/variável)

O mesmo que a vantagem individual “fama”, com as mesmas características.

Alvo coletivo (D/2)

O mesmo que a desvantagem individual “alvo”, com as mesmas características.

▪ **Psíquicas**

Gêmeos psíquicos (V/3)

Dois ou mais personagens têm uma afinidade psíquica que os tornam ligados. Um pode sentir com razoável precisão onde o outro se encontra e entender o que o outro pretende fazer (o que significa que os jogadores dos personagens em questão podem perfeitamente conversar sobre o que pretendem em uma ação). Se um personagem desejar aprender uma trilha de shiddis do outro, pagará um ponto a menos de experiência a cada compra. Mas esta vantagem tem seus problemas: se um personagem estiver em grande perigo, o outro sentirá uma angústia que o atormentará enquanto não souber que seu gêmeo psíquico está bem.

Dor partilhada (D/3)

Os personagens compartilham uma afinidade que os colocam a par das dores uns dos outros. Esta nociva desvantagem significa que cada vez que um companheiro de Egrégora sofrer mais de 2 pontos de dano de uma vez – físico ou psíquico – esta dor será partilhada pelo personagem.

Ele não sofrerá nenhuma penalidade nem perderá pontos de constituição de nenhuma espécie, mas ficará uma rodada sem poder agir, devido a dor repentina. O jogador não precisa estar vendo o companheiro sendo ferido, mas saberá quem é que sofre.

▪ **Sociedade dos Iniciados**

Inimigo generalizado (D/variável)

O mesmo que a desvantagem individual “inimigo”, com as mesmas características. Devemos chamar a atenção para o fato de que o nível de poder do Inimigo deve ser comparável ao do grupo e não do indivíduo.

Rivalidade (D/2)

O mesmo que a desvantagem individual “rival”, com as mesmas características. Apenas neste caso uma pessoa dificilmente teria rivalidade com um grupo inteiro, sendo mais provável uma rivalidade com outro grupo.

Contatos de alto risco (D/2)

O mesmo que a desvantagem individual “relações

perigosas”, com as mesmas características.

Reconhecimento (V/2)

O mesmo que a vantagem individual “renome”, com as mesmas características. Atente para o fato de que os personagens atenderão as expectativas de uma determinada Escola Iniciática, o que não significa que atingirão em outra.

Ajudante secreto (V/2)

O mesmo que a vantagem individual “protetor misterioso”, com as mesmas características.

Esqueleto no armário (D/Variável)

O mesmo que a desvantagem individual “passado negro”, com todas as características.

Ás na manga (V/variável)

O mesmo que a vantagem individual “devedor”, com as mesmas características. No caso, seria mais provável que um grupo devesse a outro do que um Iniciado apenas dever ao grupo todo.

Dependência (D/variável)

O mesmo que a desvantagem individual “credor”, com as mesmas características.

Fonte de informação (V/variável)

O mesmo que a vantagem individual “registros”, com as mesmas características.

PONTOS DE BÔNUS

Agora que já foram escolhidos as vantagens de desvantagens do personagem, pode-se trabalhar com os pontos de bônus.

Os pontos de bônus nada mais são do que o resultado da diferença entre os pontos ganhos com a compra de desvantagens e os pontos gastos na compra de vantagens.

Pode-se comprar um total de 12 pontos em desvantagens; por isso, se o personagem atingiu esse total e gastou 5 pontos em vantagens, ele acumulou o equivalente a 7 pontos de bônus ($12 - 5 = 7$). O jogador sempre tem a opção de não comprar vantagens para o seu personagem e com isso aproveitar todos os pontos adquiridos com as desvantagens.

E como se usaria estes pontos? Cada ponto de uma estatística da ficha do personagem custa um determinado número de pontos de bônus, conforme a tabela abaixo:

Estatística	Custo em pontos de bônus por ponto
Característica	3 pontos
Talento	2 pontos
Parada de dados	5 pontos
Shiddi	5 pontos
Plano	5 pontos
Shakti	7 pontos
Constituição física	1 ponto

Os pontos em kharma e dharma não aumentam com pontos de bônus e, francamente, achamos que só um insano iria querer aumentar os seus karmas gratuitamente.

É importante lembrar que as estatísticas de *shiddi* e *plano*, que foram delimitadas no ato da criação do personagem, continuam sofrendo este limite mesmo com o uso de pontos de bônus. Apenas se ultrapassa esses limites com pontos de experiência, no decorrer da evolução do personagem e se o Mestre assim permitir.

ÚLTIMOS RETOQUES

Agora o personagem recebe os últimos retoques – mas não menos importantes – na sua criação. Para facilitar ele pode dividir em 3 fases bem definidas:

- **O passado:** O personagem foi um postulante ativo? Como ele escolheu sua Escola? Ou foi escolhido? Com que idade se Iniciou? Abandonou alguma coisa da vida mundana para melhor se dedicar a Obra? Se arrepende? Tinha parentes vivos? Ou era um solitário? O que o levou a decidir de vez pelo difícil caminho da Iniciação?

- **O presente:** Agora que conhece melhor sua Escola de dentro, como o personagem se sente sendo um Iniciado? Como ele encara sua vida na Maya, agora? Suas relações com os Doutrinados é qual? Ele tem algum(a) Doutrinado(a) com quem mantém um relacionamento amoroso ou de amizade? Como vê seus companheiros de Egrégora? E as outras facções? Ele acredita em tudo que a sua Escola ensina? Ou vive um dilema de fé?

- **Futuro:** Qual é o grande objetivo do personagem? Ele tem algum plano para sua vida na Maya, como uma profissão? O que ele espera de Maytréia? Ele o espera mesmo ou acha que ele representa uma simbólica mudança de consciência na coletividade? Tem planos futuros para sua Escola? Ele acredita na possibilidade de alcançar a Iluminação? Ou apenas luta pela boa causa? Ele acredita na existência de uma futura “civilização americana”?

Estes são apenas alguns exemplos de questões que ajudariam a melhor esculpir o personagem. Muitas outras podem ser feitas, cada uma com sua relevância de acordo com o personagem ou a situação. É importante o jogador ter uma noção de com quem ele lida. O personagem não é apenas uma ficha cheia de dados, ele salta para fora e diz “penso, logo existo”. Aprenda com ele.

ESCOLAS DA REALIDADE

Todos se preparavam para o ritual. Na Loja, ela via os seus irmãos de Escola e outros que pertenciam a outras formas de pensar.

O Grão-Sacerdote entoou o primeiro cântico. Quando o suave mantram tomou conta do ambiente, ela percebeu imediatamente o que estava acontecendo: todos na sala se transportavam – guiados pelo Grão-Sacerdote – em direção a parte da Loja que pertencia ao plano mental. Os Brâmanes entravam em sintonia para saber a Vontade da Divindade, os Xatryas se posicionavam para defender o ritual, os Vaysas colhiam as energias que seriam usadas e os Shudras organizavam tudo.

Estava, mais uma vez, na hora de se fazer a vontade da Divindade e trabalhar pela humanidade.

As Escolas Iniciáticas foram denominadas na Grécia antiga. As idéias de sua fundação surgiram nas Escolas de Mistério do antigo Egito, mas seu conceito foi definido por Pitágoras e finalmente balizado por Sócrates e Platão (pelo menos isto é o que defendem os Iniciados, que afirmam conter documentos secretos onde estes dois filósofos desenvolveram suas idéias). Desde então, poucas mudanças foram feitas. Alguns movimentos como os dos Rosacruzes, em agosto de 1623, e a fundação da Sociedade Teosófica, por Helena Petrovna Blavatsky, em 1875, adaptaram os conceitos para as necessidades do mundo de suas épocas. Atualmente, muitos movimentos dentro das Escolas Iniciáticas ocorrem no sentido de que estas adaptações devem ocorrer novamente. Os Iniciados mais antigos têm resistido de várias formas, tentando desde o desencorajamento até a proibição de abertura de Lojas por defensores das mudanças.

Porém, os mais jovens simplesmente criam suas novas regras e vão em frente. Isto tem – como tudo na vida – seu lado positivo e seu lado negativo. Não se pode negar que é necessária uma nova “roupagem” para a linguagem das Escolas Iniciáticas. As parábolas e comparações que serviam para sociedades de caçadores, de agricultores, de pescadores, de guerreiros, de construtores de catedrais, de movimentos científicos e artísticos, de exploradores e outras mais não serve para uma sociedade onde as pessoas já nascem com um computador na mão.

Com a internet e os incríveis avanços na área da comunicação e da ciência – como a criação de clones e realidades virtuais – e com novos desafios de escala mundial – como os problemas ecológicos e a crise de antigas instituições religiosas e sociais – o Ser Humano está sendo forçado a reaprender que não é uma ilha e suas ações interagem com o todo a sua volta. A Humanidade percebe agora que tem o poder de um Deus, fato que os Iniciados já afirmavam desde a aurora dos tempos. As questões são outras e paradoxalmente acabam sendo as mesmas de desde a infância da Humanidade. Mas se as respostas podem ser as mesmas a forma de contá-las não é.

Por outro lado, existe o grande perigo de se

desvirtuar a Verdade ensinada nas Escolas. Os mais moderados entendem que a mudança é necessária, mas que ela deve ser feita com sabedoria e mantendo sua mensagem principal que é a mais importante: a Evolução humana através da melhoria da consciência dos seres e do fim da Maya.

A IMPORTÂNCIA DA MAYA

A Maya é outro detalhe interessante. Ela é necessária. Todas as Escolas entendem que, sem a mesma, o plano evolutivo seria inútil, pelo menos para a forma em que foi concebido. O problema é se deixar dominar por ela. Para a maioria dos Iniciados, grupos como os 300, pensam que dominam a Maya mas são totalmente dominados por ela.

Romanticamente, se diz que quando a Divindade começou seu caminho de conhecimento de si mesma, imediatamente percebeu que se permanecesse onisciente, nunca teria o que aprender, pois já saberia a resposta. Portanto, uma parte de si “mergulhou” na Criação, na mais completa ignorância, para emergir, com seu próprio esforço, plena de consciência.

Para os Iniciados, a Divindade tinha conhecimento sem experiência... e ela desejou experimentar. Por isto a Maya é importante. Conforme o Ser Humano vai compreendendo o funcionamento dela surgem os Iluminados e os Iniciados. Estes dois últimos têm o papel de ajudar a Humanidade neste caminho de surgimento do meio da sujeira da ignorância, como uma flor de lótus que brota do lodo.

AS LUTAS INTERNAS E EXTERNAS

Ao se ver por este prisma, percebe-se claramente que o Iniciado enfrenta uma luta em duas frentes. Se, por um lado, ele deve mostrar sutilmente ao mundo os caminhos da Evolução, por outro deve enfrentar seus próprios demônios para encontrar as respostas para a sua elevação.

As Escolas Iniciáticas surgiram destas duas necessidades. Quando se percebeu que até os Iniciados poderiam ser corrompidos e que os Iluminados não eram o fim do caminho – sendo possível se interromper sua existência – as Escolas surgiram. Elas seriam uma forma organizada de se trabalhar no mundo ao mesmo tempo em que se construiriam lojas que serviriam de “oásis” para os Iniciados se reequilibrarem.

Afinal de contas, os Iniciados que se corromperam e os Doutrinados que não entenderam bem o sentido da vida também se organizam e se preparam para atingir seu objetivos. Existe inclusive entre os Iniciados os que acreditam que até a existência de facções com pontos-de-vista antagônicos fazem parte de todo esse “embate” necessário para a Evolução. A resposta definitiva a essa questão ainda não foi encontrada.

ECOS DE UMA FALSA REALIDADE

Só que estas facções antagonicas se utilizam da Maya para atingir seus objetivos. Isto leva todos à luta. Uma luta pelo domínio ou libertação da consciência dos Seres Humanos e através disso da própria realidade menor.

Isso pode levar a algumas questões: não poderiam os Iniciados seguirem suas vidas sem se preocupar com os Doutrinados e a Maya? Afinal de contas eles não sabem da Realidade? Precisam desta missão tão difícil?

Sim. Apesar de existirem alguns Iniciados que concordam com a idéia de abandonar a luta e deixar que os Doutrinados fiquem a própria sorte, estes são muito poucos e dificilmente alcançarão a Iluminação. As explicações podem ser as mais variadas para esta luta pelos Doutrinados e vamos colocar algumas.

Em primeiro lugar, a *Evolução é uma Lei Universal e lutar contra ela ou se negar a ajudar quando aprende esta verdade é lutar contra sua própria Evolução.*

Em segundo lugar, aprender sobre a Evolução e a Realidade, desenvolver shiddis e receber a ajuda de outros Iniciados apenas para se voltar – de forma mesquinha – para a sua própria liberdade é um meio certo de acúmulo de karma.

Uma última colocação importante é a de que *nada garante que o Iniciado conseguirá a Iluminação total nesta vida.* Portanto, se o Iniciado tiver que reencarnar neste mundo, ele terá o pesado karma de não ter tentado cumprir sua missão e dificilmente terá nova chance de entrar numa Escola. Na verdade, existem relatos de rituais feitos nas Escolas para que sejam atraídos os seres com os quais elas tenham alguma ligação e estes encarnem. Estas são apenas três colocações que já merecem bastante crédito.

Portanto a luta pelas consciências dos Seres Humanos é a luta pela própria consciência do Iniciado. Praticamente todos os dharmas que os Iniciados têm representam isso. E lutar pela Humanidade é lutar contra o excessivo domínio da Maya e também contra aqueles que se usam dela para tornar a todos Doutrinados. As facções rivais reagem com seus exércitos. A Maya reage com os Ecos.

Um Eco é uma espécie de efeito colateral que se sofre no uso dos shiddis. Segundo alguns Iniciados mais antigos, ele reflete a falta de confiança que o Iniciado tem em si mesmo na hora de acionar os poderes que a Divindade lhe permitiu desenvolver. Outros afirmam que a “pressão” da falsa realidade é grande demais e – cedo ou tarde – o Iniciado cede um pouco.

Chegou-se a pensar que o Eco estivesse ligado as Escolas. Porém logo se descobriu que isso não era verdade. As outras facções também sofrem efeitos do Eco e até mesmo os Mayávicos e os feiticeiros sofrem algo parecido. Percebeu-se também que pessoas que despertaram shiddis sem receberem iniciação alguma, sofrem os efeitos dos Ecos. Muitos Iniciados acreditam que o Eco é uma espécie de “karma menos sutil” e usam como prova disto o fato dos Iluminados não enfrentarem problemas com os Ecos.

As regras para uso do Eco estão no capítulo *Agindo na Maya.*

AS ESCOLAS NO MUNDO

Cada Escola Iniciática atua em um campo que afeta

o lado espiritual e mundano do Ser Humano. Elas estão unidas no propósito de trabalhar a Evolução humana e garantir a liberdade da Maya à maior quantidade de pessoas que for possível. Fora isso, cada uma tem sua organização e modo de trabalhar. Na verdade, as Escolas se completam – tanto no aspecto de trabalhar o mundo como de combater as facções inimigas. Todas tem Iniciados de qualquer Tendência, apesar de algumas aparentar ter mais de umas do que de outras.

As Escolas costumam perceber o que o indivíduo tem de real para mostrar ao mundo. Elas vêem aquele sujeito escondido atrás de uma mesa de escritório ou aquela moça que trabalha como garçonne e percebe sua verdadeira forma de se expressar. Portanto, o fato de alguém ser médico não o obriga a se tornar um Medicinal, por exemplo.

É claro que normalmente a profissão ou estilo de vida indica muito da Escola em que o futuro Iniciado irá trabalhar. Todavia, o mais importante não é aquilo que o postulante mostra ao mundo, mas sim aquilo que ele tem de real dentro de si. Ou seja, ele nasceu para trabalhar de que maneira para a Evolução humana?

A CIVILIZAÇÃO AMERICANA

Acredita-se firmemente que a chegada de Maytréia ocorrerá nas Américas. Este é um plano antigo, que vem sendo trabalhado desde os tempos dos Fenícios, que foram os primeiros navegadores a chegar em praias sul-americanas. Um plano, meticulosamente trabalhado, com atrasos aqui e ali, para este momento. Não há mais o que esperar.

E como se trabalha isso? Combater as outras facções ajuda mas não é o principal. Ajudar os necessitados, diminuir as carências sociais e tornar as pessoas culturalmente preparadas para ouvir sobre a falsa realidade é o verdadeiro trabalho.

Na verdade, sair por aí, procurando Centriarcas para caçar não vai dar muito resultado. Agora, abra uma creche que alimente e dê educação diferenciada a crianças de rua e logo surgirão alguns batendo a sua porta. E para fechar a creche, cada vez mais Centriarcas agirão, de todas as maneiras... Portanto, a melhor maneira de atrair a ira de algumas das facções rivais é justamente trabalhar contra a sustentação da avydia.

Quando alguém propõe um método psicológico ou filosófico de libertação das mentes, faz trabalhos artísticos que trabalhem o subconsciente, abre obras sociais que minimizem o sofrimento humano, procura entender o motivo das diferenças sociais, etc... imediatamente atrai os olhos das outras facções. Se for comprovado que este alguém é um Iniciado, já se pode perceber uma vida inteira de lutas pela frente.

No continente americano, esse trabalho aumenta com a necessidade de se criar a futura civilização americana. E as outras facções também sabem disso. Mas como se constrói uma civilização? Através da geração de valores. O que define uma civilização são os valores que a norteia. Suas descobertas científicas, sua arte, sua política, sua estrutura social, sua relação com as nações vizinhas (hoje em dia, o mundo inteiro), o comportamento social de seus cidadãos, tudo enfim que concerne a sua existência – até

mesmo a maneira de agir de seus críticos – será concernente aos valores que esta civilização defende. A perda destes valores leva imediatamente esta civilização para a destruição.

Portanto, em todas as frentes de batalha possíveis, a luta pela consciência dos sul-americanos ocorre se utilizando os valores como armas que definirão o futuro deste continente... e da evolução humana.

A HIERARQUIA INTUITIVA

Um outro ponto de importância fundamental é a preparação da nova humanidade, aquela que irá dominar o plano abstrato, ou Intuição, ou Hierarquia Intuitiva.

Desde que o plano mental foi dominado, os Iniciados sabiam que o próximo passo evolutivo seria o de dominar a Hierarquia Intuitiva. Todos os Iluminados que surgem atualmente já dominam o intuitivo. E todos os Seres Humanos que nascem atualmente tem condições de fazê-lo. Basta livrá-los da Doutrinação e do kharma. Simples, mas nada fácil.

Maiores detalhes sobre a Hierarquia Intuitiva no capítulo *Planos*.

APRESENTANDO A ESCOLAS

A seguir, veremos de forma mais detalhada as sete Escolas Iniciáticas. Os rumores de uma oitava Escola, que coordenaria todas as outras são fortes mas não se encontra provas disto e os Iniciados mais antigos não falam no assunto.

Portanto vamos apresentar as sete conhecidas. Elas serão apresentadas com os seguintes tópicos, que virão logo após uma explicação da filosofia que a Escola defende:

- **Alcunha:** O nome com que se conhece um membro da Escola.
- **Shiddi:** Aspecto da Maya em que os membros da Escola se tornaram profundos conhecedores. O personagem, ao ser criado, ganha um ponto gratuito no shiddi manipulado pela sua Escola.
- **Dom:** Vantagem inerente ao membro da Escola.
- **Ferramenta de meditação:** Método que um membro da Escola usa para meditar e tentar entrar em sintonia com a sua Egrégora, se alinhando com sua *Shakti* e aumentando sua sintonia com ela para se “reabaster”.
- **Arquétipos:** São aqueles tipos de pessoas que mais se aproximam – pelo modo de ser ou pela profissão – do ideal da Escola. Alguns podem ser citados em mais de uma.

As regras necessárias para se verificar os efeitos do Eco, o uso do shiddi ou para acionar a ferramenta no recarrego da shakti do personagem são explicados nos capítulos *Planos* e *Vivendo na Maya*.

ALQUIMIA

O TRONO DE DEUS

Nascimento e morte. Início e fim. Criação e destruição. Tudo o que começa tem um fim e tudo o que termina teve um início. Os membros da Escola da Alquimia sabem perfeitamente que, na Maya, o que acontece é uma sucessão de criações e destruições eternas. Nada dentro da Maya é eterno ou perene. A natureza destrói estrelas, civilizações, espécies e corpos com a mesma precisão e desprendimento com que os cria. Portanto, para os Alquímicos, aprender os meandros da criação e da destruição é a porta para a liberdade.

Há alguns séculos atrás, os Alquímicos demonstraram uma força e popularidade que deixaram uma impressão forte na história, em especial da Europa. Na época, eles simbolizavam a transformação do homem bruto, ainda animalizado e movido por paixões inferiores, em um ser superior, dotado de plena consciência, através do entendimento e controle do processo de criação e destruição, na popular lenda da “transformação de chumbo em ouro através do mercúrio”. Ainda hoje, este simbolismo é utilizado por membros de pensamento mais tradicionalista dentro da Escola.

Porém, a Escola mudou com o passar dos tempos. A imagem de alguém se utilizando de rituais e convocações diversas para controlar a realidade dificilmente bate com a de um homem engravatado indo em direção ao seu escritório ou mesmo a de um dona-de-casa nos afazeres do lar. Contudo, esta é a humanidade atual e é assim que os Alquímicos devem agir hoje em dia.

Para os Alquímicos, a compreensão da criação e destruição é fundamental. Na verdade, para eles é tudo a mesma coisa. No Ser Humano, observar seu nascimento e sua morte – os dois momentos mais dramáticos e marcantes de sua existência – é parte da rotina destes Iniciados. Na verdade, segundo eles, entender a morte é entender o processo da vida e transcendê-la. Porém, quando os Alquímicos se referem à morte e ao nascimento, eles não estão denominando apenas a parte biológica destes fenômenos. Existe, segundo eles, diversas mortes e nascimentos que ocorrem no decorrer de nossas existências. O abandono de um ideal e o abraçar de outro, o fim de uma amizade ou o início de outra, a mudança para uma nova residência, a derrota ou vitória em um jogo e o próprio orgasmo são, dentro do ponto-de-vista desta Escola Iniciática, exemplos de “criação na destruição e destruição na criação” que constantemente ocorrem em nossas vidas.

Esta preocupação com o início e o fim de tudo costuma gerar nos membros desta Escola comportamentos e hábitos que lhes servem perfeitamente na Guerra Oculta. Para começar, eles raramente demonstram medo da morte depois de um tempo de estudos. Isto os tornam adversários perigosos e aliados de profundo valor na luta contra outras facções. Além disso, eles adquirem uma visão bem diferente da maioria das pessoas com relação a morte – sua e dos outros – e, com isso, da vida. Aprendem rapidamente o desapego a tudo que está relacionado a Maya, pois sabem que nada nela é eterno. Para os críticos, isso os tornam frios e distantes, mas isso é um engano. É verdade que os membros desta Escola recebem recomendações constantes para o controle de suas emoções, mas isso não significa que eles as evitem. Além disso, o conhecimento das energias que surgem da Criação os tornam exímios manipuladores destas energias durante os rituais.

O domínio mais profundo sobre as forças da Criação costuma dotar os Alquímicos Iniciados com um controle profundo sobre sua energia vital. Todos os elementos que envolvem essa energia e a manipulação dela – como o ato sexual e a capacidade de criação artística, por exemplo – são vistos sempre como uma forma de se trabalhar para a Iluminação.

Alcunha: Alquímicos.

Shiddi: *Criação.* Os membros desta Escola normalmente se determinam a compreender o processo de suas próprias mortes, e isto os levam a um estudo mais dedicado deste shiddi. É muito comum o Alquímico esconder qualquer objeto, ação, sentimento ou pensamento com o uso deste shiddi.

Dom: O grande controle que os membros desta Escola têm sobre a energia vital os tornam grandes mestres na manipulação das energias cósmicas. Todo personagem desta Escola recebe um dado extra em sua parada de dados a ser utilizada em um ritual. Este Dom permite que o personagem ultrapasse o limite de 5 dados.

Ferramenta de meditação: *Disciplina.* Todo Alquímico tem algo que ele segue com rigor: pode ser uma yoga, um estudo cabalístico, uma oração, abstinência sexual, evitar comer carne ou um ritual mágico. Sempre que ele desejar aumentar seu nível na *shakti* ele recorre a essa disciplina.

Arquétipos: Estudiosos de ocultismo, alquimistas, religiosos, yoguis, praticantes de artes marciais, químicos, viajantes, teólogos, artistas inconformados, hackers, magos, mágicos, cabalistas, físicos, etc...

ARTES

OS MODELADORES DA MAYA

Mudança. Transformação. Vibrações que se mesclam e se separam, trocando energia e alterando – de forma drástica ou sutil – umas as outras. Segundo a Escola das Artes, a única certeza é a incerteza e a única constante é a mudança. Para os Mecenias, a Maya é esta: nada é permanente e igual ao que era um instante atrás. A ilusão, para os membros desta Escola, advém do erro de achar que as coisas se repetem ou se mantêm estáveis.

Todos os ensinamentos desta Escola se baseiam neste princípio. Para um Meciiano, o fluir das coisas mostra o caminho da Iluminação. Sendo os mais adaptáveis as mudanças que ocorrem na sociedade humana, os Mecenias sempre encontram meios de transmitir sua doutrina das maneiras mais condizentes com a forma de pensar da sociedade em que vivem. Por exemplo, atualmente costuma-se – entre os mais jovens – se comparar o modo correto de se procurar a Iluminação com o surf: o surfista não se preocupa se a onda que vem é igual a anterior, ele apenas navega nela ou não, de acordo com a sua capacidade ou conveniência. Em uma outra parábola recente: compara-se o “mal” a uma avenida engarrafada na hora do rush, enquanto aqueles sintonizados com a Evolução não tiram seus carros das garagens e passeiam tranqüilamente a pé, observando a paisagem até a confusão acabar, ou ajudando a resolver o problema.

Por isso, esta Escola desenvolveu as artes. A verdadeira arte é adaptável a qualquer época ou local, para aqueles que souberem o que procurar em sua expressão. Ela atinge o subconsciente dos Doutrinados e opera ali, de maneira geralmente sutil, as alterações a que se propõem os Mecenias. Mas nem todo Iniciado nesta Escola é um artista. Alguns apoiam firmemente as mais diversas formas de arte e outros têm em seu círculo social artistas que são inspirados discretamente – com ou sem uso de shiddis – para que suas criações atinjam os objetivos da Escola. Outros procuram diligentemente novas formas de arte (ou novos aspectos da mesma) que possam servir para o trabalho na Maya.

Portanto, os Mecenias são inconformistas em geral. A idéia da eterna mudança fica tão firmemente arraigada em suas mentes que eles procuram o fluir em tudo o que fazem. Chega a ser comum que um membro desta Escola se livre de todos os seus bens de vez em quando, ou mudem de profissão ou residência como forma de experimentarem a mudança. Para os críticos, isto os torna irresponsáveis e inconseqüentes. Obviamente, isto não é verdade.

Um Meciiano equilibrado sabe perfeitamente que uma “estabilidade aparente” é necessária na convivência social. A diferença está no termo “aparente”, pois os membros desta Escola sempre tentam entender o movimento por trás de tudo. Esta capacidade os tornam os grandes responsáveis por projetar as lojas. Normalmente, eles cuidam de tudo: sua localização, desenho arquitetônico, decoração interior e funcionalidade. Sua criatividade costuma surpreender inimigos e aliados, com usos inesperados para os shiddis e o desenvolvimento de “criar” uma loja em locais públicos, voltados para a cultura e artes em geral.

Alcunha: Meciiano.

Shiddi: *Transformação.* Na arte, transforma-se um ou mais objetos ou elementos da natureza em algo que provoque esteticamente um crescimento interior. A observação desta característica, tornou os membros da Escola das Artes os especialistas neste shiddi.

Dom: Todo Meciiano é muito intuitivo e tremendamente criativo. Com o gasto de um ponto de shakti, o Meciiano pode transformar qualquer local de expressão cultural ou artística – como um museu, uma casa de espetáculos, um atelier, uma galeria de arte, um estúdio fotográfico ou um estádio de futebol – em uma espécie de santuário. Ele pode ganhar um dado extra no uso de shiddis, sofrer danos reduzidos em 1 ponto, provocar danos aumentados em 1 ponto ou absorver shakti abrindo mão da ferramenta de meditação e sem sofrer os efeitos colaterais. Este Dom só pode ser utilizado uma vez por dia e se o personagem sair do local ele é desativado imediatamente, apesar de seus efeitos continuarem. No momento que anuncia o uso do Dom, o jogador informa qual das vantagens que podem ser obtidas será utilizada.

Ferramenta de meditação: *Inspiração.* O Meciiano se utiliza de algum modo de expressão artística que o coloque em sintonia com a Divindade. Ele pode recitar uma poesia, ouvir uma determinada música, ler um trecho de um livro particularmente importante, representar um monólogo, fazer uma escultura, criar um site, pintar um quadro ou mesmo ler uma história em quadrinhos que ache rica e interessante. Qualquer forma de expressão artística que o Meciiano considere que o coloque em contato com a Divindade serve.

Arquétipos: Estudantes de arte, pintores, músicos, apreciadores da arte, quadristas, webdesigners, escultores, arquitetos, cineastas, atores, designers, tatuadores, poetas de rua, artistas de circo, dançarinos, atletas, decoradores, etc...

POLIÉTICA

OS OBJETIVADORES DO SUBJETIVO

Tudo funciona de acordo com Leis universais inquebrantáveis. Nada na natureza está solto, sem propósito. Todas as formas de energia funcionam sob Leis rígidas e inflexíveis, que evitam que o universo desabe sob si mesmo ou se fragmente no nada. Baseados nesta filosofia, os Poliéticos desenvolveram seu modo de trabalhar a sua Iluminação e a Evolução Humana. Para se ter uma idéia, o conceito de civilização, organização social e de grupos sociais como a família foram desenvolvidos por Iniciados desta Escola.

Consequentemente, de todas as Escolas, esta é a que contém os Iniciados mais preocupados com o bem-estar social. Um Poliético raramente deixa de estar ligado a algum trabalho social na cidade em que mora. Porém, o simples fato de dar sopa aos pobres nas noites de quinta não lhe satisfaz. Ele logo começa a pensar em modos de fazer com que – por exemplo – aqueles que venham para o sopão sejam cadastrados, recebam documentação, tratamento médico, façam um curso e arrumem um emprego decente. Costuma-se dizer que um Poliético vive imaginando um mundo em que ele próprio e suas idéias não sejam mais necessárias.

Também torna-se óbvio imaginar que outra forte característica de um Iniciado na Poliética é a organização. Costumam – juntamente com os Alquímicos e os Liturgos – liderarem as Lojas; ficando normalmente com o cargo de Primus ou Eonomus, deixando o de Grão-Sacerdote para seus colegas. Isto explica como eles gostam de planejar e organizar as ações, porém sempre com uma margem bem coerente de manobra. Devido a estas características, os detratores desta Escola costumam considerá-los intransigentes e pouco dados a ouvirem a opinião alheia. Este é um erro comum, mas geralmente ele vem daqueles que são apáticos e não gostam de liderar. Como dificilmente um Poliético tem paciência com esse tipo de personalidade, ele se parece – aos olhos de alguém assim – intolerante e pouco sensível. Na verdade, é comum que o membro desta Escola seja uma pessoa em eterna atividade; um ditado comum entre os Poliéticos diz que “um animal reage, um Ser Humano age”.

Com tudo isso, está claro o motivo do envolvimento destes Iniciados com a política, a administração e trabalhos de organização social. Porém, este não é um caminho tão fácil e tão cheio de vantagens como se pode pensar. O mundo da política, negócios e finanças não é um mundo simples, feito para os bem intencionados porém ingênuos. É fato comum o ato de se “pular no pescoço” de outro para garantir a sobrevivência de sua parte; seja ela uma empresa, partido político, conta de cliente ou outra coisa qualquer. E é em meio a este campo de batalha que os Poliéticos costumam procurar a sua Iluminação. Portanto, os estes Iniciados se tornam especialmente hábeis no ato de evitar o kharma ou de tomar a decisão que significará o menor acúmulo de kharma possível.

Alcunha: Poliético.

Shiddi: *Controle.* A compreensão de que tudo segue uma ou mais Leis universais, desenvolveu entre os Poliéticos a necessidade de se lidar com esse shiddi. Ele também permite o estímulo – ou o contrário – para que certas ações sejam feitas.

Dom: Como um Poliético vive em um ambiente mais perigoso para o kharma, ele aprende a lidar com isso melhor. Com isso, o personagem recebe um dado extra no teste de kharma, mas apenas quando estiver efetivamente trabalhando de forma altruísta. Ele não tem direito a usar este Dom em situações que exigem acúmulo automático de pontos de kharma e em situações que são egoístas (mesmo que envolvam a própria sobrevivência).

Ferramenta de meditação: *Misericórdia.* O Poliético observa ou faz algum trabalho prático de ajuda ao trabalho da Obra. Qualquer coisa que indique essa direção de forma prática serve: ler ou escrever um discurso, trabalhar em um livro, meditar em cima do plano de construção de um asilo ou de uma casa de ajuda as mães solteiras. Desde que seja algo que desenvolva o trabalho da Obra de uma forma que venha a se objetivar no mundo e não fique apenas nas idéias, é válido.

Arquétipos: Políticos, sociólogos, sindicalistas, estudantes e professores de história e de geografia, assistentes sociais, líderes de associações de bairros, filantropos, empresários, economistas, organizadores de ONG's, etc...

MECÂNICA

AQUILO QUE ESTÁ ACIMA É COMO O QUE ESTÁ ABAIXO

Existe um porque e um como. A Criação tem um motivo e modo de agir. A Divindade não deixa nada ao acaso e descobrir as Leis desta realidade é transcende-la; afinal de contas, a Divindade mergulhou neste mundo para aprender, portanto os Tecnólogos vivem em função de descobrir, explorar e desvendar o universo, para depois divulgar as suas conclusões. Ao aprender sobre a Maya, descobre-se como evitá-la.

Esta Escola reivindica a descoberta da Lei do kharma e do dharma e ter percebido o modo com que Maytréia age no mundo. Certamente, foi a primeira a investigar os planos extra-físicos e – ao mesmo tempo em que faz isso – desenvolve “leis científicas” que explique tudo isso aos Doutrinados. Esta é a escola das leis naturais, daqueles que investigam os mistérios da existência e ligam o universo ao homem.

Como a mais otimista das Escolas Iniciáticas, seus Iniciados são os mais empolgados e esperançosos com o potencial da humanidade. Eles exploram, buscam, perguntam e nunca estão satisfeitos com suas descobertas. Para um Tecnólogo a Divindade é uma eterna incógnita e a eterna descoberta, um paraíso. Por isso mesmo, entre os Doutrinados, trabalham diligentemente para exterminar a superstição e a falta de conhecimento do Ser Humano sobre si mesmo e sobre o mundo a sua volta. Como a estrela de seis pontas, eles esperam “puxar” o triângulo de cima (a Divindade) para que se harmonize com o triângulo de baixo (o mundo material) através da descoberta de suas Leis. Eles costumam manifestar essa filosofia através de invenções que permitem que qualquer Doutrinado tenha direito ao uso de “shiddis”. Quando um controle remoto permite que o Doutrinado ligue sua tv sem sair da poltrona ou quando ele sobe até o último andar do prédio “levitando” em um elevador, temos provavelmente a mão de um Tecnólogo por trás disso.

Os Tecnólogos acreditam que a Iluminação virá da descoberta das Leis que a Divindade decretou para o mundo. Segundo eles, a maior prova disto é que todos os que descobriram alguma Lei que rege a existência e eram desta Escola se Iluminaram.

Obviamente, eles apoiam ativamente a ciência; mas a verdadeira ciência – aquela que se preocupa com o bem-estar humano, tanto físico, como psíquico e espiritual – e nada dói mais em seus corações do que a existência da ciência pela ciência ou do uso desta para escravizar a consciência humana. O último século foi de grande ambiguidade para os membros desta Escola: a ciência conseguiu um grande avanço, gerando uma liberdade como em poucos momentos da história humana; ao mesmo tempo em que grande parte da “desumanização” vem ocorrendo por conta da tecnologia desenfreada. Isto tem gerado grandes debates entre eles: deve-se continuar a procura desenfreada em outros universos? Deve-se explicar aos Doutrinados o que realmente significa a internet e a física quântica? Todas as descobertas sobre o funcionamento da mente e corpo humanos permitem que já seja revelada a verdade sobre nós? Estas questões são comuns. Os Tecnólogos vivem a se perguntar sobre tudo a sua volta, com uma curiosidade incansável, encarando a vida como as crianças encaram. Nos Tecnólogos, pode estar a chave para o sucesso ou fracasso na chegada da próxima Etapa Evolutiva da Humanidade.

Mas, segundo seus detratores, esse excesso de otimismo e paixão com a descoberta e a exploração lhes torna – na melhor das hipóteses – ingênuos. Ficam tão obcecados com o resultado que imaginam para suas descobertas, que simplesmente não deduzem que outros podem ter fins não tão nobres para elas. Isto é fortemente rebatido por alguns dos Tecnólogos; estes afirmam que qualquer nova descoberta pode ser utilizada como achar melhor por parte dos Doutrinados, pois isto faria parte do livre arbítrio humano e conduzir aos não-Iniciados seria recair no mesmo erro cometido pelos 300. Outros se preocupam com o que os Doutrinados podem fazer com as descobertas, em sua inconsciência. Poderiam até se destruir, e como os Doutrinados são regidos pelo destino e não pelo livre arbítrio, seria um dever dos Tecnólogos indicar a forma correta de se utilizar a tecnologia e a ciência.

Esta é uma resposta que eles ainda terão que descobrir... espera-se que a tempo de evitar o pior.

Alcunha: Tecnólogo. Este nome - como já foi feito antes - pode ser mudado a qualquer momento, pois é uma característica desta Escola a adaptação do nome às necessidades de atuação na sociedade do momento.

Shiddi: *Projeção.* Conhecer todos os planos em todos os universos. Conhecer a mente e o corpo humanos. Investigar. Descobrir. Um Tecnólogo aprende rapidamente que o mero estudo teórico não serve para uma real compreensão de seu objeto de estudo, portanto ele “mergulha” literalmente no assunto. Projetar-se, colocar-se na situação, explorar e viver de corpo e alma, eis o que procura o membro desta Escola. Por isso, especializaram-se no shiddi que melhor personifica isso.

Dom: O personagem escolherá um Talento que tenha a ver com a sua especialidade – esperando-se que ele seja de uma área científica, tecnológica, de exploração, ou algo assim – que lhe dará o direito de jogar um dado extra em qualquer teste que fizer ao usá-lo. Contudo, uma regra deve ser observada: o personagem não pode usar este Dom mais de 3 vezes por dia. O jogador deve escolher um Talento e nunca uma característica.

Ferramenta de meditação: *Ciência*. O estudo e/ou preparo de uma teoria científica ou aparato científico por parte do personagem pode ser usado como forma de se melhorar sua afinidade com a Egrégora. Este estudo não envolve necessariamente a ciência oficial, portanto ciências não oficiais como parapsicologia e eubiose podem perfeitamente ser utilizadas como ferramenta. O que importa é a sintonia que o Tecnólogo consegue com sua Egrégora através da busca de respostas para os enigmas universais.

Arquétipos: Cientistas (de todos os ramos), acadêmicos (de todos os ramos), apaixonados por tecnologia, hackers, ratos de bibliotecas, fãs de ficção científica, exploradores, inventores, projetistas, etc...

LITURGIA

A VOZ DA DIVINDADE

O universo evolui, mas sua forma de evoluir é compartilhando energia. Uma partícula se choca com outra, suas energias se mesclam, e depois cada uma segue seu caminho, mais rica em experiências. Para o Liturgo, esse é o segredo da Iluminação, pois é ensinando que se aprende. Este modo de pensar tornam os membros desta Escola os grandes arautos da Divindade no mundo. Consequentemente, os Liturgos se encontram profundamente envolvidos com os dois aspectos da vida humana mais voltados para a partilha e o crescimento das idéias: a religião e a instrução.

Apesar de estarem profundamente ligados a religiosidade, os Liturgos detestam dogmas ou a idéia do poder de vida e morte (e de vida após a morte) sobre os Doutrinados centralizado na mão de um sacerdote. Os Iniciados desta Escola enxergam a religião no sentido do seu termo original – *religare* – que é o de “religar” ou despertar no Ser Humano a Divindade. Por isso, os Liturgos defendem a idéia de que cada corpo seria um templo, onde todos teriam perfeita noção de seus atos e das consequências destes e que cada um teria seu modo de entender a Divindade. Sem culpa, sem “bem (leia-se: eu) contra o mal (leia-se: o resto do mundo)”, sem nenhuma divindade personalista que assuma seus erros e acertos. Esta posição é levada com muito cuidado quando entre os Doutrinados e – muitas vezes – até entre os Iniciados; pois ela pode não só criar situações conflitantes em um mundo onde não ter religião oficial (leia-se: ter a minha religião) pode ser confundido com um descrédito no Divino como pode chamar a atenção das outras facções. Portanto, os Liturgos acreditam na religiosidade (comportamento) e não nas religiões (instituições). Todavia, uma coisa deve ficar clara: o membro desta Escola que desejar seguir uma doutrina religiosa específica nunca será discriminado, desde que entenda que o caminho que escolheu é apenas um dos múltiplos aspectos de uma mesma e única verdade.

E aí entra um outro aspecto importantíssimo desta Escola: o ensino. Praticamente todos os Liturgos tentam passar os ensinamentos da Divindade para as pessoas. Eles consideram de extrema importância que as pessoas entendam o sentido do kharma, do dharma, da reencarnação e da Evolução para que muitos – se não todos – dos males do mundo acabem. Para um membro desta Escola, ensinar é compartilhar, e para que este compartilhar aconteça qualquer meio de comunicação é válido. Muitos dos grandes escritores, historiadores e filósofos que defenderam idéias revolucionárias eram influenciados por Liturgos ou pertenciam a esta Escola, isso sem contar o grande número Iniciados da Escola da Liturgia que se passam por religiosos ou estão envolvidos com os mais diversos meios de comunicação. Os Liturgos acreditam que ensinar algo de valor a alguém significa aprender muito mais e no aprendizado está o segredo da Iluminação. Geralmente, os Iniciados desta Escola são de grande capacidade de comunicação e detêm uma inteligência muito afiada. Mesmo que não costumem defender a idéia do ensino por escrito – pois muitos deles acreditam que a verdade muda a cada instante, e que prender as idéias na escrita seria prender a fluidez da verdade – os Liturgos entendem a necessidade de se expandir ao máximo possível o conhecimento e a informação, compreendendo que a escrita se torna um instrumento importante neste caso. Isto os torna os grandes historiadores e registradores das Escolas Iniciáticas.

Seus detratores os consideram indiscretos ou fanáticos da causa. Normalmente isso é rebatido com a explicação de que a indiscrição e o fanatismo denotam em desequilíbrio. Como o desequilíbrio ocasiona numa interferência da comunicação, não ocorrerá o contato real entre aquele que pratica o ato de explicar e o que pratica o ato de entender; consequentemente, não há aprendizado e nem evolução.

Alcunha: Liturgos (feminino = Litúrgicas).

Shiddi: *Expansão.* O Liturgo sabe que o conhecimento deve ser divulgado. Preso na mão de uns poucos “escolhidos” este mesmo conhecimento pode corromper e obrigar uma grande maioria a viver a verdade dos outros. Por isso, passaram a dominar o shiddi que provoca a aceleração e/ou aumento das capacidades de tudo o que existe na Maya. Se algo precisa ser multiplicado ou “turbinado” este é o shiddi certo.

Dom: O personagem ganha no ato de sua criação a vantagem *registros* de nível 1, sem custo. O jogador pode definir qual será a área de especialização e o tipo de registro de seu personagem. Se desejar comprar um nível mais alto desta vantagem, o jogador gastará apenas 1 ponto para o nível dois e 2 pontos para o nível três.

Ferramenta de meditação: *Compartilhamento.* O Liturgo ora, pratica uma yoga, faz meditação, ensina ou prepara uma forma qualquer de passar o conhecimento (como uma aula ou um livro, por exemplo) por um determinado tempo.

Arquétipos: Professores, escritores, reformadores religiosos, roteiristas, teólogos, acadêmicos, filósofos, educadores, editores, oradores, jornalistas, criadores de jogos, etc...

FILOSOFIA

OS FORMADORES DA TERCEIRA VISÃO

Tudo na existência tem um nível de consciência, desde a mais rudimentar até a mais sublime e infinita. Portanto, sejam partículas energéticas ou deuses, todos têm seu grau de consciência, diferenciando apenas no nível dela. O diferencial é que o Ser Humano é o primeiro degrau no desenvolvimento da auto-consciência por parte da Evolução Divina. Exercitar o auto-conhecimento e se realizar na procura das respostas internas é o objetivo dos membros desta Escola Iniciática. Enfim, os Filosofistas são buscadores da sabedoria.

A sabedoria é uma característica essencialmente humana. Ela desabrocha do caldo de experiências e reflexões que vão ocorrendo no decorrer da vida... ou de várias vidas. Os Filosofistas sabem que o que a Divindade procura é exatamente isso: transformar sua vida-energia (menos consciente) em vida-consciência (mais consciente); ou – melhor traduzindo – tomar consciência de Si Mesma através das múltiplas existências que são vividas. Isso significa, na visão desta Escola, que quando finalmente alguém se Ilumina adquiriu sabedoria. Por isso, os Iniciados desta Escola refletem profundamente sobre as mais diversas questões da vida. Eles sabem que nada acontece ao acaso e que tudo o que a Divindade Interna faz é manter uma comunicação silenciosa com o Ser Humano, tentando fazer que ele entenda alguma verdade e a torne existente.

Sim, os Filosofistas são complexos e suas teorias também, porém alguns dos maiores gênios da humanidade – e conseqüentemente a própria humanidade – beberam de suas águas. Os Filosofistas procuram com todo o seu ser pela sabedoria divina que lhes permitirão finalmente se Iluminar. Os segredos – eles sabem – estão nos detalhes mais insignificantes e deixá-los passar pode significar mais alguns anos sofrendo a influência do karma. Como o Olho de Hórus, o “Olho-que-tudo-vê”, eles procuram observar e entender o que ocorre no mundo a sua volta e principalmente o que ocorre no seu interior. Um Filosofista típico tenta entender o que lhe provoca raiva, desejo, preguiça, alegria, etc... e quais os resultados disso em sua vida. Quando um Filosofista consegue entender a si mesmo, entende o mundo e começa a se Iluminar.

Profundamente introspectivos, seus desafetos costumam taxá-los de anti-sociais ou dispersivos. Na verdade, os Filosofistas se “recolhem” constantemente em suas buscas internas. Porém, seus debates costumam ser os mais longos e acalorados dentre os Iniciados. Na verdade, como tudo é motivo de questionamento por parte de um Filosofista, pode-se dizer que ele leva sua vida como um eterno debate. Contudo, quando se dão a esse trabalho, são excelentes conselheiros. Assumem, com isso, a fama de serem os melhores Tutores entre os Iniciados. Mas se reservam ao direito de ser o mais sutil possível com relação ao essencial: eles sabem que se a pessoa não aprender por si mesma, o aprendizado não terá validade a pena. Na verdade, há séculos eles debatem sobre o efeito que os conselhos e indicações podem ter sobre o karma alheio e sobre o karma de quem aconselhou, isso sem contar as resultantes deste tipo de ação entre os Doutrinados. E, pelo visto, este é um debate que ainda está longe de terminar...

Alcunha: Filosofista.

Shiddi: *Compreensão.* Entender como algo funciona em seu cerne. Ler a mente que rege tal ser ou energia. Compreendê-la em toda a sua extensão. Estes objetivos e sua capacidade para a introspecção e reflexão colocaram os Filosofistas como mestres deste tipo de shiddi.

Dom: Como são muito reflexivos e meditativos, os Filosofistas conhecem profundamente seu “Eu” espiritual. Ao criar o personagem o jogador ganha 2 pontos extras para serem distribuídos na (s) característica (s) espiritual (is) à sua escolha. Ele não pode passar do valor máximo de 5 pontos ao se utilizar deste Dom.

Ferramenta de meditação: *Reflexão.* O Filosofista deve refletir sobre algo de importância sobre a Obra. Ele pode refletir sobre seu karma ou dharma, sobre a Egrégora, sobre algum problema imediato envolvendo seu trabalho pela Escola e por aí vai... Seria interessante se o Mestre do jogo perguntasse ao jogador – mesmo que em particular – sobre as conclusões alcançadas pelo personagem, para verificar se ele realmente se dedicou ao assunto.

Arquétipos: Professores, filósofos, peregrinos espirituais, sociólogos, teólogos, psicólogos, pessoas com muita experiência de vida, jovens precoces, yoguis, pessoas ligadas a práticas meditativas, cientistas, antropólogos, sociólogos, etc...

MEDICINA

OS DEFENSORES DO EQUILÍBRIO CÓSMICO

O universo vive em constante procura por equilíbrio. Um galho dobrado volta a posição original, assim que é liberado. Um corpo começa o processo de cura assim que se fere. Portanto, a definição de saúde como ausência de doença está errada. A saúde, em qualquer nível da natureza, é equilíbrio, seja ele físico ou psíquico. E sem equilíbrio não se alcança a Iluminação. Os Mediciniais se preocupam muito com o equilíbrio físico, emocional e mental do Ser Humano, o que acaba significando o envolvimento em todos os assuntos da vida humana.

Como alguém pode ser equilibrado passando fome? Com medo do desemprego? Sem saúde ou tranquilidade? Por estarem sempre preocupados com o equilíbrio do Ser Humano, os Mediciniais sempre procuram adaptar os caminhos da Iluminação ao momento por que passa a humanidade. Neste mundo onde todos andam falando em celulares com suas radiações entrando pelo ouvido, comem e bebem coisas pasteurizadas que têm origem desconhecida, respiram um ar produzido por fábricas, canos de descargas e desodorantes, os Iniciados da Escola da Medicina enfrentam um grande desafio.

Uma outra grave preocupação é o desvirtuamento das propostas iniciais dos criadores das profissões ligadas à saúde (uma área óbvia de atuação desta Escola). O surgimento, cada vez maior, de profissionais desta área que estão mais preocupados com o financeiro do que com o bem-estar daqueles a quem juram servir é uma alarmante demonstração da força que as facções rivais têm alcançado nesta área. Apesar disso, os Mediciniais vêm conseguindo um certo avanço em outro aspecto: entre estes mesmos profissionais surgem aqueles que vêem cada vez mais o Ser Humano como algo além de uma máquina biológica.

Alguns dos maiores defensores do “caminho do meio”, os Iniciados desta Escola adotaram o cajado de Mercúrio como símbolo de sua luta pelo equilíbrio. Alguns dos Mediciniais enxergam no cajado um simbolismo da coluna vertebral, com as serpentes simbolizando a energia da Divindade que ascende pelo Ser Humano equilibrado, procurando atingir o aspecto mais próximo da mesma (no topo do cajado). Trabalhos respiratórios, ponderação emocional e uma luta constante contra a ambigüidade indefinida de nossos pensamentos são marcas no modo de trabalhar a Iluminação por parte de um Medicinal. Os Mediciniais assumem, prazerosamente, qualquer função dentro das Escolas Iniciáticas, pois sua visão do equilíbrio os permite perceber a importância de qualquer peça no esquema geral das coisas.

Os Mediciniais tem uma visão única das outras facções. Para eles, estas são apenas o outro lado da moeda e vivem sua experiência. Muitos acreditam que, de certa forma, a existência das facções é que provoca o movimento que levará o Ser humano para a Iluminação. Esta luta pela Realidade, segundo eles, é plenamente positiva por provocar a melhora do mundo. Se não existissem os constantes ataques dos vírus e bactérias ao corpo humano, este não se reciclaria: seria frágil e facilmente destruído. Portanto, os Mediciniais lutam com ferrenha determinação contra as outras facções, mas não por serem um entrave a Evolução (como pensam os Alquímicos e Poliéticos), por não haver outro jeito (como pensam os Mecenas e Tecnólogos) ou por ser seu dever sagrado (como pensam os Liturgos); eles fazem isso por ser parte da ordem natural das coisas... e por ser o modo que a Divindade – no seu aspecto humano – escolheu.

Alcunha: Medicinal.

Shiddi: *Polaridade.* O entendimento do equilíbrio levou aos Iniciados desta Escola, a compreensão e desenvolvimento do shiddi da harmonia e do equilíbrio.

Dom: No momento de sua criação, o personagem tem direito a um ponto extra em qualquer característica física e um ponto extra em qualquer característica psíquica a sua escolha. Até em seu Dom os Mediciniais refletem a sua eterna procura pelo equilíbrio. Este Dom não permite que o personagem ultrapasse o limite de 5 pontos por característica.

Ferramenta de meditação: *Poção.* O Medicinal prepara uma poção, droga ou unguento para que – através dele – possa entrar em equilíbrio, abrindo caminho para que a meditação ocorra. Beber não é tão importante, o que interessa é a concentração e harmonia necessários para que se faça a poção em questão. Na verdade, geralmente se faz a poção para se oferecer a alguém que esteja doente ou com problemas de desequilíbrios emocionais. Em último caso, o Medicinal pode jogar fora a poção ao final do trabalho ou guardá-la para futuros usos.

Arquétipos: Médicos, enfermeiras, assistentes sociais, psiquiatras, curandeiros, massagistas (de verdade), atletas, yoguis, artistas marciais, cientistas, homeopatas, fisioterapeutas, professores de Educação Física, biólogos, ecologistas, etc...

Se os Iniciados pareceram um pouco heróicos, não se preocupe, eles *são heróicos*. Não são santos, tem seus defeitos inerentes e que devem ser trabalhados e seus karmas a serem vencidos. Mas isso só os torna mais heróicos, pois ao lembrar de lutar por aqueles que nem sabem estar em perigo – além de seus próprios problemas – eles demonstram uma entrega e valor que poucas pessoas podem dizer que demonstram. Além disso, onde está o heroísmo de se entrar numa luta sendo perfeito e indestrutível?

Ser Iniciado é viver no sacrifício e entender a ignorância humana para vencê-la. Muitos Iniciados – em especial os Liturgos – afirmam que os grandes inimigos não são as outras facções mas sim a avydia. E o objetivo não seria então o fim daqueles que doutrinam a humanidade, mas o da Egrégora que eles servem. “Sem avydia”, afirmam alguns, “não existirão os 300 ou qualquer outra, mas apenas a Evolução”. Outros entendem – como os Medicinais e os Tecnólogos – que sem a avydia, alguma outra Egrégora surgiria para fazer a dualidade necessária para que tudo exista nos planos do mental até o físico. Segundo estes, somente na Hierarquia Intuitiva é que estas dualidades terminam, talvez por isso nunca se tenha ouvido falar de algum membro das outras facções que tenham alcançado a Iluminação e o controle desta Hierarquia, mas de muitos que adquiriram a imortalidade física.

UMA OITAVA ESCOLA?

Muitos Iniciados defendem a idéia de que exista uma oitava Escola Iniciática, que trabalha “uma oitava acima” em relação as outras. Esta Escola seria freqüentada apenas por Iluminados, pois ela mexeria com conceitos que estão além do alcance de quem ainda se encontra preso na Maya.

Os Iluminados não se pronunciam sobre o assunto. Isso pode se dever ao fato de que os Iniciados não entenderiam os conceitos ali defendidos; afinal de contas, assim como os Iniciados não comentam seus conceitos com os Doutrinados por estes não entenderem e por envolverem o modo com que eles percebem sua realidade, os Iluminados podem fazer o mesmo.

COMO AS OUTRAS FACÇÕES SE ORGANIZAM

As outras facções também tem suas subdivisões. Os 300 e os Entropistas tem suas próprias Escolas Iniciáticas ou, como eles chamam, Segmentos e Células, respectivamente (o Mestre do jogo deve considerar shiddis e Dons semelhantes, a não ser que tenha suas próprias idéias a respeito) que abrangem idéias próximas das dos Iniciados. O problema é a abordagem: eles acreditam claramente que a humanidade ou deve ser controlada ou destruída. Eles são como versões deturpadas das Escolas dos Iniciados:

- **Alquimia:** Ao invés da Transformação e Imortalidade Espiritual defendida pelos Iniciados desta Escola, os Centriarcas procuram criar medos profundos de mudanças nas pessoas. Geralmente estes medos vêm disfarçados em forma de “tradição”. Como estão profundamente envolvidos com o que comumente se considera magia, procuram criar na mente dos Doutrinados conceitos

errôneos como o de se canalizar o poder em algum objeto e não em quem o utiliza. Isso afasta o Doutrinado da possibilidade de perceber sua capacidade de criação mental.

Nos Segmentos, procuram difundir a idéia da imortalidade física ou psíquica – uma “imortalidade” que ainda sofre influência da Maya. Os mais avançados hierarquicamente dentro deste Segmento, percebem que esta pretensa imortalidade depende basicamente da sustentação da Maya e das fortes emoções geradas pelos Doutrinados. Eles escondem o máximo que podem esta informação dos Centriarcas que estão mais próximos da base da pirâmide, pois como em qualquer pirâmide, o espaço vai ficando menor conforme se aproxima do topo.

Já nas Células Entropistas, o desenvolvimento daquilo que passou a ser conhecido popularmente como “magia negra” é a prioridade. Costuma-se também desenvolver a assim chamada magia elemental, onde os elementais e elementares são invocados no sentido de trabalhar o fim da realidade como conhecemos. Considerando-se o que as pessoas andam fazendo à natureza, não é difícil conseguir este tipo de aliado.

- **Artes:** Os Centriarcas deste Segmento procuram usar as artes como forma de corrupção e degradação, afastando o máximo possível os Doutrinados da Perfeição defendida por seus oponentes. Filmes e ensaios pornográficos, músicas de qualidade duvidosa ou que incitam ao sexo e violência desenfreados, filmes com moralidade duvidosa (onde, por exemplo, o “mocinho” mata mais que qualquer vilão, por motivos passionais) e outros são divulgados como forma de “expressão artística”.

Outros se especializam em criar um tipo de arte que se torna totalmente incompreensível para o Doutrinado e, com isso, plantar o desinteresse por qualquer tipo de arte. Eles também moldam a Maya, mas criam monstros grotescos.

Entre os Entropistas, a divulgação de idéias apocalípticas é o melhor uso que eles imaginam para esta forma de expressão humana.

- **Política:** Ao invés da Fraternidade, a guerra! Não apenas no seu sentido mais óbvio – o de um povo contra o outro – mas também em modos mais sutis e muito eficientes. Política e administrativamente, certas atitudes ou a falta delas podem criar situações de injustiça e desequilíbrio social. Isto gera a violência, competitividade excessiva, desemprego, indigência e outros males sociais, em especial nas grandes cidades. Como cria-se a expectativa de que qualquer um pode vir a ficar entre os “derrotados” socialmente, a luta para se garantir o maior pedaço do bolo torna-se uma regra de convivência.

Difundir a idéia de que o bolo não dá para todos é um tática muito bem implementada por este Segmento. A luta por aquilo que se acredita ser a própria sobrevivência gera a insensibilidade e indiferença e estas geram o rancor; daí para a ação violenta é apenas um passo.

Já a Célula entrópica quase conseguiu seu intento destrutivo no século XX, ao provocar por várias vezes situações que levaram o mundo a beira da terceira guerra mundial. Contudo, eles não desistiram de seu intento...

A perseguição histórica que alguns dos

Iluminados e de algumas das aparições de Maytréia foram amplamente apoiados por estes Segmento e Célula. Às vezes, até de forma pouco discreta.

- **Mecânica:** O uso das descobertas científicas e do avanço tecnológico para a degradação, desvalorização e nivelamento por baixo do Ser Humano é a especialidade deste Segmento. Eles estão em tudo: desde criar armas tecnológicas de grande poder destrutivo até a criação de material que “facilita” o trabalho enquanto tira o emprego de vários passando pelo uso de descobertas científicas para deturpar os objetivos da Divindade.

Os Centriarcas deste Segmento têm demonstrado um interesse todo especial na genética e na robótica, mas estão um pouco assustados com a internet. Apesar dos seus colegas das Artes enxergarem um potencial muito amplo na rede mundial, este tipo de liberdade de expressão e de comunicação tem provocado arrepios nos Centriarcas tecnólogos. Seus colegas de outros Segmentos cobram uma atitude, mas a tentativa dos Centriarcas poliéticos em censurá-la têm redundado em fracasso atrás de fracasso e cada sistema de controle que um Centiarca tecnólogo cria recebe prontamente uma resposta de algum jovem hacker, certamente apoiado pelos Iniciados.

Entre os Entropistas, o desenvolvimento de armas com um poder destrutivo cada vez maior e a criação de remédios e drogas que enfraquecem cada vez mais a humanidade são seus principais focos de ação.

- **Liturgia:** Este Segmento muda toda a visão de realidade dos Doutrinados criando “histórias oficiais” que servem para que a realidade menor continue sob controle. Eles podem atuar pela imprensa, nas aulas de história e na criação de certas seitas que deturpem os ensinamentos dos mestres que dizem seguir. Aliás, o apoio a qualquer facção fanática de qualquer religião – seja financeiro, bélico ou político – é uma norma deste Segmento e o preconceito também é uma arma muito explorada por eles.

O ateísmo e a deturpação dos conceitos ensinados por grandes Iluminados com a criação de religiões dogmáticas e de forte capacidade de opressão das massas também poderiam ser grandes instrumentos dos centriarcas litúrgicos, mas isso tem sido olhado com desconfiança pelos Centriarcas de outros Segmentos. Acredita-se que, na verdade, os Mayávicos ou os Entropistas é que tenham infiltrado esta idéia entre os Doutrinados. Isto pode indicar a existência de Centriarcas duplos ou de Cinzentos nas fileiras dos 300. Não se conseguiu nenhuma informação sobre isso a partir de Entropistas capturados. Tudo o que se sabe é que esta Célula provavelmente trabalha o desenvolvimento de religiões fundamentalistas e com visões apocalípticas.

- **Filosofia:** Levar o povo à ignorância parece ser o caminho óbvio deste Segmento. Um Centiarca filsofista tenta de todos os modos divulgar a atual cultura do imediatismo, do materialismo e da acomodação que impedem as pessoas de se moverem para mudar suas vidas. Estuda-se freqüentemente o modo de agir e as reações das pessoas para que melhores modos de controlar as massas sejam

repassados aos outros Segmentos. O uso da filosofia e da psicologia como forma de se justificar os comportamentos sociais pretendidos pelos 300 é também muito comum. Constantemente, os Centriarcas deste Segmento tentam encontrar formas de manipular os próprios Centriarcas mais novatos da facção, para que estes não tentem fazer perguntas demais. Métodos de lavagem cerebral – particulares e em massa – têm sido o resultado de tais ações a tempos.

Obviamente, as visões mais pessimistas na forma de pensar do Ser Humano tem o “dedo” dos Entropistas.

- **Medicina:** O desequilíbrio físico e psíquico é importantíssimo para que os objetivos dos 300 sejam alcançados. A criação de remédios com efeitos colaterais que possam provocar novos males e as pesquisas que criam novas doenças são apenas os aspectos mais óbvios do trabalho dos Centriarcas Mediciniais. Eles também são importantíssimos na criação de hábitos alimentares que aumentam a força da Maya e na divulgação do consumo de drogas das mais diversas, legais e ilegais. Aumentar a insensibilidade dos profissionais da área de medicina, criando um mercantilismo exagerado na área e promover causas sociais (como a poluição, por exemplo) que intensifiquem o desequilíbrio orgânico e psíquico costumam também fazer parte do programa.

Porém, este é outro Segmento que vem se preocupando com a possibilidade de infiltração dos Entropistas e dos Mayávicos. O surgimento de drogas altamente destrutivas – como o crack – e a aparição de “profissionais de saúde” que simplesmente se tornaram carniceiros em uma profusão cada vez maior, parece indicar que, enquanto os Centriarcas se preocupavam cada vez mais com os movimentos das Escolas Iniciáticas, se esqueceram de outras frentes de batalha. Isto pode significar a perda estratégica de pontos importantes da Guerra Oculta.

Os 300 trabalham em conjunto. Assim como ocorre com as Escolas Iniciáticas, cada Segmento é uma parte de um grande mosaico do qual poucos podem perceber em sua totalidade. Por exemplo: enquanto os Centriarcas medicinais criam remédios com fortíssimos efeitos colaterais, os poliéticos criam as condições para que eles sejam raros e caros demais, os litúrgicos semeiam a idéia de que apenas aquele remédio pode ser a solução para determinado problema e os filsofistas aumentam a sensação de que o Ser Humano é inútil se não for fisicamente produtivo. Por este exemplo, percebe-se que os limites que determinam aonde cada Segmento age é muito tênue. Na verdade, é raro que exista algum aspecto da Doutrinação em que um Segmento atue sozinho.

Apesar do termo “Doutrinado”, normalmente utilizado pelos Iniciados, ter sido constantemente citado acima; os 300 costumam chamar as pessoas de “massa de manobra”.

Muito pouco se sabe sobre os Entropistas, além de seu objetivo bizarro. Porém, acredita-se que eles sejam tão dedicados e organizados quanto seus inimigos.

OUTRAS FACÇÕES

Os Mayávicos e os Corrompidos não tem estruturas tão parecidas. Os Mayávicos são pessoas – alguns ex-postulantes – que não chegaram a ter um conhecimento mais profundo do funcionamento da sociedade iniciática. Portanto, se subdividem de forma bem diversa das Escolas, sendo sua formação hierárquica ainda desconhecida pelos Iniciados.

Os Corrompidos simplesmente são, em sua grande maioria, assustados demais. Contudo, alguns grupos são formados de vez em quando. A tendência da maioria é se aliar a algum grupo ou ser destruído em sua fraqueza.

Mas uma atenção especial é dada aos Cinzentos, eles são membros de qualquer uma das facções que simplesmente tem seus próprios planos... e não vão adiá-los em prol de outros interesses. Eles se preparam, são iniciados, recebem apoio e cobertura e então – geralmente quando seus amigos mais precisam – dão as costas e vão cuidar de sua vida. Um Cinzento, uma vez descoberto, pode ser severamente punido pois muitos problemas sérios já ocorreram por conta de seu egoísmo. Geralmente vivem de negociações e troca de favores, apesar de ser muito ruim para a imagem de um Iniciado ser visto negociando com um deles.

ASTENDÊNCIAS

Apesar de serem organizados em Escolas, os Iniciados já nascem com estilos próprios cedidos pela Divindade. Estas Tendências, como são chamadas, indicam a forma com que o Iniciado trabalhará na sua missão. Elas denominam antes o modo de ver o mundo e como podem trabalhar pela sua Escola do que alguma capacidade intrínseca. São mais uma maneira da Divindade mostrar o que “espera” do Iniciado.

Na verdade, há um pouco das quatro Tendências em todos os Iniciados, sendo a que se apresenta aquela de maior relevância. Torna-se importante mostrar também que um grande Iluminado de cada Tendência (provavelmente uma representação de Maytréia) ensinou alguma Lei que se torna uma característica intrinsecamente humana e evita de cairmos na barbárie.

Algumas Escolas podem até ter mais de um tipo de Tendência do que outro, mas isso não é tão evidente. As quatro Tendências são muito necessárias para que a mesma funcione com equilíbrio. Assim como acontece entre as Escolas na Guerra Oculta, cada Tendência cobre a deficiência da outra dentro da Obra.

Outro elemento importante da Tendência é que nela sempre se insere um método para se “queimar” o karma do Iniciado. A cada vez que um Iniciado consegue cumprir uma determinada ética exigida por sua Tendência ele tem o direito de tentar diminuir seu karma. Esta ética é fundamental para contrapor e equilibrar as características da Tendência em questão. Por exemplo: como os Xatryas são muito combativos e impulsivos em suas ações, eles precisam se equilibrar trabalhando pela temperança.

COMO SÃO APRESENTADAS

As Tendências serão apresentadas de forma rápida e genérica, juntamente com a maneira com que

“queima” seus karmas e o plano que ela domina melhor. Para efeito de jogo isso significa ganhar 1 ponto extra neste plano no momento da criação do personagem, e pagar menos pontos de experiência para aumentar de nível este mesmo plano, além de indicar o que o personagem daquela Tendência precisa fazer para que possa fazer o teste de karma. O Mestre do jogo deve prestar atenção aos jogadores espertinhos que desejarem “forçar a barra” para diminuir o karma de seus personagens; queimar o karma é uma atitude que exige interpretação do jogador... e esta interpretação tem de ser constante e não momentânea. Se, por exemplo, em meio uma batalha um Iniciado de Tendência Xatrya conseguiu se equilibrar e pensar numa saída o Mestre pode perfeitamente permitir que ele faça o teste para verificar se diminui seu karma. Todavia, se este mesmo personagem constantemente se mostra intempestivo e apenas quando o jogador percebe a necessidade de queimar o karma dele este se equilibra, o Mestre tem toda a liberdade do mundo para negar o teste ou devolver o ponto de karma queimado antes.

As outras facções também têm seus Iniciados com suas Tendências. Assim como o Mestre pode fazer com as Escolas, é só criar versões corrompidas dos mesmos (algumas idéias são colocadas adiante). Baseando-se nos objetivos das facções fica bem fácil fazer isso.

Os shiddis e os planos aqui mostrados serão mais detalhados no capítulo *Planos* e as regras para o funcionamento dos Ecos, shiddis, Senda Iniciática, karma, dharma e uso dos elementos da ficha do personagem estão no capítulo *Agindo na Maya*.

BRÂMANES

É importante saber o desejo da Divindade. Ao se sintonizar com Sua Vontade o Iniciado adquire maior capacidade de sucesso em sua luta pela Evolução e de percebe com mais clareza o caminho da Iluminação. Aqueles que indicam com maior facilidade os desígnios da Divindade são os Brâmanes. Os Iniciados desta Tendência são conhecidos por sua grande afinidade com objetivo final. Sua percepção geralmente é a tranqüila postura de quem sabe que tudo acabará como deve ser e não uma indicação de algum ato imediato a ser feito.

Os Brâmanes, normalmente, são os grandes mentores das Escolas. Seus ensinamentos são ouvidos com atenção e suas lideranças altamente respeitadas. Os Brâmanes estudam profundamente os ensinamentos dos grandes Iniciados e daqueles que deixaram as Leis que cada Tendência procura seguir (os Brâmanes não carregam nenhuma dúvida de que os Iniciados que deixaram estas Leis eram representações de Maytréia). Costumam também serem responsáveis pela interpretação dos ensinamentos de Maytréia e dos maiores dos Iniciados dentre as Escolas. A luta contra a ignorância é um dharma comum entre estes Iniciados. Normalmente, eles também enfrentam uma batalha sem tréguas contra um inimigo ardiloso que vive nas sombras de sua sabedoria: o orgulho. Muitos Brâmanes ficam atentos contra este inimigo insidioso que pode se alojar em seus corações.

Na história oculta, foi um Brâmane, a cerca de 2000 anos, que ensinou a Lei da *Irmandade*. Este inspirado Iniciado, junto com sua injustamente esquecida esposa, indicou que o sofrimento daqueles que estão indefesos repercute – como kharma – na vida de todos. Por isso, um Brâmane normalmente é bastante devotado ao aplacar do sofrimento humano.

Queimando kharma: *Altruismo*. O Brâmane que assume um ato de ajuda a alguém indefeso, adquire o direito de tentar queimar seu kharma através de um teste de dharma. Caso o personagem se fira ou seja severamente prejudicado de alguma maneira nesse ato, queima um ponto automaticamente. Obviamente, a situação do ferimento ou prejuízo não deve ser provocado de forma proposital pelo jogador. O que nós defendemos aqui é o heroísmo e não a imbecilidade ou mesmo a tentativa de se aproveitar da situação.

Plano que domina: Mental.

XATRYAS

Os ideais da Divindade devem ser defendidos com firmeza, honra e equilíbrio. De nada adiantaria saber os desígnios da Divindade se estes não pudessem ser defendidos. Um Xatrya sempre lamenta a luta, mas nunca foge dela. Após definido os passos a serem dados em algum plano, os Iniciados desta Tendência são os que mais bravamente se preocupam em proteger cada passo do mesmo. Por isso mesmo, aplacar a ira costuma ser um grande dharma na vida destes Iniciados.

Por volta de 500 a.c., um príncipe – descendente de um povo altamente guerreiro – que abandonou o principado para entender o motivo da existência humana fundamentou a Lei da *Sabedoria*. Segundo ele, o equilíbrio e a atitude prática – sem envolvimento emocional com os resultados – podem evitar o sofrimento. Por isso, um Xatrya sempre evita a expectativa. Este Iniciado age sem pensar nos resultados (que nos planos sempre são perfeitos, mas na prática...) e preocupado apenas em fazer o que se deve ser feito. Isto não significa impulsividade – um problema comum entre os Iniciados desta Tendência que não entenderam o sentido de sua Lei – mas sim um trabalho equilibrado, maleável e consciente. Planos devem ser feitos, mas sempre adaptados a situação e com os resultados decididos pela Divindade.

Normalmente, os Iniciados com essa Tendência são equilibrados e procuram levar esse equilíbrio para a vida dos Doutrinados.

Queimando kharma: *Temperança*. Toda a vez que um personagem desta Tendência raciocinar de forma equilibrada diante de alguma situação caótica (seja a nível físico, emocional ou mental) e achar uma saída para a situação, ele terá direito a um teste de dharma. Caso a saída pensada por ele for vital na solução da situação, ele queima um ponto de kharma automaticamente.

Plano que domina: Astral.

VAYSAS

O equilíbrio dinâmico. A distribuição equitativa do trabalho e da riqueza. Os Vaysas são aqueles que permitem o afluir dos movimentos do mundo, de forma justa e equilibrada. Eles procuram corrigir os desequilíbrios e – principalmente – a injustiça no mundo. Sabem, contudo, que a justiça pelo ponto de vista dos reinos (inclusive hominal) é completamente parcial e trabalham constantemente para não se deixarem influenciar por isso.

Os Vaysas, devido a isto, costumam ser os juizes e embaixadores das Escolas Iniciáticas. No momento em que ocorre uma disputa nas Escolas, são eles quem interferem e costumam decidir.

Há quase 5000 anos, um Iniciado desta Tendência desenvolveu o conceito de *Justiça*. Enquanto guiava seu povo numa fuga de outro que pretendia escravizá-lo, ensinou que a Divindade é justa e que o Ser Humano – se pretende alcançar a Iluminação – deve ser tão justo quanto Ela. Ali foram mostradas as bases da convivência humana e explicado como o kharma age com rigor ao corrigir os atos, palavras, sentimentos e pensamentos de injustiça.

Devido o fato de serem aqueles que trabalham pela justiça nas Escolas e controlarem o aspecto mais material das mesmas, os Vaysas normalmente devem trabalhar o kharma gerado pela avareza.

Queimando kharma: *Justiça*. A cada movimento do personagem no sentido de se defender algo que seja verdadeiramente justo, o personagem ganha o direito de tentar queimar seu kharma. É necessário que se compreenda bem o que seria justo, mas para um entendimento geral, qualquer coisa que impeça um Ser Humano de seguir evoluindo (Doutrinado ou não) é injusta; porém, o direito individual não deve atrapalhar o direito coletivo. Se a causa que o personagem defender realmente tiver repercussões positivas na consciência coletiva da comunidade, ele queima automaticamente um ponto; contudo se esta mesma causa atrapalha o desenvolvimento coletivo, ele perde o direito de teste (podendo inclusive correr o risco de gerar kharma negativo).

Plano que domina: Etérico.

SHUDRAS

Considerada a mais nova das Tendências, os Shudras estão preocupados com a parte prática do trabalho; são aqueles que adoram arregaçar as mangas. Pouco lamentam, agindo imediatamente e costumam dizer que “não se deve procurar culpados e sim soluções”. Acredita-se piamente que entre os Shudras é que surgirá a nova Lei. Uma síntese das três anteriores – Irmandade, Justiça e Sabedoria – que provavelmente será a Lei conhecida como a Lei da *Verdade*. Esta Lei, acreditam os Iniciados, seria a Lei definitiva para o nosso mundo, a Lei que libertaria toda a humanidade para que continue seu avanço evolutivo. Por isso mesmo, o kharma com o qual um Shudra costuma ter de trabalhar é a intolerância.

Mas um Shudra é antes de tudo um ser de ação. Uma lenda conta que dois homens caminhavam na floresta quando ambos foram acertados com setas venenosas no peito; enquanto um continuou deitado e se perguntava de onde veio a flecha, que tipo de veneno tinha e por quê ele foi atingido o outro simplesmente retirou a flecha e se escondeu para evitar ser novamente um alvo e ter chance de procurar uma cura. Este último agiu como um Shudra.

Os Shudras – que é a Tendência que mais trabalha com os Doutrinados – tentam ensinar a estes a síntese da Verdade através da praticidade e do fim da superstição e credices de todo tipo. É forte entre eles a crença de que Maytréia surgirá, não como uma pessoa mas sim como um estado de consciência de todo um povo ou uma nova humanidade, neste início de milênio. Esta visão prática e a característica de ser a Tendência que mais trabalha com os Doutrinados os transformam em verdadeiros arautos da Obra dos Iniciados.

Queirmando kharma: *Verdade*. Toda a vez que um personagem desta Tendência defender algo de elevado em que ele acredita, diante de uma situação em que ela está ameaçada, ele tem direito a um teste de dharma. Se sua defesa impressionar alguém o bastante para convencer, queima-se o ponto de kharma automaticamente. Porém, o Mestre deve ficar atento: aquilo em que o Shudra acredita deve estar de acordo com a Evolução Humana ou o seu dharma. Nada de fazer discursos contra alguém que se negou a dar uma esmola ou não ajudou uma velhinha a atravessar a rua e ficar esperando ganhar o direito ao teste por causa disso.

Plano que domina: Físico.

NAS OUTRAS FACÇÕES...

Algumas das outras facções também têm suas versões das Tendências, porém com suas próprias denominações e objetivos obscuros. Apesar disto não ser uma regra para todos (os Mayávicos parecem não ter nenhuma divisão neste sentido e os Entropistas são um mistério completo neste aspecto), os 300 sabem tão bem quanto os Iniciados da necessidade desta divisão para o conhecimento da causa em se trabalha. O problema é apenas de perspectiva, neste caso. Os Centriarias colocam em seus seguidores conceitos bem deturpados dos objetivos das Tendências, vamos estudá-las rapidamente.

- **Doutrinador:** É o equivalente a Brâmane. Porém defende a idéia da *fragmentação*.
- **Centurião:** O equivalente a Xatrya, mas defende a idéia da *passionalidade*.
- **Negociador:** O equivalente a Vaysa, mas defende a idéia da *esperteza*.
- **Propagador:** O equivalente ao Shudra e procura por uma síntese dos três conceitos anteriores.

O Mestre tem plena liberdade para adaptar de acordo com sua visão de jogo os conceitos demonstrados aqui.

AGINDO NA MAYA

Ela não conseguia se acalmar. A suspeita de que seu namorado estivesse sendo sutilmente usado pelos Centriarcas para descobrir se ela era uma Iniciada lhe atingiu como uma bofetada. Ao lado de uma Irmã de Egrégora, ela pensava num modo de entrar no apartamento dele e procurar por provas.

Mas o porteiro não colaborava. Ele não gostava do fato de que ela – pela primeira vez – tentava entrar no apartamento sem a presença dele... e ainda acompanhada de uma estranha! Um shiddi parecia ser necessário.

Neste momento, sua Irmã tomou a frente. Conversou por uns cinco minutos com o porteiro e este acabou por abrir o caminho para elas. Enquanto subia, sua Irmã comentou: “Os shiddis não são as únicas habilidades que temos, não é mesmo?” E piscou um olho.

Assim, ela entrou no apartamento de seu namorado. Com o coração na mão e rezando para que não encontrasse as provas que não deveria encontrar.

Como dissemos no capítulo *Atrium*, o RPG é um jogo em que interpretamos papéis. Ele é muito diferente dos outros jogos que você pode estar acostumado (caso esteja lendo um RPG pela primeira vez) pois não se procura um vencedor e ele só terminará no dia em que o grupo assim achar melhor. Como os personagens devem se unir para ultrapassar os obstáculos e adquirir experiências – crescendo com isso – não há uma competição de jogador contra jogador. Geralmente, ou todos vencem ou todos são derrotados.

Mas, apesar das qualidades acima, ele precisa de regras. Isso reduz a possibilidade do Mestre definir arbitrariamente o que ocorre.

Se o personagem pula de um prédio para outro, na perseguição à um Centriarca, não fica muito justo deixar apenas na mão do Mestre decidir se o salto foi bem sucedido ou não, ou mesmo se foi mais ou menos. Veremos isso mais abaixo.

Este capítulo tratará das regras gerais a serem usadas em situações mais “mundanas”. As regras que envolvem mais particularmente os Iniciados e o uso de seus siddhis e rituais estão no capítulo *Planos*.

Aconselhamos que tenha a mão uma ficha de personagem. Isso facilitará muito a assimilação dos conceitos. A ficha do personagem fica no final do livro e pode ser tirada tantas cópias quanto forem necessárias para serem usadas pelos jogadores e Mestre.

NOMENCLATURA

Para facilitar, temos uma pequena nomenclatura que diferencia os personagens dos jogadores dos personagens administrados pelo Mestre. Os primeiros são conhecidos como PJ's e os últimos como PC's.

ENTENDENDO O TEMPO

As medidas de tempo são as primeiras

responsáveis pela organização das partidas de **Maytréia**. A medida mais básica de tempo é a **rodada**. Durante uma rodada os personagens podem fazer coisas simples como abrir uma porta, ligar um carro ou acertar um golpe em uma luta. O tempo de uma rodada costuma variar, mas geralmente não irá exceder 30s. Elas também costumam se referir a uma quantidade de tempo grande e sem grandes eventos que sofre um salto para efeito de jogo (uma viagem de ônibus em que nada aconteça ou uma noite de sono sem maiores conseqüências são bons exemplos). Rodadas interligadas em um mesmo cenário dão origem a uma **seqüência**. As **estórias** em torno das quais as sessões de **Maytréia** irão girar serão formadas por várias seqüências. A nível mais amplo, todas as estórias vivenciadas pelos mesmos personagens darão origem a uma **Saga**, que terá início, meio e fim. Em resumo:

- **Rodada:** uma ação simples ou uma quantidade de tempo que foi “saltada”.
- **Seqüência:** cena composta de várias rodadas interligadas.
- **Estória:** uma ou mais sessões de jogo que completa uma aventura, com início, meio e fim.
- **Saga:** todas as aventuras dos personagens.

AÇÕES

Tudo o que os personagens normalmente fazem durante o jogo é resumido em ações — desde gritar um aviso até girar uma maçaneta ou disparar um tiro durante um combate. Existe, porém, mais de um tipo de ação.

Ação simples: São ações que podem ser resumidas em uma rodada de interpretação ou necessitem somente um **sucesso** (explicado adiante) para ser realizada.

Exemplos de ações simples:

- Abrir uma porta.
- Dar um golpe em uma luta.
- Ligar um carro.
- Invocar um siddhi.
- Se esconder nas sombras.

Ações complexas: São ações que precisam de mais de uma rodada de interpretação ou necessitam de mais de um sucesso para serem realizadas.

Exemplo de ações complexas:

- Travar uma conversa.
- Escalar um muro alto.
- Pesquisar em uma biblioteca.
- Concertar um carro.
- Participar de um ritual.

Como visto acima, nem todas as ações podem ser definidas com simples interpretação. Nestes casos são necessários testes de avaliação.

TESTES DE AVALIAÇÃO

Os personagens dos jogadores e do elenco farão diversas coisas durante uma partida, além de andarem de um lado para o outro. Algumas ações se resumem em coisas pequenas e simples, sendo por si só necessária a interpretação. Diálogos sem a necessidade do uso de nenhuma habilidade e a interação entre os personagens são um bom exemplo disso. Outras coisas, porém, não podem ser decididas de forma tão simples. Quando o personagem persegue um Centriarca, tem a chance de ser descoberto. Nestas, e em outras ocasiões, são necessários testes.

Os personagens constantemente tentarão realizar ações dignas de avaliação. Uma forma simples de classificá-las é observar o quanto elas podem dar errado. Cumprimentar uma pessoa é algo trivial, mas roubar um carro certamente não é. Os personagens podem ser submetidos a testes sempre que o Mestre decidir que suas ações correm um risco mínimo de falha, sejam elas tentativas de arrombamento, perseguições em alta velocidade ou simplesmente passar a lábia em um porteiro para entrar de graça em um clube. Sempre que forem necessários testes, o Mestre deverá observar que **Parada de Dados** os personagens deverão usar. As paradas de dados determinam o número de dados de dez lados (d10) que os personagens usarão para saberem se foram bem ou mal sucedidos em seus testes. Existem três tipos de Paradas:

- **Presença:** sempre que os personagens forem interagir com seres vivos, usarão a Parada de Presença. Desse modo, quando um Iniciado for passar a conversa em alguém, tentar conquistar a confiança de um elemental ou intimidar um segurança, usará sua parada de Presença. Em resumo, qualquer tipo de interação social ou tentativa de uso das capacidades intuitivas e reflexivas do personagem é medida por esta parada de dados.
- **Perícia:** é a parada utilizada quando os personagens forem usar qualquer um de seus Talentos. Será de longe a parada de dados mais utilizada durante o jogo. Portanto, sempre que um Iniciado for consertar um carro, arrombar uma porta, digitar em um computador ou até mesmo lutar, utilizará sua parada de Perícia. Esta é uma parada de dados voltada para a ação física.
- **Vontade:** é de fundamental importância no uso de magia. Sempre que forem utilizar seus Siddhis ou fazer testes de resistência aos mesmos, praticar um ritual e verificar se queimaram pontos de karma os Iniciados usarão sua parada de Vontade.

As paradas de dados variam de 1 a 5 d10, e quanto mais dados em sua parada, mais chances de se obter ao menos um sucesso o personagem terá.

Outro fator que é importantíssimo durante os testes de Avaliação é a **Margem de Sucesso**. A Margem de sucesso (ou simplesmente **Margem**) dita que resultado o personagem precisa obter em ao menos um dos dados de sua parada para ter um sucesso. As Margens são definidas com base no somatório de dois dos atributos dos personagens, definindo o quanto eles são bons ou ruins no que sabem ou fazem. Na maioria das vezes, ele fará isso somando uma Característica e um Talento (tais associações serão sempre descritas no livro como **Característica &**

Talento). Algumas vezes a Margem corresponderá a algo diferente disso, mas aí então será especificado pela situação — uso de Siddhis ou testes de Resistência a shiddis alheios são um bom exemplo disso (veja o capítulo *Planos*).

Todas as definições para margens de sucesso recairão nas seguintes situações:

- **Característica & Característica:** são atributos usados nos casos de testes que envolvam as qualidades básicas de um personagem, refletindo mais suas aptidões naturais que seus conhecimentos.

Exemplos: Somar Força & Físico para erguer um peso, Reflexos & Físico para manter o pique de uma corrida ou Percepção & Inteligência para não cochilar durante as explanações de um feiticeiro.

- **Característica & Talento:** são os atributos utilizados no caso de testes que envolvam conhecimento especializado, além de um pouco de aptidão.

Exemplos: Inteligência & Concertos Leves para concertar uma moto, Inteligência & Idiomas para compreender um recado em língua estrangeira, Reflexos & Armas de Fogo para acertar o pneu de um carro em movimento.

Quaisquer atributos podem ser combinados desta forma para definir a margem de sucesso, desde que o Mestre julgue prudente.

Sendo assim, após definida a margem de sucesso, o jogador rola quantos dados a sua parada permitir e observa os resultados — se ele conseguir ao menos um resultado **igual ou menor** que sua margem de sucesso, ele foi bem sucedido.

Exemplos de testes de Avaliação:

Dexter, um tecnólogo, é o personagem de Luiz. Ele está tentando invadir o sistema de computadores de um hotel para descobrir em qual dos quartos está um Poliético dos 300. O Mestre decide que esta não é necessariamente uma ação fácil (a maioria dos hotéis preza a segurança e privacidade de seus hóspedes), mas também não acha que seja um trabalho dos mais ardorosos, pois Dexter dispõe de um excelente material — um laptop moderno, com um bom modem e muitos programas de hacking — e então define que ele deverá rolar sua Parada de Perícia, com margem igual a Inteligência & Computação. Dexter vai à luta: sua Perícia é igual a 3, e sua Inteligência (4) e o Talento Computação (4) lhe dão uma margem de sucesso igual a 8. Luiz rola os dados, e consegue os resultados 2, 3 e 9. Descartando o resultado 9 (que é maior que sua margem) ele mantém ainda dois sucessos. Nada mal mesmo! Assim, Dex começa a navegar pela rede do hotel atrás de seu alvo...

Definição das Margens de Sucesso:

1. Sem comentários
2. Péssima
3. Ruim
4. Fraca
5. Média
6. Boa

7. Ótima
8. Excelente
9. Espetacular
10. Máxima

Então, como foi visto no exemplo, cada resultado que seja igual ou menor que a margem de sucesso do personagem representa um **sucesso**. Geralmente, apenas um sucesso já basta para que uma ação seja bem sucedida, mas um número maior de sucessos indica um desempenho superior. Além do mais, ocasionalmente serão necessários mais sucessos em determinadas ações (como com as ações complexas).

Intensidade de sucessos:

1. Mínimo
2. Bom
3. Ótimo
4. Excelente
5. Sucesso absoluto

FALHAS

Ocasionalmente, os personagens falharão. Uma falha ocorre sempre que o personagem só conseguir resultados maiores que sua margem de sucesso em sua parada de dados. Quando isso acontece, sua ação foi mal sucedida. Veja o exemplo:

Hermes, o personagem de Lázaro (o nome dele é esse mesmo, e podemos provar) é um Alquimista. Como todo Xatrya que se preze, ele é muito bom em combates e quando as coisas pegam fogo, ele é o sujeito certo para se ter por perto. Mas ele agora está em uma recepção organizada por um colega Mecenas, vestindo um bonito blazer cinza e com uma belíssima jovem flertando com ele... em francês. “Que droga” ele resmunga para si mesmo, e tenta entender o que a jovem diz. Francês também é uma língua latina, e Hermes não é nenhum idiota (Inteligência 3). Como ele não tem o talento Línguas, o Mestre autoriza Lázaro a fazer um teste de Presença (essa é uma interação social) com margem igual a sua Inteligência (3, e só) — ele está muito benevolente hoje. Lázaro rola os dois dados de sua Presença e consegue os resultados 5 e 7.

Tsc-tsc.

E então, num mundo imaginário, Hermes tenta forçar uma cantada num francês muito obscuro, e arranca gargalhadas da jovem esguia em seu vestido preto...

O 10

A despeito de quão alta seja a margem de sucesso de um personagem, um resultado igual a *dez* sempre será **uma falha**. Além do mais, cada resultado *dez* deve ser contabilizado separadamente dos sucessos. Eles **não** invalidam os sucessos, mas caso hajam mais *10* do que sucessos em sua parada, as coisas se tornam realmente complicadas.

FALHAS CRÍTICAS

Se durante o rolamento dos dados um personagem não conseguir nenhum sucesso e tiver algum *10*, ou ainda, se

tiver mais *10* do que sucessos entre seus resultados, ele obteve uma **falha crítica**. Os resultados de uma falha crítica ficam a critério do Mestre, e podem ser algo cômico, terrível ou letal (podendo provocar, no caso de invocação de um shiddi, o terrível Eco), mas geralmente serão desastrosos, e levarão todas as chances do personagem ao chão. Veja o exemplo abaixo:

Vivian é uma Litúrgica, personagem de Regina. Ela precisava encontrar um de seus contatos dentro de uma festa, mas infelizmente, seu nome não consta na lista de convidados. Ela tenta ser sutil, e resolve convencer o segurança com uma mentira muito bem elaborada, na qual ela é prima de uma das convidadas e precisa desesperadamente falar com ela, mesmo que por poucos minutos. Vivian é uma garota carismática (Simpatia 4) e é muito boa em convencer as pessoas (Expressividade 5). O Mestre decide que é mais adequado aplicá-la a um teste de Presença. Regina sorri (pois Vivian tem Presença 4 e sua margem é igual a 9!) e rola os dados... 4, 10, 10 e... 10. Os dados olham para ela como se fossem os olhos de algum duendezinho pronto a aprontar alguma brincadeira especialmente sórdida, e o Mestre apenas faz o que deve ser feito, sem nenhum prazer (aparente). Vivian vai aos poucos se calando, quando percebe que o segurança começa a rilhar os dentes e cerrar os punhos, num evidente sinal de irritação...

O 1

O resultado *um* sempre será um sucesso. Além do mais, cada resultado *um* dá direito a rolar mais 1d10, a despeito de toda a parada de dados já ter sido usada. Desse modo, aumentam-se as chances de se obter um sucesso absoluto. Exemplifiquemos:

Após encontrar seu alvo, Dexter queria eliminá-lo da memória do sistema do hotel, apagando as evidências de sua chegada. O Mestre decide que xeretar o sistema do hotel não é algo assim tão difícil, mas obviamente manipulá-lo é uma situação que já foi prevista pela gerência, e portanto eles devem ter alguns programas prontos para evitarem isso. Ele diz que serão necessários 3 sucessos (algo bem difícil) para que a ação seja bem sucedida. Luiz pragueja, reclama e por último implora, mas o Mestre está irredutível. Assim, ele rola os dados e faz figa — sua Perícia é 3 e sua margem é 8. Numa jogada de extrema sorte, ele consegue os resultados 1, 6 e 9. Assim, ele pode rolar novamente o dado com resultado 1 — ele o faz e consegue um 5, o que lhe concede os tão preciosos 3 sucessos (1, 5 e 6). Luiz sorri afeminadamente, balbucia coisas irritantes e faz outros atos igualmente infantis para festejar o sucesso de seu personagem.

SUCESSO ABSOLUTO

Em termos simples, é o oposto da falha crítica. Sempre que um personagem conseguir cinco sucessos em sua parada de dados, ele consegue um **sucesso absoluto**. Geralmente, efeitos especiais se aplicam a sucessos absolutos — como com as falhas críticas, fica-se a critério do Mestre o que acontece, mas um resultado comum é a resolução automática da ação, por mais complexa que ela seja (como será visto adiante).

VARIAÇÕES

Embora basicamente a dinâmica dos testes já tenha sido citada acima, ocasionalmente ela sofrerá variações. Isso geralmente se aplica a ações que se tornam exageradamente fáceis ou difíceis. Nesse caso, são aplicados **modificadores** da margem de sucesso às tentativas dos personagens. Os modificadores que diminuem a margem são chamados de **agravantes** e os que aumentam a margem são chamados de **atenuantes**.

Modificadores Circunstanciais:

- Simples: ajuste de +2
- Fácil: ajuste de +1
- Normal: 0
- Desafiador: ajuste de -1
- Difícil: ajuste de -2
- Absurdo: ajuste de -3

Exemplos de jogadas modificadas:

Mateus, um professor da Escola da Filosofia, descobriu um maldito cinzento infiltrado em sua Loja, e pretende avisar seus aliados antes que seja tarde demais. Infelizmente, o traidor tem aliados Iniciados, e dois deles estão com uma turba de marginais. Se ele for pego, nenhum de seus poderes será o bastante para ajudá-lo...

Eles o abordam na saída da escola, e sinceramente, lutar não é uma opção (Mateus tem um bom senso do ridículo). Eles já estão prontos para surrá-lo, quando alguns dos marginais vacilam — eles reconhecem o professor, que dá aulas de história aos seus filhos em comunidades pobres. Valendo-se da simpatia dos seus adversários, o Filósofo fala acaloradamente sobre os objetivos torpes dos dois sujeitos que os contrataram para um serviço tão sujo. Mateus tem Presença 5 (muito necessária ao seu ofício), e o Mestre define que a margem do teste será Simpatia & Expressividade (a margem de Mateus é 8), com um atenuante de +1 pela posição favorável do personagem junto aos seus perseguidores. Parece que os aliados do cinzento terão um péssimo final de noite...

Além dos modificadores da margem de sucesso, outra técnica comumente aplicada para se variar os testes de avaliação é aumentar a **intensidade** de sucessos necessários para se completar uma ação. Quer dizer que o Mestre pode exigir que mais sucessos se façam necessários para que a ação seja bem sucedida.

Exemplos de jogadas complexas:

Fugindo de alguns Mayávicos, Hermes se depara com uma porta trancada. Não há tempo para sutilezas, ele tentará arrombá-la. O Mestre o pede uma intensidade de sucesso igual a 5 (muito difícil — a porta é de ferro e possui várias trancas). Ele rola os dados e consegue dois sucessos — bom, mais não o bastante. Ele precisará acumular mais 3 sucessos em suas próximas jogadas para poder arrombar a porta. Enquanto isso, seus perseguidores se aproximam...

Essa técnica é comumente aplicada quando a dificuldade da ação permanece a mesma, mas os personagens têm necessidade de um efeito mais aprimorado ou dramático. O Mestre pode exigir uma complexidade de

quantos sucessos achar necessários, mas geralmente os limites girarão em torno de dez sucessos (algo próximo a escalar o Cristo Redentor).

Outra forma de se complicar a dificuldade dos testes é combinar as duas variações acima, para testes realmente difíceis.

Exemplo de jogada modificada e complexa:

Bem, infelizmente Hermes não conseguiu fugir dos Mayávicos. No momento, ele está sendo exposto a uma intensamente desagradável sessão de interrogatório. Os agentes injetaram alguns produtos em Hermes, que o ajudarão a soltar a língua — obviamente, ele vai tentar remediar a situação. Lázaro declara que Hermes tentará ocultar o que sabe a qualquer custo. Sua situação é bem crítica — o Mestre decide que Hermes deverá ser bem sucedido em um teste complexo de Perícia (7 sucessos), com um agravante de -2 por causa das drogas. Sua margem de sucesso será igual a Físico (4) & Determinação (3). Normalmente sua margem seria 7, mas as drogas a baixam para 5. Lázaro pego os 4 dados fornecidos por sua Perícia e os rola — na primeira bateria de perguntas, Hermes consegue dois sucessos (2 e 4). Na segunda bateria, os dados lhe sorriem e ele consegue mais três sucessos (5, 5 e 3), elevando sua contagem para 5. Muito bom, mas a noite ainda não terminou e seus pensamentos ficam cada vez mais confusos...

FALHAS E SUCESSOS AUTOMÁTICOS

Algumas vezes, modificadores levarão as margens de sucesso acima de dez ou abaixo de um. Isso não é muito comum, mas ocasionalmente poderá ser um problema. Uma maneira simples de resolver isto é optar por sucessos ou falhas automáticas. Se um personagem já tinha uma margem de sucesso alta, e um bônus a elevou acima de dez, nada mais justo que considerar alguém tão competente como bem sucedido automaticamente. O contrário é válido para quem contava com uma margem de sucesso baixa, e um redutor acabou por anulá-la. Considera-se que a situação escapa ao conhecimento do personagem e que ele é incapaz de resolvê-la. Estas situações, é claro, são julgadas de acordo com os interesses do Mestre — não é só porque aquele Político tem uma margem de sucesso nove que ele não pode tirar uma falha crítica. Afinal de contas, essas coisas acontecem...

MARGENS SUPERIORES A 10 PONTOS

Ocasionalmente, a combinação entre algumas vantagens e/ou Dons e estatísticas altas poderá levar a Margem de Sucesso de um personagem acima de dez. “Isso quer dizer que um resultado dez nos dados deixará de ser uma falha para o meu personagem?” Não — a grande vantagem de uma margem superior a dez é a de que redutores ocasionais, sejam por circunstâncias ou ferimentos, não prejudicarão excessivamente o seu desempenho durante testes. As regras do dez e do um continuam valendo, mesmo nestas situações.

AÇÕES EM CONJUNTO

Outra situação comum é a cooperação entre personagens. Algumas vezes eles se unirão afim de

executarem uma tarefa especialmente difícil ou demorada. Sempre que isso acontecer, o mestre procurará no grupo aquele que tiver a melhor margem de sucesso, e em seguida aplicará um redutor de dificuldade para cada membro do grupo que for ajudar. O mestre poderá rejeitar personagens sem o Talento desejado ou considerar que dois personagens não-especializados contam como um. É sempre bom lembrar que as vezes ajuda demais pode atrapalhar, e determinadas ações são realizadas mais facilmente por apenas um personagem – cinco pessoas tentando arrombar uma fechadura não vão chegar a lugar algum. Além do mais, uma ação pode ser reduzida no máximo a Simples dessa forma (atenuante de +2 na margem de sucesso).

TENTANDO OUTRA VEZ

Inevitavelmente, os personagens falharão. Contudo isto não significa dizer que os jogadores vão desistir. É bem provável que eles continuem tentando até que consigam, por mais que isto venha a demorar. O Mestre pode atenuar um pouco esta “apelação” impondo dificuldade extra por tentativas falhas. A cada falha, o Mestre diminui em um ponto a margem de sucesso do personagem, até que ele consiga ou esgote sua margem. Até mesmo assim o personagem poderá continuar tentando, mas com sua margem de sucesso limitada a *um*. Estes redutores na verdade espelham o estresse que falhas consecutivas causam (*mas porquê esta máquina maldita ainda não funciona? AHHHH!*), e só deverão ser eliminados se o personagem se der um descanso razoável. Se o Mestre desejar, poderá proibir novas tentativas após uma falha crítica.

AÇÃO!

Daqui para a frente, as regras explicarão os procedimentos certos para cenas de ação, cobrindo desde perseguições até o combate. As ações aqui explicadas se referem a ações que ocorrem no plano físico e no plano etérico.

MOVIMENTO

As regras de movimentação de personagens tem por função orientar o Mestre, além de servir de referência para os jogadores, quando for necessário saber o posicionamento e deslocamento precisos de cada personagem. Personagens que sejam atletas podem sofrer ajustes mais vantajosos, de acordo com sua capacidade.

- **Caminhar:** Os personagens podem caminhar uma distância igual a seus Reflexos + 10m/rodada.
- **Trotar:** Os personagens podem trotar por uma distância igual a seus Reflexos + 30m/rodada.
- **Corrida de fundo:** Os personagens podem se submeter a uma corrida de resistência durante um número de minutos igual a seu Físico X 10. A distância percorrida será igual a seu valor em Reflexos +15 km/hora.
- **Corridas de explosão:** Os personagens podem correr por uma distância igual a Reflexos X 10m por um número de rodadas igual a seu Físico. Após isso, eles podem manter uma corrida em ritmo de fundo.

VISIBILIDADE

Nem sempre haverá a luz do Sol ou lâmpadas elétricas para iluminarem o caminho. Em diversas situações, a luminosidade do cenário irá afetar o desempenho dos personagens — se você já procurou o armário, no escuro, atrás de uma lanterna sabe do que estamos falando. Por isso, sempre que a visibilidade dos personagens ficar comprometida, eles devem ser submetidos aos seguintes agravantes em suas margens de sucesso:

- **Luzes difusas, iluminação de velas:** -1
- **Penumbra, noite iluminada pela lua:** -2
- **Escuridão, noite sem luar:** -3
- **Trevas totais, cegueira:** -4

Os personagens também sofrem agravante de -4 ao lidarem com oponentes invisíveis.

JOGADAS ANTAGÔNICAS

São jogadas que ocorrem quando dois ou mais personagens disputam por um mesmo objetivo. Nesta categoria se enquadram quedas-de-braço, perseguições, corridas em alta velocidade, e etc. Sempre que dois ou mais personagens se encontrarem em situações antagônicas, os seguintes procedimentos podem ser seguidos:

- Todos fazem seus testes usando a parada de dados apropriada, com margens de **Estatística & Estatística** sugeridas pelo Mestre.
- Em seguida, contabilizam-se os sucessos — cada sucesso de um antagonista anula o do outro. O competidor que conseguir acumular ao final de uma ou mais rodadas uma diferença de **cinco** sucessos antes dos demais antagonistas é o vencedor.

As regras acima, apesar de simples, podem se enquadrar perfeitamente em perseguições a alta velocidade, cabo-de-guerra, perseguições discretas ou corridas. Sabemos que simplificamos demais a situação e que na vida real a coisa seria um pouco mais complicada, mas nossa intenção é apenas a de facilitar a vida do Mestre e garantir que todos se divirtam sem regras chatas. Abaixo seguem algumas sugestões para as jogadas antagônicas mais comuns:

- **Perseguições discretas:** o perseguidor testa Perícia, com margem de sucesso igual a Percepção & Sutileza, enquanto o perseguido testa Perícia, com margem de sucesso igual a Percepção & Atenção. Cada sucesso do perseguido anula um sucesso do perseguidor. Se o perseguidor for descoberto, adeus discrição.
- **Perseguições de carro:** Os dois participantes testam Perícia, com margem igual a Reflexos & Condução. Se o perseguidor alcançar seu alvo, poderá forçá-lo para fora da estrada usando o mesmo sistema. Se o perseguido conseguir vencer a competição, *bau-bau*.
- **Quedas-de-braço ou cabos-de-guerra:** Os competidores testam Perícia, com margem igual a Força & Físico.

Estes são os exemplos mais comuns de jogadas antagônicas. Muitas outras situações semelhantes podem surgir durante as sessões de jogo, todavia a maioria, senão

todas, podem ser encaixadas neste conjunto de regras. O Mestre pode se sentir a vontade para adaptá-las ao modo que achar mais conveniente.

COMBATE

Combates costumam ser as cenas mais agitadas, assim como as que consomem mais atenção por parte dos jogadores — com certeza chegam a ser a atração principal para alguns deles. Aqui serão explicadas as duas modalidades básicas de combate: armado e de mãos limpas, além de explicações sobre dano e regeneração.

Organizando as coisas:

Embora situações reais de combate sejam absolutamente imprevisíveis e caóticas, não seria nada engraçado ver o mestre e os jogadores se engalinhando para saber quem age primeiro e o que pode fazer. O combate em **Maytréia** obedece a uma seqüência de ações preestabelecidas para evitar que os participantes percam o ritmo do jogo, mantendo o dinamismo e simulando um pouco de veracidade nas cenas.

A primeira medida tomada quando se inicia um combate é a determinação da **iniciativa**. Em seguida, determinam-se os **ataques**, que começam pela parte vencedora da iniciativa. Existem dois tipos de ataques: **armados** e de **mãos limpas**. O sucesso num teste de ataque indica que o oponente acertou o alvo e lhe causou **dano**. A parte atacada então determina sua **defesa**, minimizando os danos causados pelos atacantes. Após a execução de todos estes passos, a parte atacada passa a ofensiva e os atacantes se defendem. O combate continua então até que alguém seja vencido ou fuja.

Abaixo descreveremos com mais detalhes cada etapa do combate.

INICIATIVA

Todos os personagens envolvidos em uma seqüência de combate devem testar suas Iniciativas — isso indica o quão rápido seus cérebros reagem à ameaça iminente. A iniciativa determina a ordem de ação dos personagens durante um combate.

Para que seja definida a ordem de ação dos personagens (dos jogadores e coadjuvantes) cada um deles deve fazer um rolamento de um dado. Independente do grupo a que pertençam, os personagens agirão em ordem decrescente em relação ao resultado de suas jogadas + Raciocínio. Personagens que consigam resultados iguais agirão simultaneamente. Esta ordem de ação pode ser repetida nas rodadas subsequentes ou podem ser exigidos testes de Iniciativa a cada rodada. Veja o exemplo:

Lázaro, Luiz e Regina controlam respectivamente Hermes, Dexter e Vivian num jogo de Maytréia. Eles se depararam com um grupo de Mediciniais dos 300, que vinham caçando os membros de sua Loja a semanas. Como o conflito é inevitável, cada jogador testará sua Iniciativa, enquanto o Mestre testará a Iniciativa dos quatro Mediciniais. Os resultados, após os rolamentos de dados, foram: Hermes 9 (Raciocínio 4+5), Vivian 7 (Raciocínio 2+5), Dexter 5 (Raciocínio 2+3), Centriarca I 7 (Raciocínio 4+3), Centriarca II 6 (Raciocínio 2+4), Centriarca III 5 (Raciocínio 3+2) e Centriarca IV 4

(Raciocínio 1+3). Eles agirão então na seguinte ordem:

1. *Hermes*
2. *Vivian e Centriarca I*
3. *Centriarca II*
4. *Dexter e Centriarca III*
5. *Centriarca IV*

Embora este método seja demorado, é o que mais se aproxima da realidade.

Apesar de tudo, o Mestre pode optar por um método de definição de iniciativas bem simples — o Mestre rola um dado para os PCs, e um dos jogadores rola um dado para o seu grupo. O grupo vencedor desempenha suas ações em ordem decrescente de Iniciativas. Quando este terminar suas ações, o grupo perdedor começa a agir, obedecendo o mesmo método. Exemplo:

No mesmo combate citado acima, o Mestre optou por uma definição simples de Iniciativa. Ele jogou um dado para os Centriarcas e Lázaro jogou um dado pelo seu grupo. Os jogadores estão com sorte: um resultado 7, contra o 4 conseguido pelo Mestre. O grupo dos jogadores agirá na seguinte ordem:

1. *Hermes (Raciocínio 4)*
2. *Dexter (Raciocínio 2)*
3. *Vivian (Raciocínio 2)*

Após terminarem seus ataques, os jogadores passam a vez para o Mestre, e os PCs agem na seguinte ordem:

1. *Centriarca I (Raciocínio 4)*
2. *Centriarca III (Raciocínio 3)*
3. *Centriarca II (Raciocínio 2)*
4. *Centriarca IV (Raciocínio 1)*

No fim das contas, Mestre e jogadores encontrarão o método que mais se adequar ao seu ritmo de jogo.

ATAQUE

Os vencedores da iniciativa podem então atacar. Existem dois tipos básicos de ataque:

• **Ataque de mãos limpas:** É a modalidade mais simples de combate. Aqui os personagens utilizarão punhos, pés, cotovelos e outras partes do corpo para infligir dano aos seus adversários. Qualquer pessoa é capaz de agredir alguém. Portanto, qualquer personagem está apto a participar de brigas, tenha ele prática ou não. Para isso, os personagens testam **Perícia**, com margem de sucesso igual a **Reflexos & Luta**. No caso de um personagem usar o soco inglês, o teste também se inclui nessa categoria.

• **Ataque Armado:** Os agressores fazem uso de armas brancas ou armas de fogo para ferirem seus oponentes. Ataques que utilizam armas costumam ser mais letais, e portanto, causar mais danos em seus alvos. Por isso, cada arma conta com uma estatística de dano diferente que no caso das armas brancas é somado à Força do agressor. Quando os personagens atacam com armas brancas, testam **Perícia** com margem de sucesso igual a **Reflexos & Armas Brancas** (para armas brancas convencionais como facas, espadas ou machados) ou **Reflexos & Armas de arremesso** (para armas arremessadas como dardos ou para o uso de arcos e bestas). Para ataques com armas de fogo, os personagens testam **Perícia**, com margem de sucesso

igual a **Reflexos & Armas de fogo**.

DANO

O sucesso num teste de ataque indica que o alvo foi atingido e sofreu um ou mais pontos de dano em sua Constituição Física. Como visto, ataques com armas (brancas ou de fogo) têm mais chances de causar um maior dano. Quando um atacante acerta um ataque de mãos (ou pés) limpos, o dano é igual a **Força + o número de sucessos do ataque**. Armas brancas causam um dano igual a **Força + número de sucessos + estatística de dano da arma**, enquanto que ataques com armas de fogo causam um dano igual a **número de sucessos + estatística de dano da arma**. Note que cada tiro multiplica o dano fornecido pela estatística – ou seja, caso o personagem dispare 3 tiros com sua arma, e sua estatística de dano for igual a 2, ele somará 6 pontos (3 tiros X 2 da estatística de dano) ao número de sucessos conseguidos no teste de Perícia.

DEFESA

Após a determinação do ataque e dos danos, os agredidos definem sua defesa. Para isso, eles testam Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos & Esquiva. O número de sucessos devem ser somados ao **Físico**. Esse resultado deve ser subtraído do dano total conseguido pelo atacante, determinando quanto dano real o defensor sofre.

Nota: A Velha regra das falhas críticas vale para os testes de ataque. Uma falha crítica durante um ataque com armas brancas indica que a arma caiu das mãos do usuário, se quebrou ou qualquer outra sacanag... efeito original atribuído pelo Mestre. Falhas críticas com armas de fogo podem ser mais perigosas. De qualquer modo, considere que em ambos os casos o personagem perde a próxima ação — se recompondo do golpe mal executado, pegando sua arma no chão ou desemperrando sua pistola. Falhas críticas durante testes de defesa apenas indicam que o alvo sofreu dano integral (afinal de contas, as coisas não podem piorar nesta situação).

ESQUIVA

A esquiva é uma ótima forma de evitar danos (principalmente contra armas de fogo). O único problema é que ela conta como a **ação** do personagem — desse modo, na rodada em que o personagem se esquiva, ele não faz mais nada, mas pode se defender normalmente. Para se esquivar, um personagem deve ser bem sucedido num teste de Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos & Esquiva — cada sucesso **anula** um sucesso do atacante (e ainda com direito à **absorção de dano**). Caso o número de sucessos da esquiva iguale ou exceda o número de sucessos do ataque, o defensor se desvia perfeitamente do golpe e não sofre dano algum. Caso ainda reste algum sucesso, o personagem ainda tem direito a absorver o dano do ataque. Note que mesmo que não seja totalmente eficaz, a Esquiva certamente diminui o dano final a ser absorvido pelo alvo.

DRAMATICIDADE EM COMBATE

Aqui serão tratados os pormenores das regras de

combate, cobrindo as situações mais comuns durante o jogo.

Acertos Críticos

Um acerto crítico ocorre quando um atacante consegue um sucesso absoluto — 5 sucessos ou mais — em um ataque (armado ou de mãos limpas). Se após a defesa do agredido, o dano permanecer maior que seu nível em Físico, ele cai nocauteado. Ele permanecerá assim por um número de horas igual ao nível de constituição física perdidos ou até que alguém cuide dele e o desperte.

A perda da “mão boa”

Todo personagem que não for ambidestro (existe uma vantagem com este nome) pode passar por uma situação em que não poderá usar a mão que usaria normalmente – como ficar ferido ou usar duas armas ao mesmo tempo. Para estes efeitos, tudo o que o personagem fizer com a sua “mão ruim” deverá sofrer um agravante de 2 pontos. Apesar desta não ser uma situação que ocorra apenas em caso de combate, serão nestes momentos em que ela terá maior importância.

Variações durante o combate desarmado

Os personagens podem aplicar **qualquer** golpe durante um combate corpo-a-corpo — a dificuldade e os resultados finais serão sempre os mesmos. Porém, algumas vezes os jogadores irão realmente extrapolar a paciência do Mestre, querendo acertar adversários fora do alcance ou tentando manobras realmente impossíveis ou incomuns. Nestes casos, aconselhamos que o Mestre diminua a margem de sucesso dos personagens ou inclua variações de outras regras para tais tentativas. A seguir damos algumas sugestões para os casos mais freqüentes:

Acertar um inimigo distante com uma voadora: isso pode ser tentado com uma distância de até dez metros (o agressor corre para tomar impulso); agravante de **-3** na margem de sucesso.

Passar uma rasteira: este é um tipo de ataque manjado e a maioria das pessoas não cai nele, mas se for bem sucedido derruba o adversário, que perderá a próxima ação; agravante de **-2** na margem de sucesso.

Atacar enquanto está caído: esta é a pérola dos jogadores “apelões”. Apenas permita que um personagem ataque do chão se o adversário estiver realmente próximo e ao alcance de suas pernas ou braços; agravante de **-3** na margem de sucesso.

Arremessos: são ainda mais difíceis que as rasteiras, mas deixam os adversários realmente estirados, soltando o que tiverem nas mãos; agravante de **-3** na margem de sucesso.

Torções: um caso realmente complicado. Use as regras de jogadas antagônicas para isso. Os envolvidos testam Perícia, com margem de sucesso igual a Força & Luta. Se o agressor conseguir a diferença de cinco sucessos, imobiliza o agredido. Este permanecerá imobilizado até que anule todos os sucessos de seu agressor. Se o agredido é que for bem sucedido, se solta. Nenhum dano provém de tentativas de imobilização.

Quebramentos: após imobilizar um oponente, um personagem pode quebrar o membro imobilizado. Para isso, basta uma jogada normal de ataque — o dano obtido é o costumeiro e pode ser amenizado por testes de defesa, mas um membro partido costuma ser uma dor de cabeça a

mais para um combatente, visto que ele está temporariamente inutilizado. Membros quebrados impõem um agravante de -2, além dos ajustes normais para perda de Constituição Física.

Soco inglês: isso já não é tão complicado. Um soco inglês soma 1 ao dano causado por quem o estiver usando.

Estas foram as situações mais comuns durante combates desarmados. Outras situações ficam a critério do Mestre — tentativas realmente exorbitantes (como saltar sobre um companheiro e acertar três oponentes num chute em leque) podem ser prontamente negadas sem grandes crises de consciência.

• **Combate com armas Brancas**

Combates com armas brancas não costumam ser muito bizarros — no máximo um arremesso de armas ou golpes manuais alternados. Quando as armas forem arremessáveis, isso constará em sua descrição. Algumas armas também permitem golpes variados e originais, como usar a empunhadura para bater e coisas do tipo. Para facilitar a assimilação das regras, resolvemos colocar tudo em um pacote só — abaixo segue a descrição das armas brancas mais comuns, com ataques permitidos e Estatística de dano.

Descrição:

• **Nome da arma**

Tamanho médio: descrição das medidas.

Estatística de dano: diz quantos pontos a arma adiciona ao dano normal.

Descrição: explicações sobre forma, composição e peso.

Ataques alternativos: lista outros tipos de ataques possíveis com a arma, além das modificações (se houverem) para as jogadas habituais de ataque.

Armas brancas:

• **Faca de combate**

Tamanho médio: 32cm (sendo 21 de lâmina)

Estatística de dano: 2

Descrição: empunhadura em aço, geralmente contendo outros apetrechos militares como bússola, escamador, cortador de arame e etc. Lâmina de aço damasco muito, muito ameaçadora.

• **Faca caseira**

Tamanho médio: 20cm

Estatística de dano: 1

Descrição: cabo geralmente em madeira; lâmina de aço inox, serrilhada ou não.

• **Punhal**

Tamanho médio: 25cm (13 de lâmina)

Estatística de dano: 1

Descrição: existem punhais nas mais variadas formas, mas geralmente têm cabo de madeira, adornada ou não, e uma lâmina de duplo corte com ponta afiada.

Ataque alternativo: um punhal pode ser arremessado até 20m, mantendo o dano normal mas sofrendo o agravante de 1 ponto na margem de sucesso para cada 5m de distância de arremesso.

• **Sabre**

Tamanho médio: 1,00m

Estatística de dano: 3

Descrição (levando-se em consideração os sabres de competição): cabo de metal entalhado, com lâmina fina e

reta.

• **Espada (descrição genérica)**

Tamanho médio: entre 1m e 1,5m

Estatística de dano: 4

Descrição: cabo de metal, geralmente adornado, empunhadura protegendo as mãos do usuário e lâmina de aço com duplo corte, muito pesada e com ponta afiada.

• **Katana**

Tamanho médio: 1,00m

Estatística de dano: 3

Descrição: cabo de madeira adornado com cordas e entalhes, com lâmina de aço ligeiramente curva.

Ataques alternativos: golpe com a empunhadura (Estatística de dano: 2), segundo golpe veloz, na mesma rodada (Estatística de dano: 1, -3 na margem de sucesso).

• **Bastão**

Tamanho médio: 1,70m

Estatística de dano: 2

Descrição: bastão de madeira comprido, utilizado para aparar golpes e bater (simples, não?)

Ataque alternativo: rasteira (-1 na margem de sucesso).

• **Nunchaku**

Tamanho médio: variável

Estatística de dano: 2

Descrição: dois bastões de madeira ligados por corrente ou corda.

Ataque alternativo: segundo ataque veloz, na mesma rodada (Estatística de dano: 0, -3 na margem de sucesso).

• **Tonfa**

Tamanho médio: 50cm

Estatística de dano: 2

Descrição: pedaço de madeira com uma empunhadura também de madeira, feita tanto para aparar golpes como para atacar. Vem sendo muito utilizada como substituta dos cassetetes por forças policiais.

Ataque alternativo: soma 1d10 a jogada de defesa contra ataques desarmados ou de armas brancas.

• **Soco inglês**

Tamanho médio: 10cm

Estatística de dano: 1

Descrição: arma de metal feita para encaixar perfeitamente em um punho, com espaços para os dedos. Muito usado por gangues.

• **Variações com armas de fogo**

As coisas se tornam um pouco mais complicadas aqui. As armas de fogo geralmente permitem um ataque mais eficaz, além de admitirem um grande número de manobras especiais. Para facilitar o entendimento das regras, vamos começar pelos princípios básicos:

Tipos de armas: existem alguns tipos básicos de armas de fogo — **manuais**, **semi-automáticas** e **automáticas**. Este tipo de classificação influi muito na cadência de tiro de uma arma (explicada a seguir) — armas manuais precisam ser recarregadas e manuseadas a cada disparo (geralmente se trata de grandes velharias, como mosquetes e arcabuzes (?!), ou de armas arcaicas mas ainda assim úteis, como carabinas). Já a grande diferença entre armas automáticas e semi-automáticas é que o primeiro tipo é capaz de executar rajadas, ou seja, não é necessário apertar o gatilho várias

vezes para se obter disparos múltiplos. Desse modo, a cadência de tiro das automáticas será maior.

Cadência de Tiro (CdT): toda arma de fogo tem um limite básico de tiros que ela pode disparar em uma rodada. Este limite é sua CdT.

Estatística de dano: para cada tiro da cadência de uma arma, o dano causado por ela recebe um ou mais pontos, dependendo do calibre (isso mesmo — elas são letais).

Além disso os diferentes tipos de armas de fogo contam com diversas manobras:

Rajada: típica de armas automáticas. Todo o potencial destrutivo da arma é utilizado, e ela elimina o máximo de sua CdT na rodada — isso causa um certo descontrole, impondo um ajuste de -3 na margem de sucesso.

Rajada curta: metade da CdT máxima (arredondada para baixo) é utilizada. Ajuste de -2 na margem de sucesso.

Cobrir Área: quando se executa uma **Rajada** ou **Rajada curta**, o atirador pode optar por cobrir uma área para acertar todos os oponentes dentro dela. A área a ser coberta deve estar a frente do atirador e não pode ser maior que 10m. Todo o dano obtido deve ser dividido igualmente entre o número de alvos — os sucessos excedentes são considerados “balas perdidas”. Caso hajam sucessos insuficientes para serem divididos entre todos os alvos (como, por exemplo, 5 sucessos para 3 alvos) algum afortunado sofrerá menos dano que os outros, ou até mesmo nenhum, sem balas perdidas neste caso.

Não existem modificadores na margem de sucesso para esta manobra.

Apontar: perder uma rodada mirando traz alguns benefícios ao atirador — ele ganha um atenuante de 2 pontos na sua margem de sucesso. Um personagem não pode estar sob ataque enquanto mira.

Disparos repetidos: só para semi-automáticas. Toda a CdT é utilizada, com -1 na margem de sucesso.

Atirar com duas armas: obviamente, este ataque só poderá ser utilizado enquanto o personagens portar revólveres ou pistolas. Submetralhadoras podem ser autorizadas pelo Mestre, por sua conta e risco. Ambas as armas oferecem sua CdT e Estatística de dano normais, mas a Margem de sucesso sofre um agravante de -2 durante os testes de tiro, cumulativamente com qualquer outro ajuste atribuído a qualquer outra manobra.

• **Localização do alvo**

A localização e disposição dos alvos é de crucial importância nas manobras de tiro. Alvos descobertos são mais fáceis de acertar que os resguardados. Abaixo segue uma lista com as variações que a margem de sucesso dos personagens pode sofrer de acordo com a posição do alvo:

- **Alvo em campo aberto, abaixo do atirador:** +1 para acertar;
- **Alvo em campo aberto, no mesmo nível do atirador:** 0;
- **Alvo em movimento:** -1 para acertar;
- **Alvo semi-encoberto (com cerca de 50% do corpo protegido por anteparo resistente):** -2 para acertar, e;
- **Alvo protegido (cerca de 70% do corpo resguardado por anteparo resistente):** -3 para acertar.

Além disso, o Mestre pode atribuir ajustes de acordo com a distância em que o alvo se encontra:

- **Menos de 10m (à queima roupa):** +1 para atingir;
- **Entre 10 e 20 m:** normal;
- **De 30 a 50m:** -1 para atingir;
- **De 51 a 70m:** -2 para atingir;
- **De 71 a 100m:** -3 para atingir, e;
- **De 101m em diante:** -4 para atingir.

Todos os ajustes aqui mencionados são cumulativos com os ajustes das regras normais de manobra de tiro e localização de alvos.

Após esta explanação sobre as regras básicas de combate com armas de fogo, segue uma lista das armas mais comuns de **Maytréia** — com explicações detalhadas sobre CdT, Estatística de dano e manobras.

Descrição:

- **Nome da arma:**
- **Tamanho médio:** descrição das medidas.
- **Estatística de dano:** diz quantos pontos a arma adiciona, por cada tiro da CdT, ao dano normal.
- **Capacidade:** o número de projéteis armazenados em cada carregador.
- **CdT:** o número máximo de disparos em uma mesma rodada.
- **Descrição:** explicações gerais sobre a arma.
- **Manobras permitidas:** lista os tipos de manobras possíveis com a arma.

Armas de fogo:

- **Revolver calibre 32**
Tamanho médio: 18cm (cano curto) e 23cm (cano longo)
Estatística de dano: 2
Capacidade: 6 tiros
CdT: 2
Descrição: um revolver ultrapassado, embora muito popular entre gangues, por ser relativamente barato e fácil de encontrar.
Manobras permitidas: Apontar, disparos repetidos.

- **Revolver calibre 38:**
Tamanho médio: 20cm (cano curto) e 28cm (cano longo)
Estatística de dano: 3
Capacidade: 6 tiros
CdT: 2
Descrição: um revolver também ultrapassado, embora seja largamente utilizado por forças policiais estaduais.
Manobras permitidas: Apontar, disparos repetidos.

- **Pistola calibre 22:**
Tamanho médio: 12cm
Estatística de dano: 2
Capacidade: 8 + 1 tiros
CdT: 3
Descrição: é uma arma pequena, muito utilizada por mulheres, por ser leve e fácil de ocultar.
Manobras permitidas: Apontar, disparos repetidos.

- **Pistola 9mm:**
Tamanho médio: 20cm
Estatística de dano: 3
Capacidade: 15 + 1 tiros

CdT: 3

Descrição: popular entre as forças armadas, pouco utilizada por civis.

Manobras permitidas: Apontar, disparos repetidos.

· **Pistola 45mm:**

Tamanho médio: entre 24 e 35 cm

Estatística de dano: 4

Capacidade: 8 + 1 tiros

CdT: 3

Descrição: uma arma militar ultrapassada pela 9mm, embora poderosa.

Manobras permitidas: Apontar, disparos repetidos.

· **Escopeta calibre 12:**

Tamanho médio: 1,13m

Estatística de dano: 6

Capacidade: 2 (dois canos) e 7 (repetição) tiros

CdT: 1

Descrição: uma arma de grosso calibre capaz de cuspir muito chumbo de uma só vez.

Manobras permitidas: Apontar.

· **MT 12 AD**

Tamanho médio: 41, 9cm, com coronha rebatida.

Estatística de dano: 2

Capacidade: 40 tiros

CdT: 12

Descrição: uma rápida e poderosa arma automática, ótima para ataques rápidos.

Manobras permitidas: Rajada, rajada curta.

· **Fuzil Automático leve (FAL)**

Tamanho médio: 110/109cm

Estatística de dano: 4

Capacidade: 20 tiros

CdT: 5 ou 1

Descrição: um fuzil de grosso calibre largamente utilizado pelo EB e pela Marinha.

Manobras permitidas: Rajada, rajada curta e apontar, no modo semi-automático.

Exemplos de combate:

Combate de mãos limpas:

Hermes está frente a frente com o Centriarca Filósofo que o torturou. “Hora da retribuição, verme”, é o que ele resmunga enquanto assume postura de combate. A dança vai começar: Lázaro (o jogador de Hermes) e o Mestre testam sua iniciativa – eles não querem muita complicação, e decidem utilizar o método mais simples. Cada um rola 1d10 e comparam os resultados: Lázaro consegue um 7, e o Mestre um 4. O Iniciado está com sorte, e começa atacando. Hermes testa sua Perícia (3), com margem de sucesso igual a 9 (Reflexos 4 & Luta 5). Os dados rolam, e Lázaro consegue os resultados 8, 7 e 3. Três sucessos – o dano causado por seu ataque é igual a 8 (os 3 sucessos do ataque + 5 de sua Força). O Mestre arregala os olhos e testa a Defesa do Centriarca – ele rola Perícia (4), com margem de sucesso

igual a 6 (Reflexos 3 & Esquiva 3). Seus resultados foram 4, 9 e 10. Ele soma seu único sucesso ao Físico do Centriarca (2), conseguindo um resultado igual a 3. O dano real sofrido pelo Centriarca é de 5 pontos de Constituição Física (8 do dano ocasionado por Hermes - 3 da Defesa do Doutrinador). Os óculos escuros do agente dos 300 se quebram, mostrando sua expressão apavorada ante a ira de Hermes...

Combate com armas brancas

Marcelle, uma Medicinal, vê-se frente a frente com o assassino de seu tutor: um Entropista. Ele usa seus siddhis e convoca uma Espada. “Preparada para unir-se ao Vácuo, iludida?”, ele pergunta. “Quer o prêmio caçador, venha buscar.”, ela diz, enquanto transforma uma viga quebrada em um belíssimo florete. Deise (a jogadora) e o Mestre testam sua iniciativa – eles se decidem por elaborar um pouco mais o combate, afinal trata-se de uma luta de esgrimistas. Deise rola 1d10 e soma seus Reflexos, conseguindo um resultado de 12. O Mestre faz o mesmo, e consegue um resultado de 13. O nilista tem mais sorte, e ataca primeiro. Ele testa sua Perícia (5) com margem igual a 8 (Reflexos 4 & Armas brancas 4). Ele consegue os resultados 8, 6, 2 e 5. O dano de seu ataque é igual a 11 (seus 4 sucessos + sua Força 3 + 4 de estatística de dano da espada). Marcelle testa sua Defesa: Deise rola sua Perícia (5) com margem igual a 7 (Reflexos 4 & Esquiva 3). Ela consegue os resultados 1, 3, 5, 5 e 9. Ela rola novamente o 1 conseguido e obtém um 6. Ela soma seus 5 sucessos ao seu Físico (5) e consegue um 10. Desse modo, apenas 1 ponto de dano real é conseguido pelo Entropista (seu dano de 11 - 10 da Defesa de Marcelle). A Medicinal limpa o sangue do corte em seu rosto e prepara seu ataque...

Combate com armas de fogo:

Dexter está em apuros — não há mais para onde correr, e a aberração conjurada do plano astral pelo feiticeiro está se aproximando. “Certo, amigo, faça o meu dia”, ele resmunga em seu estilo Durt Harry de subúrbio, enquanto saca duas pistolas calibre 45 forjadas no plano mental e começa a atirar. O Mestre acha desnecessário testar iniciativa – o monstro ainda não está próximo o bastante para atacar Dex. Ele testa sua Perícia (3) com margem de sucesso inicial igual a 7 (Reflexos 4 & Armas de fogo 3). Dexter está aproveitando a CdT máxima de sua arma (3), o que lhe dá um agravante de -1, e está atirando com duas armas, o que lhe dá outro agravante de -2. Sua margem final é igual a 4. Os dados são rolados, e Dexter consegue os resultados 4, 4, 5, 7 e 2. O dano dos tiros é então calculado: seus 3 sucessos + a estatística das duas armas (4) multiplicada por sua CdT (3). Isso dá um dano de 12 de cada arma + os sucessos do teste, chegando-se a um dano final de 27 pontos de Constituição Física! O Mestre consegue absorver 7 destes danos após a Defesa do monstro. O corpo da criatura explode em uma mancha rubra, e Dexter limpa o suor da testa, parando lentamente enquanto o suposto cadáver se levanta com um curioso olhar de “só isso?”

Esquiva:

Hanna, uma Alquimista, está pasma vendo um pesadelo alado importado diretamente do canto mais obscuro do plano mental: um anjo com uma espada mística em suas mãos, pronto para decapitá-la. O Mestre se saiu melhor na jogada de iniciativa que Silvia, a jogadora de Hanna, e o elemental do plano mental ataca primeiro. Ele testa sua Perícia (5) com margem igual a 10 (Reflexos5 & Armas brancas5). Ele consegue 5 sucessos. O dano total do ataque é contabilizado em 13 (seus 5 sucessos + sua Força 4 + estatística da arma 4). Decididamente, Hanna prefere ficar com sua cabeça e declara que sua ação será uma esquiva. Ela testa sua Perícia (4), com margem igual a 8 (Reflexos 4 & Esquiva 4), e reza por um milagre. Ela rola os dados e consegue os resultados 8, 7, 3 e 1! Ela rola novamente este 1 e obtém um resultado 3, alcançando assim 5 sucessos! Seus sucessos subtraem todos os sucessos do ataque do elemental, e ela sente seu Shaktí fluir enquanto se prepara para o contra-ataque.

FERIMENTOS E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Nós já falamos sobre dano e ferimento ao longo deste capítulo, mas esta sessão cuida exclusivamente deste assunto — aqui serão explicados detalhes como tempo de recuperação, quedas e morte.

Sobre a perda de Pontos de Constituição Física: A Constituição Física representa o nível médio de saúde e condição física dos personagens. Sempre que um personagem é ferido ou de alguma forma lesado, perde Constituição Física. Cada personagem tem de 6 a 10 Pontos de Constituição Física.

Bem, já foi dito que ferimentos incorrem na perda de Constituição Física, mas esta perda também acarreta certos problemas para os personagens — o acúmulo de múltiplos ferimentos torna-se um incômodo a ser observado. Personagens com 4 pontos de Constituição ou menos estão seriamente feridos, e sofrem um ajuste de -2 nas suas margens de sucesso. Os ajustes negativos desaparecem conforme se recuperam os pontos perdidos de Constituição Física.

Nocaute por Excesso de Dano: Sempre que os personagens chegarem a zero pontos de constituição física graças ao acúmulo de dano, eles caem inconscientes. Se o último ataque recebido extrapolar os níveis que o personagem ainda tinha (**Ex.:** o personagem só tinha **um** nível e sofreu um dano de **seis**), contabiliza-se os pontos negativos de Constituição. Personagens que cheguem a -11 pontos de Constituição Física estão mortos.

Quedas: Grandes quedas podem ferir os personagens, a despeito de todos os seus poderes e dons. Considera-se que a partir de 3m de queda, cada dois metros adicionais causam um ponto de dano ao personagem (portanto, 5 metros causariam 2 pontos de dano e 7 metros causariam 3 pontos). Uma Absorção para amenizar os efeitos da queda pode ser feita, mas apenas após todo dano ser estipulado (fazer cálculo igual ao de defesa).

Para quem quiser um pouco mais de realismo em seus jogos, considera-se que cada dois pontos perdidos por uma queda representam uma fratura.

Ficando sem ar: Em algumas ocasiões, os personagens ficarão desprovidos de ar. Um bom exemplo disto é a imersão em água, ou mesmo situações em que o ar esteja irrespirável (como em grandes incêndios ou graças a vapores tóxicos). Em termos de regras, qualquer personagem pode prender sua respiração por um número de minutos igual ao seu Físico. Claro que atividade intensa pode esgotar seu fôlego antes disso, e caso o Mestre ache mais apropriado, simplesmente considere que um personagem em atividade prende sua respiração por um número de rodadas igual a metade do seu Físico, com um mínimo de 1. Depois disso, sua necessidade de respirar se tornará insuportável e ele o fará involuntariamente (aspirando o que quer que o cerque). Seres humanos sufocados ou afogados perdem um ponto de constituição física por rodada, mas alguém pode tentar socorrê-los e reanimá-los, através de um teste de Perícia, com margem igual a Reflexos & Primeiros Socorros. Dois sucessos retiram a pessoa de perigo, embora ela permaneça desacordada por alguns minutos (ou mais). Com menos que isso elas continuam sofrendo as conseqüências da perda de constituição física.

Regeneração: Todas as criaturas vivas (incluindo-se seres de outros reinos) são capazes de regenerar-se de seus ferimentos. De modo geral, pode-se considerar que sem intervenção mística, a regeneração natural de qualquer criatura segue a tabela abaixo:

-10 a 0: 1 ponto a cada 2 semanas (uma pessoa só readquire consciência após chegar a 0 pontos e começa a se tornar comunicável após o primeiro ponto)

1 a 5: 1 ponto por semana

6 em diante: 1 ponto por dia.

Esse é um ritmo de cura normal; embora pareça exagerado que um personagem que tenha caído no -6 leve por volta de 3 meses para se recuperar, tenha em mente que este sistema visa trazer um mínimo de realismo ao jogo. Corpos humanos são frágeis, e não é sem precedentes que uma pessoa na vida real tenha ficado por tanto tempo “de molho”. Além disso, qualquer personagem que tenha chegado a -10 pontos de Constituição Física chegou muito perto da morte... e isso sem dúvida alguma deixa suas seqüelas.

Cicatrizes da Vida: Qualquer personagem que tenha chegado a -10 pontos de constituição Física conduziu seu corpo à ruína quase total. Sem dúvida, os danos internos e externos sofridos pelo personagem foram muito intensos, e cicatrizes ficarão para lembrar o quão perto de morrer ele esteve. Após se recuperar plenamente do castigo sofrido, o personagem perde 1 ponto em uma de suas Características Físicas — o Mestre julga qual a mais apropriada.

Assimilação de dano: Os testes de Defesa em combate são um bom exemplo de assimilação de dano. Existem alguns equipamentos, ou mesmo roupas reforçadas, que ajudam

um pouco na hora de absorver dano. Os shiddhis que por ventura venham a ser invocados com esse fim seguem as regras existentes no capítulo *Planos*. Abaixo seguem alguns exemplos de material com esta finalidade, com suas descrições e possíveis penalidades:

- **Jaqueta de couro ou sobretudo:** soma 1 à Defesa ou absorção de dano.
- **Colete à prova de balas:** soma 4 à Defesa ou absorção de dano, mas diminui os Reflexos do usuário em dois pontos.
- **Capacete de motoqueiro:** protege a cabeça do usuário e lhe garante 1 em testes de Defesa ou absorção de dano, mas diminui os Reflexos e a Percepção em um ponto.

MORTE

Qualquer personagem deste jogo, incluindo os Iniciados, morrerá se ultrapassar –10 pontos de constituição física.

Note que não é apenas o acúmulo de pancadas que pode levar um personagem para a cova. Personagens com pontos de constituição negativos estão em uma situação bem crítica — seus corpos ou mentes foram duramente castigados, e se não forem tratados rapidamente, poderão morrer. Um personagem com constituição negativa precisa passar por cuidados médicos, psicológicos ou mágicos, ou continuará a se deteriorar até a morte — perdendo 1 ponto de Constituição Física por hora, até ultrapassar –10 pontos de Constituição, quando estará morto. Um teste de Perícia, com margem igual a Raciocínio & Erudição (na área de Medicina) ou Primeiros Socorros pode estabilizar um personagem com constituição negativa. Após isso, ele precisará de internação ou cuidados meticulosos até que chegue ao menos a zero pontos de constituição. Até esse ponto, o personagem mantém-se desacordado. Siddhis curativos são mais rápidos e confiáveis, e podem fazer em momentos mesmo que dias (ou semanas) de tratamento.

OS INICIADOS E AS DOENÇAS

Os Iniciados, assim como qualquer pessoa normal, podem apresentar doenças congênicas ou degenerativas, como câncer ou diabetes, ou morrer graças às doenças que normalmente atingem os humanos. Mas isso não quer dizer que eles estão tão vulneráveis quanto qualquer Doutrinado — os diversos poderes conferidos pelos siddhis freqüentemente salvam os Iniciados de doenças que do contrário seriam mortais.

Em termos práticos, doenças serão um raro empecilho durante os jogos de **Maytréia**, por isso, admita apenas que uma doença letal consome um personagem na medida de 1 ponto de Constituição Física por semana. Caso o Mestre assim deseje, doenças mais fortes e intensamente mais mortais podem destruir um ponto por dia, ou mesmo por hora!

No fim, a utilização de uma doença por parte do Mestre fica inteiramente ao seu critério.

E A CONSTITUIÇÃO PSÍQUICA?

Bem, muito foi dito a respeito de dano na

Constituição Física, mas e quanto à Constituição Psíquica? Como já sabemos a esta altura do livro, a Constituição Psíquica representa o grau de equilíbrio mental e emocional. Pouquíssimos ataques podem atingi-la de forma eficaz, mas isso não quer dizer que ela seja intocável. Muitos siddhis causam dano à CP, desequilibrando os personagens e massacrando sua confiança. De qualquer forma, o sistema é simples: os personagens acumulam dano psíquico da mesma forma que dano físico — caso eles venham a ficar com 4 ou menos pontos de Constituição Psíquica, sofrem um ajuste em suas margens de sucesso (cumulativo com o ajuste ocasionado com ferimentos físicos), e até podem chegar a pontos negativos de Constituição Psíquica. Quando chegam a 0 pontos de CP, os personagens desmaiam, vítimas de um forte colapso mental e emocional.

Personagens desacordados por excesso de dano psíquico acordarão apenas quando tiverem pelo menos 1 ponto de CP (ela se regenera à razão de um ponto por hora — a mente humana tem uma capacidade de recuperação mais impressionante que a maioria das pessoas admitiria). Qualquer um que tenha chegado a pontos **negativos** de CP está além da ajuda normal — o trauma psíquico foi tão intensamente forte que travou a mente do personagem. Ele está num estado que os Iniciados chamam de *Sono da Alma*, do qual ele só pode sair por conta própria, ou com a ajuda de Iniciados que mergulhem no plano astral ou mental e ache a perigosa dimensão destes planos em que ele se encontra agora.

PEQUENOS AJUSTES PARA AGIREM OUTROS PLANOS

Quando em um plano astral ou mental, as características físicas de nada servem, pois não existem e o Iniciado tem uma certa consciência disso. O personagem passa então a se valer de suas características psíquicas e espirituais. A relação fica mais ou menos assim:

- Raciocínio substitui Reflexos.
- Inteligência substitui Físico.
- Simpatia substitui Aparência.
- Afinidade substitui Força.

Para todos os efeitos, as regras de combate e interatividade do jogo que funcionam nos planos físico e etérico, podem ser seguidas no astral e mental, bastando fazer os ajustes indicados acima. Considera-se que os personagens ainda se acreditam como no físico em seus subconscientes; portanto agirão e reagirão como tal. As paradas de dados continuam sendo as mesmas em qualquer plano, tendo em vista que o personagem durante um combate no plano astral *acredita realmente* que está se utilizando de sua perícia, não há motivo para se mudar esse aspecto do jogo.

ABSORVENDO DANO PSÍQUICO

Qualquer pessoa é capaz de absorver dano dirigido à mente — em maior ou menor grau, todos têm seus mecanismos de defesa psíquica. Em **Maytréia**, a absorção de dano psíquico segue o mesmo padrão da absorção de dano físico, havendo apenas uma diferença na parada de dados e na margem de sucesso. Ou seja, toda vez que o personagem sofrer dano psíquico ele também

rola seus dados para tentar absorvê-los. Absorver dano psíquico é uma atividade da *Vontade*. O personagem rola sua Parada de Vontade, com margem de sucesso igual à *Determinação & Tenacidade*. Somam-se aos sucessos a Inteligência do atacado.

A “esquiva” de um ataque psíquico também acontece, mas o Mestre deve ficar atento ao fato de que o personagem tem de estar consciente do ataque para poder se esquivar dele. Neste caso, ele rola sua Parada de Vontade com margem de sucesso igual à *Raciocínio & Atenção*. Para efeito de jogo, esta “esquiva” também é considerada uma ação mas o personagem ainda tem o direito a rolar sua absorção de dano psíquico, como ocorre com o dano físico. Caso sofra uma ataque quando sua consciência estiver no plano astral ou mental, é a este tipo de esquiva que o personagem recorre.

MORTEESPIRITUAL

Personagens que tenham excedido o limite de -10 pontos de CP teve sua psiquê destruída – seus veículos mentais e astrais foram terminantemente dizimados. Trocando em miúdos, o personagem está morto; na verdade, pior que isso, ele foi destruído. Nada restou de sua alma. Os Iniciados têm muito cuidado quanto aos ataques mentais que procedem — destruir uma alma em geral cria um karma imenso, que pode nunca vir a ser resgatado.

DESPERTANDO DO SONO DA ALMA

Personagens presos entre -1 e -10 pontos de CP estão no Sono da Alma — um estado de coma induzido por danos psíquicos extensos. Neste estado, a psiquê se encontra muito próxima da destruição total, e por isso se fecha em um estado de vida latente — uma vida ilusória em um mundo de imaginação.

Apesar de tudo, essa não é uma vida boa ou agradável — os Iniciados lutam por toda sua vida para se libertarem de um mundo ilusório, e algo dentro deles sabe que esta é só mais uma ilusão dentro de outra. A “vida” simulada pelo Sono geralmente representa algum dilema pessoal do personagem, que deve ser resolvido para que ele saia deste estado e passe a ter 0 pontos de CP. Quanto pior for a situação, mais difícil é a resolução do enigma que libertará o personagem — um Iniciado com -1 em CP pode se ver apenas resolvendo um trauma de consciência por esconder sua vida secreta de uma amante, enquanto que um com -9 pode se ver revivendo uma vida passada, na qual fez algo extremamente danoso para a humanidade. O conselho é: o Mestre deve se divertir ao criar o Sono da Alma. Analise os PJs e descubram seus calcanhar de Aquiles, e quando o conseguir, ataque-o! Não transforme a resolução de um dilema social em uma seqüência de combates cheios de efeitos especiais — o Sono de um guerreiro até pode ser algo simples como derrotar um enorme monstro imaginário, mas certamente se tornará mais intenso e dramático se resumir-se a perdoar seu falecido pai, que não teve a chance de reconciliar-se com o filho antes de morrer. O histórico dos personagens é muito importante na construção do Sono — todos têm assuntos mal resolvidos em sua vida, que podem servir de matéria-prima para os pesadelos causados pelo Sono. Abaixo segue

uma lista de possíveis motivos para cada intensidade do Sono:

- | | |
|---------|---|
| CP | Enredo do Sono |
| -1 a -3 | Dilemas de consciência, mágoa de um ente querido. |
| -4 a -7 | Defeito intrínseco, falha de caráter que deve ser corrigida. |
| -8 e -9 | Vida passada onde se contraiu um karma forte, trauma pessoal intenso (morte de entes queridos, culpa esmagadora). |
| -10 | Viver como uma das vítimas de sua mais terrível encarnação, e vencer, ou perecer tentando, o mal causado por ela. |

Note que o Sono deve ser resolvido através de interpretação, e temos várias razões para isso — é injusto que um jogador que tenha interpretado seu personagem de fio a pavio o perca por causa de uma jogada infeliz de dados, enquanto que um sujeito que só fez besteiras e escolhas inadequadas durante o Sono se safou graças a uma inesperada maré de sorte. A resolução do Sono e deve a boa interpretação, não a rolamentos consecutivos. Maiores detalhes sobre a dramaticidade e de como age um Iniciado afetado pelo Sono no capítulo *Planos*.

PLANOS

Ela ainda estava tonta. O raio de energia psíquica que o Entropista tinha disparado contra ela lhe atingira em cheio. Se ela não tivesse preparado um escudo, sabe-se lá o que lhe teria acontecido. Ela olhou em volta e percebeu que a coisa estava feia.

Dois de seus irmãos de Egrégora caíam aos seus pés. Os outros dois lutavam na defensiva contra os quatro Entropistas que invadiram o abrigo de mendigos que eles estavam tentando construir. Os poucos Doutrinados que se encontravam na hora continuavam a agir normalmente. Ela ainda achava estranho o fato deles simplesmente não perceberem o que acontecia.

Resolveu então apelar. “Dane-se” pensou ela “me preocupo com o karma e me explico para a polícia depois”. Pegou um pedaço de madeira e atirou violentamente no Entropista. Isto acabou com a Doutrinação e todos os presentes se voltaram para ela. Percebia-se nos seus olhos os seus cérebros trabalhando freneticamente para “rearranjar” a Maya. Então ela gritou:

“Estes arruaceiros vieram destruir nosso trabalho.” Um pequeno shiddi para que todos enxergassem alguns sujeitos mau encarados e para criar antipatia imediata. Os Entropistas ficaram confusos, sem saber o que fazer por instantes. Era o suficiente para a reação.

O mundo de um Iniciado não é simples. Ele não é composto apenas dos elementos que percebemos com nossos 5 sentidos físicos, mas sim de 5 planos diferentes da existência. Um Iniciado deve inevitavelmente ter um conhecimento básico dos quatro primeiros, o último – a Hierarquia Intuitiva – será dominada aos poucos pelos felizardos que estiverem próximos da concretização de seus dharmas.

Estes planos não estão dispostos em “camadas”, mas sim em *estados vibracionais diferentes*. Por isso, ao invés de visualizá-los como prédio de vários andares, o Iniciado os percebe como uma rede que tem todos os seus fios entrelaçados. Na verdade, estamos todos mergulhados nestes estados vibracionais *o tempo todo* e cada um deles oferece o “tecido” ou “matéria-prima” que constrói os elementos do corpo que vestimos ao nascer para vivermos e desenvolvemos ou atrofiamos enquanto crescemos.

Os planos também são muito importantes para o Iniciado devido o fato de que servem de matéria-prima para a invocação dos shiddis – os inigualáveis poderes dos que não são Doutrinados. Eles são os seguintes; na ordem do mais “denso” ao mais “sutil” : físico, etérico, astral, mental e, é claro, a Hierarquia Intuitiva ou simplesmente Intuitivo.

Um plano é constituído de átomos, porém sempre ligado a estrutura que fundamenta o mesmo. O plano astral – por exemplo – tem em sua estrutura básica “átomos de emoção” e o mental, “átomos de pensamento”. Estes átomos, por pertencerem a planos diferentes, não estão

relacionados da forma que podemos imaginar. Por isso, se desmembrarmos um átomo físico não chegaremos ao átomo astral. Cada átomo faz parte de seu próprio plano.

Outro detalhe importante é que para que cada plano seja percebido é necessário que o personagem carregue em si átomos do mesmo. Por isso, nem todos os seres existentes nos planos sabem da existência de outros planos. Já a percepção com algo parecido com os 5 sentidos humanos exige uma mudança do estado de consciência. Por exemplo, se um Iniciado se transporta para o plano etérico, somente alguém com a capacidade de “enxergar” a nível etérico perceberia este Iniciado no local. É interessante notar que se pode enxergar um plano a partir de outro, desde que tenha o shiddi necessário. Se isto não ocorrer, se perceberá apenas o plano em que se encontrar. Aqui percebemos a origem de conceitos como “Limbo” e “Purgatório”, que encontramos em várias culturas: estes “lugares” foram assim entendidos por pessoas que entraram em outros planos sem desenvolverem consciência para percebê-los, como se fossem cegos, surdos e sem tato.

A capacidade de percepção dos mais diversos planos fornece também um dos segredos para a ação dos Iniciados sem afetar aos Doutrinados, pois um shiddi – em princípio – afetaria apenas aos elementos do plano pertencente. Contudo, um Iniciado com compreensão suficiente consegue determinar o que no plano físico seria afetado. Isto significa que uma descarga elétrica (shiddi que é desenvolvido a nível etérico), poderia atravessar toda a sala e derrubar apenas um vaso que se encontra sobre a mesa, se o Iniciado assim desejasse e tivesse competência para tanto.

Outro detalhe importante é que Iniciados novatos ainda perceberão os elementos dos diversos planos da forma com que se acostumaram no plano físico. Por exemplo, o corpo astral de uma pessoa não é igual ao corpo físico mas ele pensará ainda como se tivesse. O Iniciado pensa que segura algo com sua mão ou que enxerga algo com seus olhos físicos... mas nem um e nem o outro existem. Como “carrega” consigo os elementos que o compõem no plano físico, o Iniciado acaba por ter reflexos que não fazem parte do plano – ele pode sentir alegria ou tristeza, prazer ou dor que são inconcebíveis no plano mental em que se encontraria, por exemplo. O controle disto, para os Iniciados mais experientes e para os Iluminados lhes concedem uma vantagem incomensurável.

EGRÉGORAS

Nos outros planos – principalmente no astral e no mental – pode-se perceber com maior firmeza às Egrégoras. Como resultante psico-mentais de um grupo de Iniciados ou de uma população humana inteira, elas se reforçam e subsistem melhor nestes planos. Apesar de poderem ser consideradas como elementares (ver explicação abaixo) as Egrégoras são um pouco mais

complexas que isso. Sua força é muito maior (por ser mais direcionada) do que a de um elementar. Além disso, Egrégoras podem ser colocadas em “hibernação” enquanto que elementares existem ativamente ou não, e pronto.

Uma Egrégora existe para cumprir a missão pela qual foi nomeada. Se ela pára de cumprir essa função – ou melhor, deixa de manipular os Doutrinados para que cumpram a missão por ela – se enfraquece. Daí pode-se deduzir as incríveis capacidades manipulativas de uma Egrégora. Sua habilidade neste ponto é tanta que ela pode simplesmente fazer com que um grupo de pessoas crie uma outra Egrégora menor, mas que para cumprir seu objetivo tenha que necessariamente cumprir o objetivo da maior. Então, por exemplo, a Egrégora da Avydia (ignorância) influencia um grupo de Doutrinados a trabalhar pela Egrégora da violência. Acontece que a Egrégora da violência sabe que seus objetivos dependem da ignorância humana para que sejam alcançados. Com isso, ela trabalha diligentemente para que a avydia prolifere.

Apesar da grande preocupação com os efeitos que as Egrégoras provocam nos Doutrinados, os Iniciados sabem que elas também têm seus exércitos de seguidores nos outros planos, controlando verdadeiras legiões de seres dos mais diversos planos que estejam no seu nível ou abaixo dele.

As Egrégoras se alimentam basicamente da energia mental e emocional gerada pelas pessoas. Por isso, sua necessidade de desenvolver um alto grau de manipulação destas mesmas pessoas. Isto também as torna excelentes ferramentas para se trabalhar a consciência humana. Os Doutrinados seguem no seu dia-a-dia e não se dão conta do quanto podem estar sendo “conduzidos” pelas diversas Egrégoras criadas. Outro detalhe essencial é que a mesma pessoa pode estar ligada a diversas Egrégoras no decorrer de sua vida e até mesmo em um único dia. Em um exemplo simples: o professor dedicado que durante a aula está ligado a Egrégora do ensino, poderá a noite sair com uns amigos para uma boate e ficar ligado a Egrégora da luxúria. As duas Egrégoras (e outras mais) lutarão para tomar conta da consciência dele e se tornar a principal de sua vida. A vitoriosa decidirá o destino de sua consciência e Evolução espiritual.

OS TIPOS DE EGRÉGORAS

Existem basicamente duas Egrégoras: Evolução (a Egrégora dos Iniciados) e Avydia (a Egrégora dos 300). A luta constante que ocorre entre estas duas Egrégoras é que provoca toda a miríade de conflitos – externos e internos – que assolam a humanidade. Praticamente todas as outras Egrégoras servem a uma ou outra destas duas principais.

Qualquer Egrégora trabalha em simbiose com aqueles que se associam a ela. E a troca ocorrida nesta simbiose ocorre de forma mais justa, pelos padrões humanos: quanto mais consciente for a pessoa, mais ela tem poder de negociação com a Egrégora. Portanto, os Doutrinados são na verdade conduzidos e raramente negociam ou sequer percebem a forma dessa condução.

Porém, dependendo da Egrégora a que se ligue naquele momento, existem diferenças fundamentais nessa

simbiose. As Egrégoras ligadas a avydia, trabalham ativamente para a destruição e inconsciência dos seres. Isto significa que quanto mais a pessoa tentar evoluir, mais elas tentaram derrubá-lo, manipulando as circunstâncias a sua volta para promover sua derrocada. Ou seja, mesmo um Centriarca – que supostamente está mais protegido pela avydia – terminará inevitavelmente sendo engolido pela Egrégora que ele mesmo ajudou a alimentar. O pagamento final de levar tantas pessoas a inconsciência é a própria inconsciência.

Para efeito de jogo, o Mestre deve entender que um Centriarca nunca alcança a Iluminação. O Mestre deve entender também que a tão propalada imortalidade na Maya tem uma cota limite; ou seja, os Centriarios *nunca* permitirão que seus agentes alcancem esta “imortalidade”. O motivo desta limitação é desconhecido, mas acredita-se que a energia que mantém a Maya é limitada, sendo a mesma desde o início dos tempos; portanto a quantidade de seres que podem atingir e manter esse estado (seres estes que gastam uma enorme quantidade de energia da Maya para isso) é igualmente limitada por essa característica.

Já as Egrégoras que trabalham para a Evolução agem de maneira diferente. Como são impulsionadas primariamente para o desenvolvimento e Evolução Universal. Elas não só protegem como direcionam o desenvolvimento da consciência daqueles a quem se ligam. E como a imortalidade espiritual (alcançada no momento da Iluminação) não tem restrições quanto a quantidade...

Isto poderia parecer, a princípio, que as Escolas Iniciáticas levam uma grande vantagem sobre as facções rivais. Infelizmente, isso não é verdade. O mundo em que vivemos é moldado e dirigido pela Maya, e o despertar da consciência (que significa a Iluminação) depende da capacidade de o ser tem de se libertar da Maya. Por isso, podemos considerar que os Iniciados “nadam contra a corrente”, enquanto que as outras facções trabalham os instintos mais básicos e primitivos – porém mais conhecidos – das pessoas.

ELEMENTAISEELEMENTARES

Todos os planos tem sua própria fauna e flora (isso mesmo!), normalmente chamados de elementais ou elementares. Os seres que vivem nestes planos não têm necessariamente uma moral humana, afinal *eles são alienígenas*. Por isso, um elemental astral não é necessariamente “bom” ou “mal”, ele é o que é! O Mestre tem plena liberdade para criar os elementos que desejar para enriquecer a sessão de jogo.

Estes elementais ou elementares (coletivamente chamados de elementais para facilitar) têm características próprias. Por serem formados em ambientes que seguem regras diversas das do plano físico, não poderia ser de outra maneira.

Contudo, existe uma classificação que se torna necessária quando nos referimos a estes seres. A classificação é simples, porém de grande importância para o Iniciado que vai viajar pelos reinos. Os seres que habitam os planos são divididos em duas classes:

- **Elementais:** São seres que nascem e vivem no plano. Pertencem ao mesmo por sua própria natureza. Um gnomo

é um elemental do plano etérico, por exemplo. São também chamados de *elementais naturais*.

· **Elementares:** São seres criados e mantidos pela mente humana. Estes, depois de criados, criam uma âncora no plano que lhes é mais conveniente para a sobrevivência e tentam sutilmente provocar nas pessoas a sua lembrança para que se mantenham existindo. Um elementar que provoque sentimentos fortes será associado ao plano astral enquanto que um ser ligado a pensamentos e criações lógicas será um elementar do plano mental. São também chamados de *elementais artificiais* e se tiverem êxito em provocar uma lembrança e um forte sentimento coletivo – com seu objetivo sendo traçado por este mesmo coletivo – poderão vir a se tornar uma Egrégora.

Alguns dos elementais e elementares demonstrarão características de mais de um plano. Poderão ter grande vitalidade (plano etérico) e muita astúcia (plano astral) misturada a um senso de organização (plano mental), por exemplo. Estes demonstram ser capazes de fazer a mesma coisa que os Iniciados; ou seja, eles viajam pelos planos... e aprendem com essas viagens! As explicações que daremos adiante são mais genéricas e voltadas para um elemental típico do plano apresentado, mas não é de modo algum uma regra definitiva.

A complexidade dos planos – e de sua fauna e flora – é grande demais e seria necessário um livro sobre cada plano para se ter uma visão mais completa do que eles representam. Os elementos que damos aqui é apenas um bosquejo, mas servem perfeitamente para o entendimento básico que os jogadores necessitam e dão subsídios o suficiente para que o Mestre possa criar suas aventuras e todos desenvolverem shiddis.

PLANO FÍSICO

O plano físico é o plano que compõe todo o mundo físico como conhecemos; para uma melhor definição pode-se dizer que ele é o mais “sólido” ou “denso” dos planos. É aquele que percebemos normalmente no nosso dia-a-dia; as coisas que podemos armazenar e perceber com a luz (mas não a própria luz, veja bem! Esta compõe, na verdade, o plano etérico) são os elementos do plano físico.

A principal característica deste plano é a *estabilidade*. Os Iniciados caracterizavam este plano como o plano da inércia, este conceito foi sendo mudado com o tempo mas ele permite – junto com o conceito atual – uma visão mais completa da necessidade dele para a Evolução.

A importância dele para a evolução foi marcante. Apesar de extremamente frágeis, os corpos criados neste plano permitiram o conhecimento do sentido de egoicidade (“eu sou eu e você é você”) e a noção de espaço. Estes elementos permitem até hoje que certas experiências sejam vividas com a precisão e a calma que a Divindade necessita para o entendimento de Si Mesma. Imagine se todas as experiências que você viveu em sua vida estivesse ocorrendo em apenas um segundo. Agora imagine isso durante milhares de encarnações com todas as pessoas que já encarnaram e encarnarão no mundo... as frágeis psiquês humanas desmoronariam sem o surgimento de encarnações físicas bem definidas para suavizar a avalanche de experiências.

Em nós – humanos – o representante deste plano é o corpo físico. Ele é a veste que “costuramos” para usar durante o tempo que vivermos no plano físico. Segundo os Liturgos, esta é a referência a “veste de peles” que Deus concede a Adão e Eva quando estes comem do “fruto da ciência”, no Gênesis bíblico.

Para os Iniciados, este é o plano dominado pelos minerais. Todos os seres com corpos físicos definidos se apoiam na base fornecida por estes elementos. Os elementais deste plano seriam as moléculas, células dos corpos, os minerais que formam a base de estruturas mais complexas e os compostos de DNA.

Com estas explicações rápidas podemos dizer quais as áreas que são afetadas pelos shiddis do plano físico.

· **O corpo humano:** mexe com o funcionamento dos órgãos, alterações corporais, aumento de agilidade ou força, etc... devido a sua idéia de percepção ao toque, os shiddis deste plano também envolvem o uso dos sentidos do tato, paladar e olfato.

· **A idéia de espaço:** trabalha a noção de distância, velocidade e localização.

· **Matéria:** todo material manufaturado pode ser influenciado pelos shiddis deste plano, como objetos pessoais, paredes, eletrodomésticos, etc... mas apenas na parte física.

· **Minerais:** os minerais em geral podem ser manipulados.

PLANO ETÉRICO

O plano etérico, também conhecido por alguns dos Iniciados como “físico sutil” é formado pela parte mais sutil e menos perceptível da matéria. De certa forma, ele ainda pertence ao plano físico, mas sua forma de se perceber e apresentar são bem diferentes. O átomo que o sustenta é o mesmo átomo do plano físico. Muitos dos elementos destes dois planos – físico e etérico – se entrelaçam e misturam de forma mais perceptível, os entrelaçamentos dos outros planos entre si são mais sutis se comparados com os do plano físico e etérico.

No plano etérico não se enxerga muita coisa com os olhos físicos. É necessário um olhar mais desenvolvido para que se perceba a maioria dos elementos etéricos. Aqui nós já começamos a entrar em um “mundo alienígena” e todo cuidado é pouco. Neste plano, a estabilidade do físico denso é afetada. Para quem entra pela primeira vez nele tem a nítida sensação de estar mergulhado e ter seu corpo formado por alguma espécie de gelatina. Esta “gelatina” serve de condutor para todo o tipo de energia – desde a vital até a cinética. As noções de distância e de solidez, ao qual tanto nos acostumamos no plano físico, ficam indefinidas.

A principal característica deste plano é a *sensação energética*. Aqui percebe-se as mais diversas formas de energia no seu aspecto mais “sólido”. Na verdade, quando vemos a luz do sol – por exemplo – estamos vendo um elemento do plano etérico que se tornou denso ao ponto de ser percebido, mas ainda assim não pode ser “armazenado” em compotas físicas. Portanto, energia e sensação são componentes básicos deste plano.

Os elementais deste plano costumam se apresentar

da forma que se popularizou. Um elemental da terra se apresenta com um gnomo, um elemental da água como ondina, um elemental do fogo com salamandra e um elemental do ar com sílfide. Porém, estes não são os únicos elementais encontrados aqui. Tendo em vista que este plano é onde subsistem todos os tipos de energia que conhecemos no mundo físico, podemos deduzir que existem outros tipos de seres.

Na verdade, alguns destes seres podem ser percebidos por todos ou ser de conhecimento geral: alguns dos seres catalogados como bactérias, vírus e águas vivas são na verdade parte da fauna e flora do etérico. Além disso, o desenvolver de certas tecnologias – como as fibras óticas incentivadas pelos Tecnólogos – possibilitam ao homem a ampliação de sua percepção para o plano etérico. Na verdade, este é um movimento mais contemporâneo do que foi feito antes com a eletricidade, o magnetismo e a energia nuclear.

Este plano é chamado às vezes de “plano dos vegetais”, pois estes seres conseguem se alimentar de um componente do plano (os raios solares) e – ao mesmo tempo – de elementos do plano físico. São a expressão máxima do plano etérico no nosso mundo.

Alguns dos shiddis que podem ser desenvolvidos, relacionados a este plano, são:

- **Corpo humano:** ligado a vitalidade e a energia, os shiddis deste plano mexem com a resistência física e própria energia vital. Pelas suas características, pois lida com vibrações e energias, ele também mexe com os sentidos da visão e audição.
- **Energia:** este plano é permeado de energia e os shiddis dele permite que se trabalhem elas. Eletricidade, magnetismo, cinética, luz e som entre outras... até mesmo a energia nuclear.
- **Estrutura molecular:** aqui se permite que se mexa na estrutura atômica dos objetos – como no plano físico – e seres vivos. Contudo, a manipulação aqui envolve a configuração energética de objetos e seres. Mudanças na estrutura e aparência envolvem o plano físico.
- **Vegetais:** os vegetais são os seres que mais são influenciados pelo plano etérico. O Iniciado, que pretende lidar com esses seres precisa desenvolver seus conhecimentos sobre este plano.

PLANO ASTRAL

O plano astral é o plano das emoções, dos sonhos e dos mortos sem descanso. Aqui o Iniciado começa a fugir do terreno seguro que as pessoas estão acostumadas e isso pode assustar um pouco.

Porém, basta ter na mente que os “átomos” (não no sentido físico da palavra, mas como elemento de estrutura do plano) deste plano são feitos de emoções e assim como os átomos físicos se arranjam para criar um objeto, por exemplo, os átomos astrais se arranjam para criar emoções.

Este é um mundo perigoso para o Iniciado inexperiente e até mesmo os mais experientes procuram não se distrair quando neste plano. O motivo é simples: assim como as emoções, os seres e coisas deste reino são muito maleáveis. Em um momento aquele ser parece o mais maravilhoso dos anjos, mas basta o Iniciado se assustar e

sua visão muda drasticamente para um demônio assustador. Como a maioria dos seres da fauna e flora local conhecem a arte de moldar sua aparência, isso pode ser um problema.

O plano astral é também o lugar para onde todos vão ao sonhar (inclusive isso pode servir de excelente referência para se ter uma idéia de como é o plano astral: já observou como tudo é ilógico em um sonho?), por isso, este também é o mundo dos sonhos. Lá, encontram-se os mais diversos “paraísos” e “infernos” que foram forjados pelas multidões que tiveram – ou têm – fé alguma forma de religião. Um católico fervoroso que ali parasse não perceberia o paraíso (ou inferno) muçulmano e vice-versa. Um ateu (de verdade) apenas dorme o tempo todo.

Ele também é o mundo dos mortos sem descanso. Na verdade, neste local encontramos apenas “lembranças” de seres que morreram e que agem como se fossem os mesmos. Se um Iniciado os fazem ver a verdade, poderão ter como resposta todo o tipo de reação, desde aqueles que agradecerão e partirão para seu “descanso” até aqueles que ficarão terrivelmente revoltados com sua intromissão e tentarão destruí-lo. Um Iniciado sabe que não encontra realmente a pessoa que morreu ali, porém isso é extremamente difícil de ser posto em prática quando se vê a mulher amada que partiu, por exemplo...

A maioria dos seres que forem encontrados neste reino agem de forma muito impulsiva, sem raciocinar muito. Às vezes, seres de outros planos se infiltram ali (ou pensava que só os Iniciados tinham essa capacidade?) e conseguem levantar verdadeiras legiões de seguidores que os obedecem fanaticamente. Alguns deles fundaram religiões. Estes seres raramente tem boas intenções ou vêem visitantes com bons olhos. Dificilmente um elemental originário deste plano demonstra alguma forma de raciocínio lógico, eles demonstram normalmente serem totalmente dominados pelas emoções. Os seres deste plano não desenvolvem inteligência, mas sim astúcia. Isto não os torna menos perigosos – muito pelo contrário – sendo comum o uso de charadas ou provas de coragem e astúcia pelos elementais deste plano.

No plano astral também vivem os seres que foram criados e alimentados coletivamente pela humanidade, ou seja, os elementares e as Egrégoras começam a ser encontrados aqui. Um herói mitológico poderá perfeitamente ser encontrado pelos personagens; assim como aquele monstro do cinema de um ou mais filmes que fizeram grande sucesso. Quanto mais tempo o ser é alimentado pelas emoções direcionadas a ele, quanto mais pessoas fizerem isso e quanto mais forte for a emoção mais poderoso ele será! Sempre se comportarão da maneira que lhes foi indicada, apesar de fazerem o máximo de esforço para que a humanidade continue pensando (e sentindo) eles, de qualquer maneira. E você achava que o bicho-papão não existia...

Com tudo isso, pode-se perceber que a principal característica deste plano é a *mutabilidade*. Nada é fixo ou – mesmo que aparentemente – imutável. Na verdade, isto é tão profundo que até mesmo o conceito de tempo e espaço é afetado aqui! Podemos ver a morte de um ser antes de ver seu nascimento, ou elementos aleatórios de uma acontecimento saltando para a frente e para trás em relação

ao “momento” vivido. O Iniciado percebe também que basta pensar em um determinado lugar e ele pode “saltar” instantaneamente para o plano astral correspondente a esse lugar... quando na verdade ele continua no mesmo lugar, que se alterou para atender às suas percepções. A não ser, é claro, que ele esteja lá por uso do shiddi *Projeção* (ver adiante), que lhe permite um controle nos deslocamentos pelos planos.

Os animais são os grandes representantes deste plano. Eles representam bem este plano no mundo físico, principalmente os animais domésticos, com a demonstração de suas emoções. Aliás, é bem recomendado aos Iniciados evitarem lugares de grandes matadouros ou suplícios de animais, pois os representantes destes seres que pairam no astral tem uma tendência a desenvolverem sentimentos pouco saudáveis em relação a humanidade.

Aqui também se encontram os Lordes Negros, seres do plano astral que fazem parte da Egrégora da Entropia. Esta é a Egrégora defendida pelos Entropistas e sua crueldade não tem limites; felizmente sua presença é percebida a distância (mas nem sempre a de seus elementais seguidores)... distância esta que é recomendada aos Iniciados.

Para efeito de uso dos shiddis, o plano astral lida com os seguintes elementos:

- **Corpo emocional:** as emoções humanas em geral podem ser moldadas por shiddis desse plano.
- **Animais:** os animais se comunicam pelas suas emoções, alguns Iniciados criam elos com estes seres.
- **Sonhos:** não apenas moldar os sonhos dos outros, mas também se comunicar e viajar através deles. Os shiddis deste tipo também lidam com a imaginação humana.
- **Mortos:** os “cascões” dos corpos astrais daqueles que já partiram, mas que ainda pensam ser os mesmos, podem ser devidamente trabalhados... desde que se tenha sorte e habilidade o suficiente para isso.

O PLANOMENTAL

Se o plano físico tem átomos físicos e o plano astral átomos emocionais, o plano mental é feito de átomos de pensamento. Mas o pensamento – que é uma característica puramente humana em nosso mundo – não é uma coisa simples. Para começar ele é eternamente dualizado; para cada pensamento positivo que temos surge um negativo imediatamente e vice-versa.

Em segundo lugar, ele vive numa eterna procura por comparações. Algo só pode ser considerado grande por que existe outro algo que é considerado pequeno. Esta relatividade constante, juntamente com a dualização dita acima, pode provocar as mais diversas confusões. Um batata que certamente era pequena por ter sido comparada com outra grande, pode se tornar “média” assim que se encontra outra menor ou “média quase grande” quando se encontra outra menor ainda. O mais assustador deste aspecto da mente é que ela é assim com qualquer um. Líderes dos mais diversos pensam – estruturalmente falando – exatamente desta maneira; assim como operários, professores, religiosos e... Iniciados.

Esta dualidade provoca no Ser Humano o desenvolvimento de conceitos como bem em mal, certo e

errado, felicidade e infelicidade e por aí vai... Cada época e sociedade, contudo, enxerga estes conceitos de maneiras diferentes e muitas vezes antagônicas.

Em terceiro lugar, o plano mental gosta de “acumular” informação. Quanto mais melhor, mesmo que seja para esquecer momentos depois. Grandes planos são feitos neste reino sem nunca chegar a objetivação no físico, o que acaba se tornando uma grande perda de energia.

E em quarto lugar, o plano mental vive em constante movimento. Na verdade, muitos Iniciados consideram que a principal característica deste plano é o *movimento*.

Os elementais deste plano, que também são às vezes conhecidos como conceitos, costumam agir de maneira a corroborar estas características. Primeiramente, eles *sempre* são duais. Se um determinado elemental defende a idéia de proteger a natureza, em algum canto deste plano existe um com *exatamente os mesmos comportamentos e poderes* que defende ferrenhamente o desmatamento e a poluição. E ambos terão os argumentos mais convincentes para defender suas teses. Os dois exemplos aqui citados *sempre tentarão destruir um ao outro, sem sucesso*. Aliás, os elementais deste plano são de extrema inteligência, porém poderão demonstrar muitas vezes ingenuidade (mas nem sempre...), já que a astúcia é uma marca do astral. Eles viverão em constante movimento e terão uma curiosidade e avidez por poder sem fim (conhecimento neste plano é poder e normalmente moeda de troca, alguns chegam a se alimentar de informação).

O maior problema de se lidar com os seres deste plano está no fato de que todos os elementais típicos do plano mental apresentam uma total ausência de sentimentos. Eles não são cruéis ou imorais, são frios e amorais. *Eles nem sabem que emoções existem, é algo fora de sua percepção*. Lidar com eles exige frieza e lógica, inclusive é comum que os elementais mentais proponham um concurso de charadas como forma de desafio. Eles costumam propor charadas de fundo lógico e situações perfeitamente esquematizadas, em oposição as charadas popularmente conhecidas como “infames” e que exigem esperteza e não inteligência propostas pelos elementais do astral.

Outro detalhe interessante é que neste plano – com a devida compreensão – o Iniciado passa a ter uma noção mais completa do tempo e pode percebê-lo no momento em que desejar. O momento no tempo aqui é escolhido e feito de maneira que mais lhe parecer interessante. Porém, mudanças no passado feitas neste plano não afetam os outros. Já as mudanças no futuro são impossíveis: todos tem seus planos e estes se entrecrocaram, o verdadeiro domínio do futuro se encontra no controle do presente e na forma com que ele é trabalhado no plano físico (isto também pode ser confundido com planejamento). Os diversos pensamentos sobre o futuro das pessoas se entrecrocaram e trabalhar com eles pode ser algo perigoso. Todavia, o conhecimento das probabilidades aleatórias que se encaminham para um determinado desfecho e de eventos passados que demonstraram um padrão ajudam a evitar muitas surpresas desagradáveis.

No plano mental, não existe prazer ou dor, alegria

ou tristeza, ou qualquer sentimento de resultante do ganho ou perda de algo. Normalmente, o Iniciado que viaja por este plano sente 3 “sensações”: agradável, desagradável e indiferente. A primeira pode ser definida como uma experiência que se gostaria de repetir, a segunda como uma em que se gostaria do contrário e a terceira como a ausência das duas sensações anteriores. Todos os elementais e elementares deste plano trabalham com estas 3 sensações.

É também neste plano que surgem primariamente todas as coisas do nosso mundo. Qualquer objeto pode ser encontrado ou criado neste plano, desde que já tenha sido inventado. As idéias básicas que formam o surgimento de seres e objetos que ainda não existem em nosso mundo pertencem a Hierarquia Intuitiva. No caso dos objetos criados ou encontrados no plano mental, suas únicas limitações residem na duração do efeito do shiddi (um objeto do reino mental só é “físico” no próprio plano mental, para acioná-lo no plano físico de maneira mais concreta seria necessária uma ajuda da Hierarquia Intuitiva ou o uso dos shiddis de forma mais complexa, como se verá adiante) e no grau de conhecimento que o Iniciado tem dos componentes e do funcionamento do objeto. Contudo, este plano permite que qualquer objeto que se mostre logicamente aceitável pela mente humana, mesmo que não exista (uma pistola laser de um filme famoso, por exemplo), seja criado ou invocado e funcione perfeitamente no próprio plano.

Este é o verdadeiro mundo humano. Se os minerais são os representantes do plano físico, os vegetais do plano etérico e os animais do plano astral, os seres humanos são os grandes representantes do mundo mental. Este deveria ser o reino dominado pelo homem, se os 300 (e outras facções) não interferissem. Neste plano também encontram-se grande quantidade de Egrégoras; a Egrégora da Evolução tem sua maior parcela de representatividade e energia aqui.

Porém, também existe grande perigo no plano mental. Ele é o lar dos Centriarios, os terríveis líderes dos 300. Extremamente inteligentes e totalmente desprovidos de emoção, eles estão entre os seres mais poderosos do plano mental... senão de toda a Maya. Eles não descambam nos arroubos de cólera ou outros sentimentos desequilibrantes que possam atingi-los. Agem como verdadeiras máquinas de corrupção e/ou destruição. Muitos dos Iniciados que foram arrogantemente tentar enfrentá-los foram convertidos em Centriarcas... ou em energia dispersa no plano mental! *Os Centriarcas não são mais humanos.* A maior recomendação que se é dada aos Iniciados que os encontrarem é: se retirem e procurem alguém com maior capacidade para lidar com isso. Vamos traduzir: fujam e encontrem algum Iniciado muuuito experiente ou algum Iluminado (de preferência) para lidar com isso.

Os shiddis que podem ser desenvolvidos neste plano são:

- **Corpo mental:** São os shiddis que lidam com a mente em seus mais diversos usos.
- **Tempo:** O Iniciado que domina este plano adquire a capacidade de perceber e viajar nas mais diversas linhas do tempo. Isto pode servir para as mais diversas

possibilidades, inclusive a de se prever o futuro – o máximo possível – e descobrir os mistérios do passado.

- **Pensamento:** Domina-se aqui as estruturas de pensamento e formas de construção do mesmo, isto também significa que pode-se dominar as pessoas em suas mais profundas convicções e até na forma com que percebem a realidade.

- **Maya:** Toda a percepção humana do mundo é feito através da mente. É ela que interpreta os sinais recebidos do mundo externo. Saber lidar com esses sinais é nada mais, nada menos que saber lidar com a forma com que se percebe a realidade (Maya) ou com que não se perceba a Realidade. Estes shiddis permitem inclusive a viagem por outros universos (como aquele regido pelas Leis da física quântica, por exemplo).

ALÉMDO MENTAL

Muitos Iniciados tentam explorar os planos para além do plano mental. Eles percebem que existe uma *origem* para os pensamentos. Assim como a maioria das ações são motivadas pelo que sentimos e as emoções são alimentadas pelos pensamentos, os pensamentos têm sua origem em *algum ponto*. Esta origem, para os Iniciados em geral, é a Hierarquia Intuitiva ou Intuição. Esta “Intuição” tem um significado diferente para os Iniciados: ela não é o mesmo que uma sensação de que algo vai acontecer, mas uma completa afinidade com as energias que permeiam o universo. Seria uma nova forma de pensar, uma total capacidade de comunicação sem palavras e imagens. Em suma, seria ser como um deus.

SUB-PLANOS

Todos os planos têm subdivisões baseadas em sua frequência vibracional. Portanto, cada plano se divide em sete sub-planos que indicam as condições em que os Iniciados se encontrarão ao viajar por eles.

De uma forma bem simples, podemos afirmar que do sétimo ao quinto sub-plano, os elementais e elementares que ali se encontram são os mais grosseiros e certamente inimigos de qualquer Ser Humano que por ali passar. No quarto, encontramos tanto seres que trabalham com a Evolução como os que trabalham contra. As condições melhoram bastante entre o terceiro e o primeiro sub-planos. Esta divisão poderá dar ao Mestre do jogo melhores condições na hora de conduzir suas Sagas.

Para se ter uma idéia, o conceito de inferno cristão surgiu da visita de alguns sensitivos do passado aos três últimos sub-planos. Acredita-se que Dante teve “inspiração” igual para escrever a *Divina Comédia*.

SHIDDIS

Os Shiddis, conforme já foi amplamente explicado anteriormente, são os poderes desenvolvidos pelos não-Doutrinados. Eles provocam um grande diferencial dos Doutrinados para os não-Doutrinados. Na verdade, os shiddis são a mais evidente forma de se demonstrar que o Iniciado começa a perceber a Realidade. Conforme os shiddis vão se sutilizando e o domínio do Iniciado sobre a Maya aumenta, mais ele pode utilizá-los sem destruir a realidade dos Doutrinados e a psiquê deles junto. E mais:

ele percebe a importância disto.

Os shiddis parecem ter sido descobertos pelos Mediciniais e foram padronizados pelos Tecnólogos e Alquímicos a muito tempo atrás, durante o auge da civilização atlântica. Com o início da nova etapa evolutiva humana (aquela que se propõe a dar a todos os seres humanos a capacidade de dominar o plano mental), alguns ajustes foram feitos. Todavia, os sete tipos de shiddis originais foram mantidos em sua essência e modo de ser. As categorias de shiddis seriam as seguintes: transformação, criação, controle, projeção, expansão, compreensão e polaridade. Todas elas trabalham um determinado aspecto ou qualidade da Maya e quanto maior o conhecimento que o Iniciado possui sobre uma delas, maior é o seu domínio sobre este aspecto da Maya e sobre a área de efeito (explicações mais adiante). A combinação deste shiddi com o plano é que define o efeito que se deseja provocar.

Portanto, um membro de Escola Iniciática que deseja fazer surgir determinado tipo de sentimento em alguém precisará do correspondente nível de domínio do plano astral e do shiddi Criação. Os Doutrinados normalmente não tem defesas contra o uso dos shiddis, a não ser por ocasionais falhas do não-Doutrinado ou por alguma defesa provocada por outro Iniciado. Existem casos também de algum raríssimos Doutrinados que conseguem desenvolver algum tipo de resistência a alguns shiddis de determinados planos, estes Doutrinados normalmente são acompanhados de perto para se estudar a possibilidade deles virem a entender a Maya e depois serem convidados a se tornarem Postulantes.

Mas os Doutrinados não se encontram totalmente indefesos. Em uma de suas encarnações, Maytréia conseguiu criar algumas limitações no uso dos shiddis gerando “áreas restritas” de atuação. Como se verá mais a frente neste mesmo capítulo, essas restrições são mínimas, porém eficientes no objetivo de se prejudicar irremediavelmente aos Doutrinados e gerar mais karma para dos Iniciados. Este último aspecto faz com que vários Iniciados pesquisadores se perguntem a quem Maytréia realmente queria proteger...

O uso dos shiddis pode gerar karma, na verdade é um caminho certo para isso. O problema não está em usá-los, mas sim em saber fazer isso. A maioria dos karmas negativos gerados pelo uso de shiddis vêm do desrespeito ao Doutrinados, tanto a integridade de suas psiquês como de sua constituição física. De uma forma muito bem humorada, alguns dos Iniciados mais recentes gostam de dizer que eles juraram “proteger um mundo que os teme e odeia”, parodiando a um famoso jargão dos quadrinhos.

ENTENDENDO OS SHIDDIS

Os shiddis dão uma imensa vantagem a qualquer um que for um não-Doutrinado, mesmo se considerando os Ecos e o risco do karma negativo. Ao se adquirir a capacidade de gerar os efeitos dos shiddis, os Iniciados ganham junto a possibilidade de perceber o acionamento de outros shiddis como uma “perturbação” na Maya e uma resistência parcial natural aos shiddis de outros.

É importante entender que perceber o

acionamento de um shiddi significa percebê-lo apenas no momento em que ele é convocado. Se uma parede foi deteriorada para desabar no momento em que o Iniciado passar por ela, ela não perceberá o shiddi funcionando. Ele tem que estar presente no local e na hora em que o shiddi for acionado. Para perceber algum shiddi na parede em questão, o Iniciado teria que conscientemente invocar um shiddi com o objetivo de ver se ela está sob efeito (ver lista de alguns possíveis shiddis abaixo). Mesmo assim, o Iniciado precisaria de outros shiddis para entender o que se pretende com a parede sob efeito e outro para desativá-lo. Também devemos entender que perceber a perturbação na Maya não significa que se perceberá o provocador dela.

Quanto a resistência natural que o Iniciado desenvolve contra os shiddis alheios, ela deriva exatamente da maior capacidade que este tem de entender a Maya a sua volta e perceber os shiddis sendo acionados. Isto não impede o Iniciado de sofrer os efeitos de um shiddi lançado contra ele, mas pode ajudá-lo nisso. Abaixo, veremos de forma um pouco mais detalhada os sete tipos de shiddis conhecidos (quaisquer outros que possam existir se encontram sob a tutela dos Iluminados) e alguns exemplos de seus usos. Lembramos que não pretendemos – e nem teríamos condições para tal – abranger todas as possibilidades dos shiddis e dos planos. O único limite perceptível para o uso deles está na imaginação de jogadores e Mestre. Tudo o que mostramos são exemplos do que pode ser feito com o domínio dos shiddis e do conhecimento dos planos. O resto é com vocês.

Lembrem-se que o uso dos shiddis dependem fundamentalmente da situação em que o Iniciado se encontra no momento de acioná-lo e da necessidade naquela hora. Portanto, decorar um método de lançar rajadas de fogo poderá não ser de grande valia se o personagem estiver debaixo d’água; sendo melhor se ele tiver presença de espírito para se teleportar ou se adaptar e passar a respirar embaixo d’água. Cada caso é um caso.

Regras para o uso de shiddis serão explicadas adiante.

CRIAÇÃO

Tudo tem sua origem. As coisas sofrem um processo contínuo de mudanças e transformações, mas existe um momento-chave em que definitivamente algo novo surgiu. Neste momento, para nós que ainda temos nossa consciência mergulhada na Maya, algo se criou. Este shiddi lida diretamente com este momento-chave, fazendo parecer com que as coisas “surjam do nada”. É claro que os Iniciados sabem que não é bem assim. A montanha do presente é o grão de areia do futuro; o mesmo mar de hoje é o deserto de amanhã e a floresta de depois de amanhã. Isto significa que potencialmente tudo no universo pode ser criado a partir do “nada”. Por isso, quando se quer juntar dois elementos diferentes para se criar um terceiro, é necessário o conhecimento deste shiddi. Ao se criar algo, por mais improvável que seja, o Iniciado usou de Criação no plano necessário. Aqui se inspira aos grandes artistas através do astral e do mental, dá-se o impulso inicial para as grandes invenções e surgem as maiorias das lendas.

Mas este shiddi é uma moeda com seus dois lados. Saber criar significa saber desfazer. Os Iniciados mais experientes afirmam que toda criação é precedida por uma destruição e toda decisão implica em uma perda. Isto quer dizer que quem estuda este shiddi desenvolve uma capacidade para a destruição tão profunda como para criação.

Este shiddi não permite a alteração de elementos intrínsecos do que foi criado. Uma arma não passa a ter 35 tiros, ela atira normalmente como qualquer arma; mas já é vantagem mais que o suficiente ter uma arma surgindo do nada para sua defesa não é? Os objetos criados não exigem necessariamente um conhecimento técnico do mesmo. Ele funcionará normalmente com o Iniciado que o convocou, mas não funcionará com mais ninguém. Para que um objeto convocado funcione perfeitamente com outros, o Iniciado terá que passar em um teste envolvendo o conhecimento necessário para lidar com ele. Não existem limites para a criação de seres vivos em qualquer plano, excetuando-se os limites normais para o uso de shiddis, mas este mesmo ser criado será como um “robô biológico”, ou seja, para que ele tenha mente, emoções e outros elementos mais complexos, seriam necessários outros shiddis. Além disso, o espírito – a parcela da Divindade que anima o ser – não pode ser comandado por shiddis. Resumindo: não se cria seres vivos na acepção da palavra com este shiddi, apenas autômatos que agem como seres vivos. Isto não impede a eficiência fantástica dos usos do shiddi Criação para esta aplicação (podendo ir desde o uso para espionagem até para lubrificar alguém).

Se alguma coisa for destruída com o uso desse shiddi, o uso de outros shiddis ou os meios de conserto, cura ou recriação normais pode reverter este estado, a não ser que o alvo em questão seja um ser vivo e tenha perecido ou se desfeito (no caso de seres do plano astral ou mental): neste caso as coisas ficam bem mais complicadas. A vantagem do uso dos shiddis, caso venha a ser bem invocado, estará na rapidez. Usado de forma destrutiva, é o shiddi com o maior potencial para se criar kharma negativo. Este shiddi é o de maior uso entre os Entropistas, por este mesmo lado destrutivo, é claro.

Exemplos:

- **Anular shiddi (Criação & Plano do shiddi a ser anulado ou plano acima):** Este shiddi é básico e ensinado a todo Iniciado assim que possível. Ele funciona como um antídoto para shiddis de outros. O personagem faz o seu teste – sempre relacionado com o plano do shiddi a ser desfeito ou um plano “superior”; onde o plano mental é superior a todos os outros, o astral fica em segundo, o etérico em terceiro e o físico está abaixo de todo o resto – e cada sucesso dele anula um sucesso do outro. Este efeito pode ser usado contra shiddis usados no passado, porém o Iniciado deve tomar ciência dele primeiro com o uso do shiddi *Rastreado shiddis no tempo* (Projeção & Mental). As regras para o uso de shiddis durante um combate são explicadas adiante. Obviamente, alguém que se utilizar do Intuitivo para acionar este shiddi leva vantagem sobre qualquer outro.
- **Punhos de vento (Criação & Físico):** O Iniciado cria uma “luva” com ar comprimido em torno de sua mão. Esta luva endurece bastante a sua mão tendo o duplo efeito de aumentar a potência do golpe e proteger a mão. Este shiddi foi desenvolvido por François Arnoud, um francês pugilista, que utilizava isto como um meio de ganhar suas lutas, apesar do aviso sobre o kharma que esta atitude poderia gerar. Infelizmente, ele foi descoberto no início de sua carreira por alguns Centriarcas, que o mataram.
- **Holograma (Criação & Etérico):** O Iniciado cria um holograma que não terá mente nem movimento, mas estas características podem ser colocadas nele com outros shiddis. Existem muitos casos de Iniciados que escaparam de emboscadas criando hologramas de si mesmos e deixando seus adversários furiosos por não “derrubá-lo facilmente”, enquanto o verdadeiro alvo fugia discretamente.
- **Memória retocada (Criação & Mental):** Este shiddi cria uma memória novinha em folha para o alvo. Apesar da Doutrinação impedir a maioria das pessoas de perceber o uso de shiddis, existem mais ações que poderiam ter efeitos desastrosos se levados a público (“Não, não, seu guarda. Eu estava invadindo esta casa por ela pertencer a um Entropista do qual eu pretendia descobrir seus planos”). Mas cuidado, este shiddi é tentador e pode facilmente gerar kharma negativo para seu invocador.
- **Fé abalada (Criação & Astral):** Este shiddi não é bem visto pelos Iniciados em geral e só é explicado para que se

possa entender o que membros de outras facções podem ter feito a alguma vítima ocasional. Ele certamente gera karma negativo. Este shiddi permite que um Iniciado crie uma antipatia emocional de alguém por algum assunto, causa, grupo ou pessoa específica. Isto quer dizer que se o Iniciado sabe que alguém está para ser recrutado por outra facção, ele pode perfeitamente criar uma antipatia de forma que o alvo venha a recusar o convite. Este é apenas um pequeno exemplo de aplicação deste shiddi e acredita-se que os Centriarcas usaram bastante este expediente para atrapalhar os planos dos Iniciados. Obviamente, existem versões similares para criar outras reações.

- **Sentido espacial (Criação & Físico):** O Iniciado cria um “radar” que lhe permite ter uma noção completa do espaço físico ao seu redor, portanto, o local pode estar mergulhado na escuridão total ou o Iniciado se encontrar impossibilitado de enxergar (vendado, por exemplo) que o personagem perceberá o espaço ao seu redor, agindo com se estivesse enxergando perfeitamente para efeito de movimentação. Mestre e jogador devem entender que o personagem não enxerga, portanto ele não saberá o que tem numa foto através do radar ou reconhecerá pelo rosto um inimigo que tenha enfrentado nestas condições. Outra coisa que deve ser notada é que este shiddi cria uma espécie de “tato externo”, ou seja, o personagem sente o ambiente ao seu redor.

- **Brincando de Deus (Criação & Físico):** O personagem cria objetos que irá utilizar “do nada”. É preciso que o Mestre tenha algumas coisas em vista: primeiramente, o objeto não pode ser maior do que o alcance do nível em planos do Iniciado permita, em segundo lugar o objeto deve ser simples – objetos que exijam energia para funcionar (como pilhas ou lâmpadas) só funcionarão se houver energia para isso, mesmo que o personagem precise invocá-las com outro shiddi e objetos que tenham mais de uma peça (como revólveres e malas) devem ter seus componentes criados um a um. O sucesso na invocação do shiddi não significa um sucesso automático no uso o objeto criado, sendo exigido os testes normais para que ele seja utilizado.

TRANSFORMAÇÃO

Tudo sofre um processo de transformação. Controlar este processo é o objetivo deste shiddi. A filosofia em que ele se baseia prega que a eterna mutação da Maya pode ser controlada. Portanto, tornar um pedaço de pau uma lâmina de metal, fogo em água, ódio em amor ou uma imagem em outra é perfeitamente possível para os Iniciados que adquiriram o domínio deste shiddi. Ele – associado ao plano necessário para gerar o efeito – pode modificar qualquer coisa existente na Maya. O mundo é mutável e aquele que pretende aprender sobre a Maya deve ser também. Seres do plano astral possuem este shiddi em alta conta. Os Iniciados gostam deste shiddi devido ao fato dele lembrar a transformação interna que todos devem sofrer para atingir a eternidade.

A estrutura e a massa de um objeto ou ser pode ser alterada, mas suas capacidades intrínsecas não. Ou seja, um mosquito pode ser transformado em um enorme inseto de 1,50 m e sugar a quantidade de sangue proporcional ao seu novo peso e altura. Porém, um mosquito normal não poderá ser transformado para beber como se tivesse 1,50m., isto fica sob a esfera do shiddi *Expansão*. Uma arma que seja transformada em uma pistola laser, provocará o mesmo dano que daria como pistola, apesar de ter a vantagem de não precisar ser carregada e do disparo ter um alcance melhor.

A junção de dois objetos ou seres diferentes para o surgimento de um terceiro é da alçada do shiddi Criação, apesar de que o mesmo resultado pode ser obtido sem a junção de elementos diferentes. As alterações provocadas por Transformação não afetam necessariamente o alvo em sua totalidade. Um Iniciado pode, por exemplo, modificar apenas seu braço ou uma porção do ar a sua volta.

Exemplos:

- **Invisibilidade (Transformação & Etérico):** O Iniciado não fica invisível, na verdade. Ele apenas transforma a percepção visual do seu alvo para não perceber os padrões de luz que seu corpo reflete. Outra opção é torná-lo inapto a qualquer padrão de luz, cegando-o temporariamente, mas esta segunda opção pode gerar karma, devido as consequências da reação de alguém que se vê subitamente cego.

- **Garras (Transformação & Físico):** Concentrando o shiddi em sua mão, o Iniciado passa a ter garras que lhe potencializam a capacidade de ferir (verificar regras de dano, duração e alcance dos shiddis mais adiante).

- **Afetar padrões de pensamento (Transformação & Mental):** O Iniciado modifica a forma de pensar ou de raciocinar de seu alvo. Ele pode concordar com algo que discordava amplamente minutos antes, ou se perder completamente de uma pista que seguia antes através da dedução. E vice-versa. Com certeza, não saber brincar com este shiddi pode gerar karma.

- **Bons sonhos (Transformação & Astral):** Este shiddi foi primeiramente desenvolvido por Emmanuel González, um Politético chileno famoso por suas infiltrações discretas ocorridas com muita eficácia. O alvo tem de estar dormindo. O Iniciado transforma qualquer sonho – ou pesadelo – que ele tenha em um sonho tão bom que o alvo não acorda, mergulhando prazerosamente em seu deleite. O personagem ainda tem que ser discreto, porém a dificuldade do alvo em questão para acordar aumenta consideravelmente.

- **Troca de características (Transformação & Físico/Astral/Mental):** O Iniciado troca a pontuação de uma característica sua por outra. O Mestre deve ficar atento para duas coisas: primeiramente, características de um plano não podem ser trocadas por características de outro (as regras gerais sobre uso de shiddis será mostrada adiante). E além disso, o fato dele ter aumentado uma característica em detrimento de outra deve ser representada, com a mudança que ele demonstrará perante a todos. Ou seja, apesar da Doutrinação impedir de alguém ver efetivamente a mudança, suas reações permanecem (por exemplo: uma linda Iniciada que tenha trocado sua beleza por agilidade continuará a parecer bela para os Doutrinados, mas eles reagirão com menos presteza e talvez até com repulsa – dependendo do quanto de sua beleza foi retirada – a ela “sem entenderem bem o motivo”).
- **Cura (Transformação & Etérico/Mental):** Quando um Iniciado deseja se regenerar rapidamente, ou regenerar alguém, ele utiliza este shiddi. Este shiddi é utilizado com certa frequência, infelizmente. A regeneração “sobrenatural” de constituição física ou psíquica dos Iniciados dependem primariamente deste shiddi. O motivo pelo qual o plano físico não é utilizado é simples: o plano etérico é que está ligado a energia vital, por isso para se recuperá-la deve-se recorrer as energias deste plano. Já o plano astral não é utilizado para se recuperar constituição psíquica pelo fato da mente ser mais poderosa que as emoções. O Mestre deve ficar atento para o fato de que usa-se o plano etérico para regeneração de constituição física e o mental para a regeneração de constituição psíquica.
- **Código anti-hackers (Transformação & Etérico):** O Iniciado transforma a informação contida no micro ou enviada por e-mail num emaranhado que simplesmente não pode ser descoberto pelos meios convencionais de decifração da informática. Este truque é bem visto e aceito entre os Liturgos, em especial aqueles que assumem a função de mensageiro ou bibliotecário das Lojas. Existem versões deste shiddi para correspondência, anotações pessoais e livros (plano físico), para cd’s (etérico) e até para pensamentos (mental), esta último caso entre os Iniciados mais egoístas ou neuróticos. Outra opção seria usar o plano mental para mexer com a percepção do alvo, de forma que ele não consiga “decodificar” a informação que na verdade continua inalterada e perfeitamente clara para qualquer um. Obviamente, os Iniciados hackers desenvolveram alguns shiddis que provocam efeitos opostos...

CONTROLE

Nada está solto no universo. Forças superiores guiam e manobram todos os reinos da natureza, inclusive o humano. O Iniciado que consegue perceber e entender estas forças consegue aprender a arte do controle. Este controle pode ser tanto interno como externo, voluntário como forçado e perceptível como discreto.

Alguns dos alvos deste controle – quando conscientes – podem não gostar da experiência, portanto o Iniciado que aprende sobre este shiddi deve ter bastante cuidado com o que faz. Manipular seres pode ser um meio bem rápido de se acumular karma, principalmente se a manipulação afastar o alvo de seu dharma. Este é um shiddi perigosamente tentador.

Porém, não apenas seres conscientes sofrem controle. Na verdade, quanto mais inconsciente, mais fácil é o controle (esta é a base de toda a doutrina dos 300). Por isso, a manipulação correta de certas energias e objetos podem ser de grande utilidade e muitos dos avanços dos Iniciados vêm desse controle, sem contar que esta capacidade já salvou muitas vidas. Mas nunca é demais lembrar que os Centrírios costumam dizer que são verdadeiros mestres neste shiddi (se isto é verdadeiro ou não é um assunto a ser discutido). Para efeito de jogo, o Mestre deve ficar atento ao nível de consciência do ser que será o alvo deste shiddi. Ele pode aumentar a dificuldade de forma proporcional a consciência do alvo ou aumentar a chance de se acumular karma. Os Politéicos, que adotaram este shiddi como o seu favorito, sabem perfeitamente disto e alertam constantemente aos seus Iniciados quanto ao uso abusivo dele.

Este shiddi também permite que se controle shiddi já criados ou arremessados (ver o shiddi *Projeção*, abaixo). Isto quer dizer que um descarga elétrica pode perseguir seu alvo ou uma chave que for suspensa pode abrir as grades de uma prisão. Por incrível que pareça, as utilidades mais sutis deste shiddi são as mais assustadoras. Ou alguém duvida do estrago que uma abelha entrando na vista de um motorista com o carro em alta velocidade pode fazer?

Outro detalhe importante são os seres “alienígenas” que os personagens certamente irão encontrar no decorrer de sua Saga. Controlá-los pode ser um pouco mais difícil do que o normal e como regra geral o Mestre do jogo pode admitir que quando o alvo se encontra em seu habitat (leia-se também: plano de origem) a dificuldade é maior, ou que a dificuldade aumente de acordo com o desconhecimento que o personagem tenha do modo de pensar e agir de seu alvo.

Exemplos:

- **Descarga energética (Controle & Etérico):** Este shiddi é de extrema agressividade. Manipulando alguma forma de energia (elétrica, magnética, inercial, gravitacional, calorífica, etc...) o Iniciado consegue se tornar altamente perigoso, com efeitos espetaculares.
- **Manipulação emocional (Controle & Astral):** O Iniciado não gera emoções com esse poder – esta tarefa está sob o auspício do shiddi *Criação* – porém, uma vez criadas ou já estando presentes no(s) ser(es), o Iniciado pode perfeitamente conduzi-las na direção que bem entender. Ou seja, uma turba raivosa pode repentinamente mudar o alvo de sua fúria ou alguém que estava prestes a elogiar uma pessoa pode perfeitamente passar a elogiar uma obra de arte por perto.

Sentimentos escondidos também podem ser trabalhados desta forma se o Iniciado os perceber.

- **Controle mental (Controle & Mental):** Neste caso o alvo passa a ser controlado mentalmente pelo Iniciado. Este shiddi é perigoso e deve ser usado apenas em casos extremos, pois quase que inevitavelmente ele gerará karma para aquele que o invocou. Se tentar colocar a integridade física ou psíquica do alvo em perigo o Iniciado faz um teste de karma e se esta integridade for debelada ele ganha automaticamente um ponto de karma transitório. Além disso, sempre que o alvo correr este risco ele tem direito a um teste de resistência contra ataques psíquicos.
- **Amigo dos animais (Controle & Astral):** Os animais respondem prontamente a convocação do Iniciado e passam a obedecer as suas ordens. Este shiddi, se mal empregado pode gerar karma. Assim como o shiddi acima, colocar os animais em risco exige um maior número de sucessos – quanto mais próximo do Ser Humano maior é o número de sucessos exigidos.
- **Plantas dominadas (Controle & Etérico):** Funciona como dos dois acima, com a vantagem de que é mais difícil de gerar karma. As plantas não crescerão absurdamente para abraçar inimigos, pois isso pertence ao shiddi *Expansão*, contudo galhos poderão se romper e cair em cima dos outros, certos feromônios poderão ser soltos atraindo bastantes insetos perturbadores ou mais nocivos ainda e, em casos de maior agressividade, a flora intestinal do alvo pode provocar profunda acidez e as dores conseqüentes.
- **Mestre dos elementais (Controle & Qualquer plano):** O Iniciado passa a controlar os elementais que estiverem próximos. Mas algumas coisas devem ser observadas: em primeiro lugar a dificuldade aumenta quando o Iniciado vai até o plano do elemental para dominá-lo (elementais fora de seu plano são mais manipuláveis), em segundo lugar os elementares são mais difíceis de se manipular que os elementais, em terceiro lugar este shiddi não afeta Egrégoras e por último – e não menos importante – o elemental que for dominado pode ficar realmente furioso com essa manipulação (ou, se for do plano mental, achá-la desagradável, mas curiosa, e aprender com isso...).
- **Poltergeist (Controle & Etérico / Físico):** O Iniciado manipula máquinas mecânicas (físico) ou movidas a algum tipo de energia(etérico). Elas não vão fazer nada fora de suas funções comuns, mas poderão perfeitamente funcionar de forma inesperada. Este shiddi foi desenvolvido ao se observar os seres deste mesmo nome que vivem no plano astral e orbitam lugares de grande tensão emocional, alimentando-se destas emoções fortes. Estes seres forçam uma repetição contínua dos acontecimentos que dispararam essa tensão. Alguns exemplos no plano físico: carros que andam sozinhos, livros que mudam de página sem vento, portas que se trancam novamente assim que as destrancam. Alguns exemplos no plano etérico: computadores que escrevem textos em suas telas sem que o teclado seja tocado, aparelhos de som que tocam cd's sozinhos, microondas que não se desligam e por aí vai... Os Doutrinados poderão ter as mais diversas reações ao observar estes fenômenos, porém tenderão a se esquecer com o tempo (efeito da Maya); alguns Mayávicos usam este shiddi diariamente – de forma que nunca dê tempo para apagá-lo da memória – em alguém que eles tentam enlouquecer para provocar uma propaganda negativa contra os não-Doutrinados.
- **A dança dos shiddis (Controle & Plano do shiddi controlado):** Este shiddi permite que o Iniciado tenha um maior controle sobre os resultados que pretende obter ao invocar um determinado shiddi. Ele não quer apenas que as plantas de um bosque cresçam; deseja também que elas cresçam de maneira a formar uma barreira que impedirá seus perseguidores; não basta que o rádio ligue sozinho mas também que procure a estação certa e o Doutrinado não deve apenas dormir para que ele passe sem ser percebido, mas dormir por exatamente duas horas, dando assim tempo para que ele possa agir. Este shiddi deve ser invocado *depois* que o Iniciado conseguir invocar com sucesso o shiddi que controlará, ou seja, na rodada seguinte. Não se consegue controlar o shiddi gerado por outro, não se sabe ainda o motivo.

PROJEÇÃO

Conhecer. A si mesmo e ao universo que o cerca. O micro e o macrocosmo. Todo Iniciado se propõe a fazer isso. E o shiddi que o auxilia neste tipo de proposta é o da Projeção. Por motivos óbvios, os Iniciados da Escola da Mecânica adotaram este shiddi como o seu favorito.

Mas a única função dele não é o de explorar e descobrir as maravilhas internas e externas. Este shiddi serve também para o trabalho de rastreamento, percepção e espionagem. Com a ajuda deste shiddi, muitos Iniciados percebem os prováveis eventos futuros e os elementos ocultos do passado, podem ter notícias de terras distantes e viajar projetando sua consciência através dos planos. Na verdade, sem a descoberta deste shiddi, o universo seria percebido de uma maneira muito mais limitada do que os Iniciados percebem agora. Apesar de parecer o mais inofensivo dos shiddis, Projeção pode ser muito perigoso se usado de forma mais sutil. Toda a noção de realidade a que a Maya nos permite está intimamente ligada a nossa capacidade de localização naquilo que chamamos de tempo e espaço. Projeção permite – de uma forma um pouco diferente do shiddi Controle – mexer exatamente com essa percepção. Mestres neste shiddi não são apenas mestres em fuga e camuflagem mas também na arte da manipulação. Não os subestime.

Outra utilidade importante deste shiddi é que ele permite o “arremesso” de outros shiddis. Ou seja, quando invocado com esta intenção o Iniciado pode “colocar” ou “lançar” um outro shiddi qualquer. Além disso, o Iniciado pode “invocar” objetos de outros planos ou distâncias, ou mesmo esconder objetos em outros planos (apesar disto exigir que o objeto em questão seja transformado para se adaptar ao plano). Batalhas homéricas entre as facções já

ocorreram com o uso deste shiddi. Assim como ocorre com o shiddi Controle, não se consegue arremessar um shiddi gerado por outro não-Doutrinado, também não se sabendo o motivo disto.

Porém, existe um perigo no uso dele. Como este é o shiddi que se usa quando se pretende “ler” as condições físicas (Projeção & Físico), de saúde (Projeção & Etérico), emocionais (Projeção & Físico) ou mentais (Projeção & Mental), e como o método de se perceber isso é projetando sua consciência no alvo, o personagem sofre o risco de encontrar um corpo, uma mente ou sentimentos totalmente alienígenas e que poderão provocar um choque. O Mestre deve ficar atento as conseqüências desse tipo de uso do shiddi. Este problema é muito parecido com o encontrado no uso do shiddi Controle, mas com um risco maior.

Exemplos:

- **Viajante dos planos (Projeção & Etérico / Astral / Mental):** O Iniciado projeta sua consciência através do plano escolhido. Ele não se desloca fisicamente através dos planos, mas manda apenas um aspecto seu relacionado ao plano que está sendo explorado. Para o plano etérico ele viaja em sua aura (sua vitalidade), no plano astral ele viaja usando seu corpo astral (um corpo formado por suas emoções) e para o plano mental se utiliza de sua projeção mental (um corpo de pensamentos). Seu corpo físico permanece no local de origem e é para lá que ele deve voltar. Qualquer dano no corpo físico durante a projeção só será sentido se o personagem estiver no plano etérico e danos neste mesmo plano serão sentidos como sendo físicos, porém; quaisquer danos que tenham ocorrido ao corpo físico enquanto o Iniciado estiver se projetando, serão devidamente sentidos – leia-se computados na ficha – após o retorno da consciência do personagem (existem relatos assustadores de Iniciados que não encontraram o corpo em condições de manter a vida deles quando voltaram). Danos nos planos astral e mental serão danos psíquicos. Maiores detalhes no capítulo *Agindo na Maya*.

- **Boa idéia (Projeção & Mental):** O Iniciado coloca um idéia na mente do alvo, que acreditará ser dele. Além da óbvia vantagem de ser mais discreto, este shiddi permitirá que seu alvo aja de maneira mais entusiasmada e natural, achando no máximo “divertido” ou “ridículo” ter tido tais idéias, quando o efeito do shiddi acabar. Porém, o karma gerado pelas aplicações errôneas da idéia (atrapalhando o dharma do alvo ou do próprio Iniciado e/ou trabalhando contra a Evolução) atuará apenas sobre o invocador do shiddi. Traumas e remorsos que este shiddi provocar no alvo também podem gerar karma.

- **Rastreamento (Projeção & Qualquer plano):** O Iniciado projeta sua consciência para rastrear shiddis usados em determinado local ou tempo. Usando *Projeção & Físico* ele poderá rastrear o local onde as energias de tal shiddi agirá e usando *Projeção & Mental* o Iniciado poderá descobrir quando foi feito. Ele não visualiza a cena, apenas “sente” o que ocorreu, o que dificulta a possibilidade de ser descobrir o autor do shiddi, provocando talvez a necessidade de se utilizar outros shiddis para se conseguir esta informação. Esta é uma jogada complexa e o personagem deverá ter mais sucessos que o invocador do shiddi (ver adiante regras especiais sobre os shiddis).

- **Caçada (Projeção & Qualquer plano):** Para se rastrear algo ou alguém utiliza-se este shiddi. Mas certas observações devem ser feitas. Para se perseguir um ser qualquer deve-se estar ligado ao plano que seu reino pertence (objetos e minerais ao plano físico, vegetais ao plano etérico, animais ao plano astral e seres humanos ao plano mental). Portanto não se procura por uma pessoa através do plano astral, pois apesar dela ter emoções vários animais podem tê-lo também e a característica intrínseca do reino a que ela pertence (o reino humano, no caso) é a mente. Conhecer o alvo de sua procura serve como atenuante, já procurar elementais e outros seres em seus respectivos planos de origem sofre um sério agravante, principalmente se o ser procurado não deseja ser encontrado – o que não é nada raro.

- **Teleporte (Projeção & Físico):** O Iniciado literalmente se teleporta para outro lugar no espaço. O teleporte físico simplesmente joga o personagem de um lugar para outro dentro dos limites que seu nível no shiddi permite. Seria interessante que o Iniciado tivesse um certo conhecimento do lugar aonde pretende se dirigir, para não sofrer conseqüências desagradáveis (como se teleportar para a frente de um carro em alta velocidade ou para dentro de uma parede recentemente erguida). Usando este mesmo shiddi apenas para perceber o lugar para onde vai uma rodada antes, o personagem pode evitar surpresas ruins.

- **Invocação (Projeção & Qualquer plano):** O Iniciado manda seus pensamentos (plano mental), sentimentos (plano astral), sua voz (plano etérico) ou um “ectoplasma” (plano físico) invocando algum ser do plano desejado. Agravantes e atenuantes serão dados pelo Mestre de acordo com a situação. O personagem conhecer o ser que ele invoca, ter certa amizade ou estar no crédito com ele, ou saber aonde ele se localiza em seu plano ajuda bastante a diminuir a dificuldade. Se ele não conhece o seu alvo, ou tem alguma rixa com o mesmo ou não sabe aonde exatamente ele se localiza... bem a coisa fica bem difícil, não é mesmo? É importante saber que com esse shiddi o ser invocado não é obrigado a atender a invocação e – uma vez atendida – não é obrigado a fazer o que o Iniciado pedir.

- **Telepatia (Projeção & Mental):** O Iniciado projeta algum pensamento ou mensagem na mente de algum alvo. Ele nem pode ouvir a resposta – a não ser que seu interlocutor use o mesmo shiddi ou ele use o shiddi *Leitura Mental* (shiddi Compreensão, ver adiante) – e nem obrigar o alvo a fazer o que ele deseja – isso ficaria a cargo do shiddi *Controle*.

- **Telecinese (Projeção & Físico):** O personagem pode arremessar objetos e seres vivos. O alvo arremessado avança numa velocidade única e em linha reta para uma única direção. Manobras no arremesso, mudanças de velocidade e direção e levitar o objeto ou pessoa exigirá o shiddi *Controle*. O arremesso alcança até o máximo permitido pelo nível no shiddi ou até encontrar um obstáculo. A velocidade de objetos e seres arremessados desta maneira é a do caminhar

normal do invocador.

- **Viagem no tempo (Projeção & Mental):** Este shiddi permite que o personagem se desloque para o passado ou para o futuro. Porém, em viagens ao passado, o Iniciado nada pode fazer para alterá-lo. Tudo o que acontece é que ele se torna um observador dos eventos. Já viagens ao futuro indicam apenas o *futuro provável*; se o personagem mudar alguma coisa no modo de agir e pensar, seu karma será mudado e conseqüentemente seu futuro. Aventuras com estas viagens são essencialmente complexas e o Mestre tem plena liberdade para se divertir com isso. Lembrar também que o Iniciado não viaja fisicamente até o tempo em que se projetou (o que explica o motivo pelo qual ele nada pode fazer), apenas sua consciência estará lá. Deslocamento no tempo e no espaço exige a invocação de shiddis diferentes. O Mestre deve se lembrar de que a observação de um evento no passado ou no futuro é *subjetiva* e não *objetiva*. Explicamos: ver um assassinato no futuro não significa que o personagem veja quem fez isso ou descobrir onde foi escondida uma carta não significa que ela tem que estar lá. O Mestre também deve considerar mudanças no ambiente ou mesmo condições físicas e psicológicas de quem estava ou estará no evento. O personagem viaja para o passado ou futuro apenas no raio de ação permitido por seu nível em *plano* – por exemplo, se o nível for 2 ele voltará ou adiantará no máximo o tempo de 2 rodadas – mas ele pode repetir o shiddi até o momento desejado, desde que nada o atrapalhe. Sua área de atuação também segue seu nível em *shiddi*, ou seja, ele tem que estar na sala onde ocorreu o assassinato para vê-lo. Contudo, o Mestre pode se utilizar da margem de sucessos alcançada pelo jogador para lhe dar as informações importantes para o decorrer da aventura. Existem relatos de Iniciados que foram atraídos por verdadeiros “turbilhões temporais” enquanto empreendiam sua viagem e se viram presos em situações profundamente marcantes do passado ou que se desenham para o futuro.

- **Esqueleto no armário (Projeção & Físico):** O personagem estende a mão no ar e pega do “nada” um objeto ou ser qualquer. Na verdade, ele faz com que sua mão se desloque até um determinado lugar onde se encontra o objeto ou ser que ele deseja. Desnecessário dizer que o Iniciado precisa ter certeza do local onde se encontra seu alvo e que se este for um ser consciente e não desejar “acompanhar” o invocador do shiddi, terá direito a um teste de resistência. É normal que não-Doutrinados façam acordos prévios com determinadas criaturas para poder invocá-las quando necessário... logicamente isso tem um preço.

- **Despertar da alma (Projeção & Mental):** O personagem mergulha na mente de outro que esteja passando pelo “Sono da Alma”. Esta é uma viagem perigosa, pois aquele que está sofrendo os efeitos do sono, não reconhecerá o (s) seu (s) amigo (s), que imediatamente passarão a ser personagens participantes de seu delírio. A margem de sucesso indicará o quanto o Iniciado tem controle sobre o personagem que ele interpreta. Ajudar alguém de importância para a Evolução a sair do Sono da Alma gera certamente karma positivo.

EXPANSÃO

Crescei-vos e multiplicai-vos. Esta ordem bíblica da Divindade parece ser o grande embasamento deste shiddi. Ele está ligado aos caminhos percorridos, aumento das potencialidades, multiplicação e distribuição. Este é mais um dos shiddis que podem provocar grandes efeitos usados de forma discreta. Mas deve-se tomar cuidado. Alguns Iniciados se tornam “viciados” no uso deste poder e constantemente aumentam suas potencialidades para ganhar tempo ou melhorar seu desempenho em alguma tarefa. O problema é que, com ou sem a ajuda de shiddis, o corpo físico e psíquico das pessoas se cansam e, se levados ao seu potencial máximo constantemente, podem entrar em colapso (que é uma resultante do karma gerado pelo personagem devido ao uso excessivo deste shiddi).

Portanto, exige-se uma certa dose de prudência e sabedoria no uso deste shiddi. Os karmas gerados por falta de equilíbrio no seu uso podem ser imediatos e comprometedores do dharma do personagem.

Contudo, usado corretamente este shiddi é sem dúvida muito útil. Ele permite, por exemplo, que o Iniciado amplie o alcance ou o tempo de duração de outros shiddis invocados e se potencialize para além do máximo que seria permitido para alguém agir, perceber, sentir ou pensar. Invocado da forma correta e no momento certo, este shiddi pode virar a maré de muitas situações... para o bem ou para o mal.

Outro fato interessante é que – assim como ocorre com outros shiddis – Expansão permite que se invoque efeitos contrários; ou seja: o personagem pode perfeitamente reduzir potencialidades, dividir e centralizar. Os Entropistas encontram nesta face do shiddi, exatamente como o fazem com *Criação*, um uso mais adequado aos seus objetivos. Todavia, os Liturgos dedicam uma especial atenção a este shiddi e isto se deve pelo fato dele ser capaz de ajudar consideravelmente com o ensino e a divulgação da Obra, sempre considerando-se que o verdadeiro mestre é aquele que deseja evoluir o discípulo até que este último se torne melhor que aquele.

Exemplos:

- **Agilidade absurda (Expansão & Físico):** O Iniciado aumenta o jorro de noradrenalina no seu sangue e aumenta consideravelmente sua agilidade. Uma outra versão deste shiddi amplia a força do personagem, ao fazer jorrar em seu corpo uma grande quantidade de adrenalina no sangue do alvo. É comum esse shiddi ser usado por Iniciados para ajudar Doutrinados que estejam por perto e possam vir a sofrer os efeitos de algum combate. O Iniciado faz o

hormônio escolhido correr no sangue do Doutrinado e deixa o medo fazer o resto, ajudando ele a escapar espetacularmente. Para efeito de regras do jogo, o personagem-alvo aumenta sua força ou agilidade em um ponto para cada sucesso, sem limite. Existe outros hormônios com outras funções que podem ser perfeitamente utilizados.

- **Ampliando efeitos (Expansão & Plano correspondente):** Depois de invocado um shiddi qualquer, o Iniciado pode ampliar uma de suas características. Ele pode durar mais tempo (mental), abarcar uma distância maior (físico) e até provocar mais dano ou regeneração física (etérico) ou psíquica (mental). Obviamente, para cada caso uma rodada é perdida na invocação deste shiddi e ele está atrelado ao sucesso da invocação do shiddi anterior. Uma falha neste shiddi não provoca a anulação do shiddi anterior, mas uma falha crítica sim. O Mestre do jogo pode considerar a anulação do shiddi anterior como um efeito do Eco. Não importa quantos sucessos o personagem conseguiu, ele apenas aumentará um 1 ponto o efeito desejado, ou seja, o shiddi funcionará como se o personagem tivesse 1 nível a mais em shiddi ou em plano e dará apenas um ponto extra de dano ou de cura.

- **Quem sou eu? (Expansão & Etérico):** O Iniciado “multiplica” o número de imagens suas que a luz reflete e o alvo passa a enxergar vários Iniciados ao mesmo tempo. O Mestre e o jogador deverão atentar para o detalhe de que as imagens agirão da mesma maneira e que este shiddi não impede que o alvo tente perceber a localização do Iniciado pelo som. É lógico que o personagem pode multiplicar o som e criar movimentos diferentes para as imagens com outros shiddis, desde que disponha de outras rodadas para isso.

- **Laser (Expansão & Etérico):** O personagem focaliza um pouco de luz em um ponto, até que esta se transforme num potente laser. O Mestre do jogo deve observar duas coisas: a primeira é que para se lançar o laser o Iniciado precisará de outro shiddi para isso (Projeção) e a segunda é que como a luz foi focalizada em um ponto, é natural que a iluminação ambiente se reduza.

- **Tempo relativo (Expansão & Mental):** O Iniciado “expande” ou “contrai” o tempo. Este shiddi tem inúmeras aplicações, pois o personagem passa a ficar “fora da linha do tempo normal” dos outros. Ele pode, por exemplo, fazer movimentos incrivelmente rápidos ou fazer com que os outros a sua volta façam movimentos incrivelmente lentos, chegar adiantado a um local em que a princípio se chegaria atrasado, reduzir ou adiantar o movimento de relógios e contadores, fazer projéteis disparados se moverem de maneira muito lenta, levar objetos a entropia, curas mais rápidas, acelerar ou desacelerar carros e por aí vai... O Mestre deve notar que se o personagem desejar viajar no tempo o Iniciado deve ter o shiddi *Projeção*, tentar isso acelerando o local onde se encontra o alvo ou o próprio Iniciado só faria com que o mundo ao redor envelhecesse ou rejuvenescesse e não projetaria o personagem no futuro ou passado.

- **Força sônica (Expansão & Etérico):** Desenvolvido no oriente, este shiddi tem poderes destroçantes e mostra como tudo na Maya pode ser utilizado pelo Iniciado como instrumento. Ele potencializa sua voz até que esta adquira uma capacidade altamente destrutiva. Por este shiddi se vê o quanto é difícil se capturar por muito tempo um não-Doutrinado inteligente.

- **Sextos sentidos (Expansão & Físico/Etérico):** O personagem evolui um sentido qualquer para níveis não utilizados normalmente, ele pode passar a enxergar em ondas infravermelhas ou desenvolver um audição poderosa que lhe permite contar quantas pessoas há do outro lado da parede pelos batimentos cardíacos (plano etérico); pode ainda ter um tato tão sensível que consegue ler livros com os dedos ou rastrear alguém pelo cheiro (plano físico). Qualquer um dos sentidos pode ser afetado desta forma, mas apenas um para cada invocação do shiddi. O grau de desenvolvimento conseguido com o sentido será indicado pela intensidade de sucessos conseguida no teste.

COMPREENSÃO

De que adianta dominar o universo se não se pode compreendê-lo? Baseados nesta premissa, os Filosofistas em sua eterna procura pela Resposta Essencial, decidiram que este seria o shiddi que eles estudariam mais profundamente. Este shiddi permite prescutar, analisar, observar e – obviamente – compreender a Maya. Muitas vezes, esse shiddi é apelidado pelos Iniciados mais jovens de “shiddi passivo” devido suas características pouco agressivas e mais contemplativas e investigadoras. Lamentável erro. Este shiddi – se usado de forma correta – permite que o Iniciado adquira vantagens excepcionais em todos os aspectos da vida.

E esta não é a sua principal vantagem. Como ele não costuma ser um shiddi “agressivo”, Compreensão dificilmente gera karma negativo. Via de regra, apenas o uso ou idéias que se desenvolve das descobertas que ele permite podem gerar conseqüências perigosas. Apesar do ditado dizer que “a curiosidade matou o gato”, os Iniciados que desenvolvem o uso deste shiddi percebem rapidamente que sem um saudável interesse no que acontece a sua volta, não existe Evolução – em especial quando se tem inimigos de sobra tentando destruí-lo. Ficar na vantagem em matéria de informações, ou conseguí-las mais rapidamente são “armas” respeitáveis, se utilizadas de forma correta. Um maior conhecimento do que ocorre, de como ocorre e do por quê ocorre pode ser a diferença entre continuar vivo ou não em muitas situações...

Outro importantíssimo detalhe deste shiddi é que ele pode ser de fundamental ajuda na Iluminação de um Iniciado. Como a Iluminação está diretamente ligada a descoberta do dharma e como este shiddi permite uma maior

compreensão dos diversos aspectos da Maya, as associações e repercussões a que isto nos permite são óbvias.

Exemplos:

- **Maquinário dominado (Compreensão & Físico):** Aqui se permite que o Iniciado adquira conhecimento sobre alguma maquina específica. O Mestre deve ficar atento ao fato de que o personagem não pode adquirir este conhecimento do nada, o personagem precisa saber o que é a maquina e qual o objetivo de sua existência. Para efeito de jogo, isso significa que o personagem deve ter pelo menos um ponto no talento necessário para lidar com o instrumento em questão ou vê-lo funcionar. Ele não cria sua capacidade (criar pertence a outro shiddi, lembra?). O Mestre deve aumentar a dificuldade de forma proporcional a complexidade e/ou raridade da maquina. Cada sucesso aumenta em um ponto o talento do personagem, pelo tempo que durar o shiddi (maiores detalhes sobre a duração e alcance do shiddi mais adiante).
- **Leitura mental (Compreensão & Mental):** O Iniciado se torna capaz de ler os pensamentos de outra pessoa. Ele compreende imediatamente o que ela pensa, mas não pode projetar os seus pensamentos para a mesma. Este shiddi complementa os efeitos do shiddi *Telepatia* (Projeção) mostrado anteriormente e é complementado pelo mesmo. Sabemos que fica mais difícil, mas apenas os Iluminados conseguem se comunicar normalmente com a mente se assim desejarem.
- **Empatia (Compreensão & Astral):** Muito parecido com o anterior, este shiddi permite que o Iniciado perceba os sentimentos de outra pessoa. No caso de animais e elementais do plano astral, este shiddi funciona como o *Leitura Mental*, citado acima.
- **Telemetria (Compreensão & Mental):** Ao tocar em um objeto ou ficar em um local, o Iniciado poderá perceber eventos do passado que envolveram o objeto ou local em questão. O personagem não percebe sensações ou emoções ligadas ao fato, pois a invocação é mental, porém assistirá a tudo *do ponto de vista do objeto*, como se fora um filme. Ele perceberá os eventos em uma área equivalente ao seu nível em *Planos* e pelo tempo permitido por seu nível neste shiddi. Quanto mais forte for a impressão, maior é a possibilidade de se conseguir acompanhá-lo. A quantidade de sucessos indicará o quanto o personagem conseguiu apreender. Um sucesso permite que o Iniciado perceba apenas o ocorrido até no máximo o seu nível em *shiddi* e cinco fazem com que o personagem adquira todas as impressões mais importantes que interessam à ele. O Mestre deve se aproveitar da subjetividade deste poder e criar situações interessantes.
- **Nova linguagem (Compreensão & Plano equivalente):** Elementais não falam a nossa língua. Eles nos entendem através dos pensamentos, emoções e atos que promovemos. Portanto, conversar com um elemental pode ser uma experiência difícil, se este não desejar o contato. Este shiddi permite que o Iniciado entenda um elemental de qualquer plano como se fosse uma pessoa. Ele não passará a conversar normalmente com o elemental, mas poderá entendê-lo e evitar prováveis deslizes. Personagens com pontos no Talento *Reinos* recebem atenuantes, se o shiddi for afetar o plano de conhecimento do personagem.
- **Check-up (Compreensão & Etérico):** O Iniciado faz uma “varredura” no seu corpo ou de alguém e verifica se não existe nenhum problema de saúde. Dependendo do número de sucessos, o personagem sabe o tipo de problema, o que é necessário para curar e o quanto a situação é grave ou não (em outras palavras, quantos pontos de *constituição física* ele necessita recuperar). Este shiddi também permite que o Iniciado descubra doenças e envenenamentos a nível físico.
- **Curando a alma adormecida (Compreensão & Mental):** O personagem pode verificar em que situação se encontra um Iniciado que se encontra no “sono da alma” (conforme explicado no capítulo *Agindo na Maya*). Este shiddi não liberta o seu amigo, como o nome poderia sugerir, mas ajuda a perceber se a situação é grave ou está ficando sob controle. Isto é importante, pois evita que viagens ao plano mental do companheiro que se encontra em choque e não irá reconhecer seus camaradas; viagens estas que por isso mesmo são extremamente perigosas. Apesar de tudo, este shiddi normalmente não permite percepções muito precisas.
- **Sentir o espaço (Compreensão & Físico):** Este shiddi permite que o Iniciado perceba o espaço físico ao seu redor. Portanto, este shiddi é bastante recomendado em lugares escuros ou em casos em que os sentidos do personagem estejam afetados. Aqui ele percebe a distância, formato e tamanho dos objetos e seres ao seu redor como se tivesse um “sexto sentido”. O efeito é diferente da idéia de um tato expandido usado no shiddi “sentido espacial” (mostrado como exemplo de shiddi Criação).
- **Reconhecimento da criatura estranha (Compreensão & Plano correspondente):** Os Iniciados encontram constantemente seres que não reconhecem ou de que nunca ouviram falar. Portanto, desenvolveram este shiddi para que pudessem reduzir ao mínimo a possibilidade de erro em um contato. Ao encontrar um ser ou uma estrutura qualquer em um plano diferente, o Iniciado que invocar este shiddi tem o direito de descobrir quem é a criatura ou estrutura. A margem de sucesso é que definirá a quantidade de detalhes que poderão ser descobertos caso o alvo tenha usado um shiddi para se disfarçar, um teste de resistência é feito.

POLARIDADE

Tudo que se manifesta neste mundo, funciona através do equilíbrio dos opostos. A eletricidade movimenta cidades inteiras baseadas nesta concepção. O magnetismo existe baseado nesta verdade. Uma vida que nasce, assim o fez por causa desta Lei. Portanto, a procura do equilíbrio entre os opostos se tornou tão importante que um shiddi foi desenvolvido especialmente para que esta realidade fosse melhor vivida... e utilizada. Os Mediciniais acolheram de bom grado este shiddi, que bate da melhor maneira possível com a filosofia da escola da Medicina, quase como uma forma sutil de mostrar que eles têm sua razão com relação à sua maneira de ver a Guerra Oculta (isto não seria de se estranhar, tendo em vista a característica dos membros desta Escola Inicial de lidar com o modo mais tranquilo com suas crenças).

Portanto, este é o shiddi da harmonia e do equilíbrio. As inúmeras possibilidades ligadas a isto são ao mesmo tempo assombrosas, maravilhosas e assustadoras, principalmente se considerarmos todos os planos em que um Iniciado pode agir. Ele pode equilibrar – ou desequilibrar – qualquer coisa que se imagine: máquinas, animais, estruturas e pessoas (física e psicologicamente). Além disso, ele pode inverter a polaridade de tudo que esteja relacionado aos planos: tendências da moda, estruturas de pensamento, direções de objetos arremessados, humores, etc... Apesar de muitos dos seus efeitos lembrarem o do shiddi Transformação, ele tem algumas diferenças: o primeiro deles é que Polaridade tende a jogar o efeito de um modo que sempre se inverte ou confirme mais fortemente o que se pretende afetar – portanto, não se transforma um pedaço de madeira em um punhal, mas pode-se apodrecê-lo ou deixá-lo no auge de sua resistência. O segundo é que quando não se têm polarização em jogo (como no caso do shiddi “Viagem ácida”, visto mais adiante) o resultado dificilmente será controlado pelo seu invocador, mas este sempre será a favor deste... a não ser que ocorra o Eco, é claro.

Este shiddi também tem uma utilidade muito interessante: ele inverte os efeitos de outro shiddi. É necessário que o Iniciado descubra que tipo de shiddi foi invocado na situação para que possa invertê-lo, o que atrapalha um pouco; mas se ele vê uma grandiosa bola de fogo voando na sua direção, não é preciso ser um gênio para perceber que um shiddi de Projeção foi acionado. Ou pelo menos assim se espera... mas atenção: este shiddi apenas inverte a situação, se ele inverte a direção do arremesso o shiddi voltará na direção de quem o invocou, mas este ainda poderá controlar o arremesso com uma convocação do shiddi Controle. Além disso, se o nosso amigo Iniciado do exemplo acima desejar inverter a bola de fogo, tudo o que ele conseguirá será ver uma bola de gelo ou de “fogo congelante” voando em sua direção. Conforme podemos observar, os efeitos mais poderosos de Polaridade estão em sua sutileza...

Exemplos:

- **O show do malabarista (Polaridade & Físico):** O personagem consegue manter o equilíbrio, fazendo com isso verdadeiras proezas físicas. Ele consegue escalar a parede de um prédio pelo lado de fora (isso não impede os testes para verificar se ele não se cansa ou se machuca tentando segurar brechas na parede), se equilibra numa corda ou pula de árvore em árvore sem ameaçar cair, por exemplo.
- **Anulando a gravidade (Polaridade & Étérico):** Este poder assustador e terrível permite que o seu invocador inverte a gravidade de uma área equivalente a seu nível no shiddi e pelo tempo que lhe permitir seu nível em planos (conforme regras a serem vistas adiante). Tudo o que não estiver preso “cairá para o alto”, como se o mundo tivesse virado de cabeça para baixo. Imagine a distância que alguém pode ir durante apenas uns 10 segundos e isto lhe dará uma idéia do potencial destrutivo deste shiddi. Depois é só deixar o shiddi terminar seu efeito ou normalizar a polaridade quando achar interessante. Uma visão oposta desse shiddi permitiria ao Iniciado amaciar a velocidade de sua queda (dependendo da distância que ele se encontra do chão).
- **Arremesso de Hércules (Polaridade & Étérico):** Este shiddi é utilizado para alterar a força do atrito, de maneira que um simples empurrão jogaria o alvo absurdamente longe. Mas a distância percorrida seria, no máximo, aquela permitida pelo nível do invocador no shiddi.
- **Corrupção (Polaridade & Mental / Astral):** Este shiddi altamente pernicioso, com certeza promove uns pontinhos de karma àquele que o invocar. Com ele inverte-se um pensamento ou uma emoção, mudando opiniões e conceitos e destruindo valores e até mesmo amores. Portanto, alguém pode passar a odiar a quem amava ou pode defender conceitos que combatia firmemente.
- **Alterando o campo do movimento (Polaridade & Étérico):** O Iniciado inverte a polaridade de uma força inercial, de maneira a afetar o movimento e velocidade. Portanto, ele poderia correr muito mais rápido do que uma pessoa de suas condições físicas correria ou se poderia parar uma moto em alta velocidade com um toque. O nível de dificuldade para esse shiddi funcionar, como sempre, depende da situação e dos elementos envolvidos.
- **O toque imunológico (Polaridade & Étérico):** Afetando o sistema imunológico do seu alvo, o personagem faz com que este fique altamente suscetível à doenças. A vítima não ganha uma doença automaticamente com o efeito deste shiddi, mas será facilmente afetada por alguma doença que ameace os presentes ou que tenha sido inoculada por outro shiddi. Como sempre, o contrário também ocorre, com o uso deste shiddi servindo para reforçar o sistema imunológico de alguém.
- **Nadando no fluxo do tempo (Polaridade & Mental):** O Iniciado provoca uma “ruptura” na percepção que seu alvo teria do tempo, desequilibrando a percepção deste. Ele passa a ver o tempo de trás para frente, ou numa velocidade fora

do normal (rápido ou lento demais), ou ao eventos podem ser visto como se saltassem quadro-a-quadro. Este shiddi, no mínimo, fará com que sua vítima precise parar pelo tempo em que estiver sendo afetada por ele, mas poderá provocar situações mais perigosas (como não perceber a verdadeira velocidade do carro que se aproxima, por exemplo).

- **Viagem ácida (Polaridade & Mental):** Apesar de ser um shiddi antigo, o nome atual vêm dos Iniciados do final da década de 60. Aqui altera-se a percepção que seu alvo teria da realidade. Apenas um aspecto da percepção do “real” seria afetado para cada acionamento deste shiddi (cores, sons, formas, cheiros, sensações táteis, etc...) mas este já seria o suficiente para atrapalhar convenientemente – e muitas vezes de forma perigosa – o seu alvo.

- **Mira infalível (Polaridade & Mental):** Ao equilibrar perfeitamente sua percepção de distância, o Iniciado faz com que um objeto arremessado acerte o alvo desejado. Mas algumas observações devem ser feitas: o alvo não é obrigado a ficar parado esperando para ser acertado, por isso o objeto arremessado pode acertar o local onde o alvo estaria e não aonde está. Além disso, este shiddi deve ser invocado antes de arremessar o objeto, para se definir o alvo e direção precisos, ou seja, mesmo que o personagem se vire para atirar em outra direção, o objeto se desviará para a rota pré-determinada. O Mestre não deve se esquecer do alcance e duração do shiddi, evitando que o personagem acerte alvos que se encontrem fora da distância admitida ou que dure mais do que o devido.

AHIERARQUIA INTUITIVA

O próximo passo evolutivo da Humanidade já é conhecido dos Iniciados: após o domínio completo do mental o Ser Humano do futuro irá dominar o novo estado de consciência conhecido pelo nome de *Hierarquia Intuitiva* ou *Intuitivo*.

Esta é a visão otimista.

Os mais pessimistas (que preferem ser chamados de realistas) afirmam que o Ser Humano já deveria ter dominado completamente o mental e estar se preparando para o Intuitivo. Segundo estes, encontra-se na Humanidade uma grande quantidade de indivíduos que não conseguem controlar sequer o seu astral (leia-se: suas emoções) imagine então o mental.

Esta é uma discussão séria. Se os defensores da primeira posição estiverem corretos, a Humanidade encontra-se em seu ritmo normal de Evolução – apesar dos percalços – e o trabalho dos Iniciados se encontra perfeitamente em ordem. Contudo, se os menos otimistas estiverem certos, os Seres Humanos se encontram perigosamente perto de serem “considerados” uma experiência que “não deu certo” ou que já atingiram “o máximo que sua capacidade poderia dar”...

Ambos os grupos de pensadores do assunto usam exemplos dos frutos que brotam no mundo. Um lado mostra um planeta que gerou Sócrates, Platão, Da Vinci e Einstein; o outro que isso ocorre em meio a um verdadeiro mar de seres que não pensam por si mesmos, mas esse que só aumenta com o passar dos anos. Os mais otimistas vêem o surgimento dos Iluminados tão normal quanto em qualquer era da vida humana, enquanto que outros afirmam que esses Iluminados apenas surgem como mostra do que já se deveria ser lugar comum.

Talvez a resposta esteja no plano mental. Por ele ser dual, qualquer posição, visão ou modo de vida que seja feito sob seus auspícios será dual. Alguns Iniciados afirmam que isso explica as eternas polaridades em todos os aspectos da vida humana – com suas consequências – e até a própria Guerra Oculta. Alguns, lembrando-se do axioma defendido pelos Tecnólogos que afirma que *tudo que está acima é como o que está abaixo e tudo o que está abaixo é como o que está acima*, entendem que uma pessoa com sua consciência a nível do mental perceberá o microcosmo (a própria pessoa) e o macrocosmo (o “mundo externo”, ou o universo fora do corpo da própria pessoa) de forma dual.

Na verdade, ninguém pode afirmar com certeza se o conhecimento do uso do Intuitivo está ou não ocorrendo no momento correto da Evolução Humana; talvez apenas os Iluminados saibam a resposta... e eles sempre preferem que as pessoas façam suas descobertas por si mesmas.

AS CARACTERÍSTICAS DO INTUITIVO

O Intuitivo parece ser a característica daquele que não procura saber e apenas *sabe*, daquele que não procura ser e apenas *é*. Apesar de parecer uma definição de livretos de ocultismo fajutos, não é possível a alguém que não conseguiu alcançar este estado de consciência entender plenamente de outra forma.

Quando a consciência de um Iniciado vibra neste nível, várias mudanças ocorrem

nele, tanto de suas percepções externas como de sua vivência interna.

Em primeiro lugar, ele percebe que não existe separação entre os planos e os shiddis de forma mais concreta e definitiva (em outras palavras: fica consciente disso). Para efeitos práticos, isso significa que ele pode juntar um ou mais shiddis para criar novos efeitos e/ou fazê-los atuar em mais de um plano ao mesmo tempo. Alguns exemplos serão dados mais adiante.

Outra importante descoberta é a possibilidade de se utilizar os shiddis da Hierarquia Intuitiva. Estes shiddis lidam com o plano conhecido como *mundo das idéias*. Pouco se sabe deste mundo, mas algumas coisas parecem terem sido confirmadas. Uma delas é a existência dos Arquivos Acásicos. Esta é uma denominação para a capacidade que o Iniciado com shiddis deste plano tem de “acessar” qualquer informação passada, presente e de prováveis futuros de tudo na Criação. Esta possibilidade permite que o Iniciado desenvolva algo muito parecido com a Onisciência.

Uma outra descoberta vital é que, ao entrar em sintonia com o mundo das idéias, o Iniciado descobre a raiz das idéias arquetípicas, ou seja, a raiz da existência das Egrégoras. Isto permite um controle sobre as mesmas de uma maneira jamais conseguida antes: o que de início exigia rituais elaborados e metódicos, agora funciona como um shiddi normal. Em outras palavras, o Iniciado consegue – mesmo que com alguma dificuldade – lidar diretamente com as Egrégoras. Aquelas que não respondem aos objetivos do Iniciado ainda poderão reagir, porém esta reação será mais débil, muitas vezes se resumindo a tentativa de fazê-lo acumular karma negativo e perder seu controle dos shiddis da Hierarquia Intuitiva (no capítulo *Evolução* falaremos da forma com que se ganha e se queima karma negativo). Isto – vinculado a capacidade de agir com mais de um shiddi e em mais de um plano de uma vez – possibilita ao Iniciado lidar com algo muito próximo da Onipotência.

Superar a prisão do tempo é outra característica marcante de quem consegue atingir o Intuitivo. Como a idéia de passado-presente-futuro está diretamente vinculada ao plano mental, ao fazer sua consciência vibrar na Hierarquia Intuitiva o Iniciado ultrapassa essa limitação. Se ele desejar, poderá acompanhar elementos e acontecimentos de qualquer época como se fosse aqui e agora; mais do que isso: ele poderá estar presente aos acontecimentos, como se fosse aqui e agora. Porém, uma coisa não deve ser nunca esquecida; os karmas negativos gerados por se mexer nos atos alheios são pesadíssimos – um erro cometido por alguém deve ser resgatado por este mesmo alguém. Uma interferência direta neste sentido poderá provocar a perda da Iluminação do Iniciado nesta encarnação... e a conseqüente decadência. De qualquer maneira, essa capacidade de ultrapassar os limites do tempo e do espaço podem gerar para o Iniciado uma sensação muito próxima da Onipresença.

SHIDDIS INTUITIVOS: ALGUNS EXEMPLOS

Eis aqui alguns exemplos de shiddis que podem ser perfeitamente desenvolvidos pelos Iniciados que alcançarem a Hierarquia Intuitiva. Nós não temos a menor

intenção de sermos definitivos em nossa lista apresentada. Tanto quanto nos shiddis “comuns”, a imaginação do jogador e do Mestre é que indicarão aonde seus shiddis poderão chegar.

O leitor mais atento perceberá que além da normal interação de shiddi & intuitivo, a Hierarquia Intuitiva permite ao personagem a mescla de mais de um shiddi e/ou plano ao mesmo tempo, na mesma invocação. A gama de possibilidades gerada por esta característica da Hierarquia Intuitiva transforma os assombrosos shiddis dos Iniciados em geral, meros efeitos pirotécnicos infantis.

- **Corpo energético (Transformação & físico + etérico):** O Iniciado consegue transformar seu corpo em alguma forma de energia que desejar. Ele terá as vantagens inerentes aos dois estados: poderá controlar sua estrutura molecular como uma forma de energia, dar os danos ou benefícios que ela permite e manter a consciência e inteligência. Mas cuidado, pois este novo corpo poderá ser atingido da mesma maneira que a energia seria (por exemplo, um corpo elétrico poderá ser aprisionado em um circuito).

- **Viajar no tempo (Projeção & físico + mental):** O Iniciado fará exatamente o que o shiddi diz fazer. Contudo, os karmas gerados por modificação de fatos históricos poderão ser catastróficos. Além disso, é cada vez maior o número de Iniciados que acreditam que, ao modificar o passado, o Iniciado não muda o *seu presente* mas sim cria um realidade alternativa para o qual não voltará (com o karma de toda uma nova realidade criada sob sua responsabilidade, boa sorte!). Já as mudanças no futuro de nada adiantarão se as atitudes presentes não forem mudadas: no presente é que se encontra a chave para se mudar o passado e o futuro.

- **Teleporte extraplanar (Projeção & físico + outro plano escolhido):** O Iniciado se teleporta para outros planos, como se estivesse neles fisicamente. Ao contrário do que acontece com o shiddi Projeção – onde o Iniciado apenas projeta sua consciência para o plano desejado – aqui ele se desloca “por inteiro” e seu corpo literalmente desaparece no ar para surgir no plano desejado. As vantagens são óbvias: o personagem não precisa tomar conta de seu corpo físico e ele poderá aparecer em qualquer lugar que queira, bastando para isso se deslocar pelos planos. Qualquer dano que ele sofra aqui ainda é computado como dano psíquico.

- **Ataque à distância (Controle + Projeção & físico + outro plano escolhido):** O Iniciado ataca o alvo à distância e ainda mantém o controle sobre o shiddi invocado ao mesmo tempo. O invocador vasculha o local instantaneamente ao invocar o shiddi. Obviamente, as perspectivas em torno deste shiddi são – no mínimo – assombrosas. Versões diversas deste shiddi podem ser desenvolvidas para os outros planos, além do físico. Outras versões incluem ataques “intraplanares”; ou seja, o ataque pode partir do astral para o físico, por exemplo, sem que o Iniciado saia do plano astral.

- **Mãos do destino (Controle + outro shiddi escolhido & mental ou Controle + outro shiddi escolhido & mental + físico + outro plano escolhido):** O Iniciado promove um determinado acontecimento em um local e horário à sua escolha: um raio cai atrás daquela igreja no momento exato

em que um padre clama aos céus, a arma falha “coincidentalmente” no exato instante em que o Centriarca aponta para o Iniciado ou o ônibus se atrasa no mesmo dia em que o invocador chega atrasado ao ponto também. Este shiddi permite que o Iniciado indique o efeito, a hora e o local desejado pelo seu invocador. Este é um dos motivos pelos quais o Iniciado com a consciência na Hierarquia Intuitiva é tão temido por seus inimigos.

- **Gatilho (Controle + outro shiddi escolhido & mental e/ou físico + outro plano escolhido):** É como o shiddi acima, só que ao invés de indicar o momento em que ele deverá ocorrer, o Iniciado coloca um “gatilho” que o acionará. Este gatilho pode ser uma palavra, uma condição climática, um gesto, um sentimento, um pensamento ou qualquer coisa que o jogador ou Mestre conseguir pensar.

- **Desafio da Criação (Criação & Intuitivo):** Como tem contato direto com o Mundo das Idéias, o Iniciado tem plena condição de criar seres que nunca existiram antes. Não falamos aqui de criaturas mitológicas, estas já existem no plano astral devido ao inconsciente coletivo; referimo-nos a seres que nunca existiram com capacidades nunca vistas. Aqui, a única coisa que limita a criação é a imaginação do invocador.

- **Aprendizado instantâneo (Compreensão & Intuitivo):** O contato com os Arquivos Acásicos permite que o personagem aprenda qualquer fato que ocorreu, ocorre ou ocorrerá na história humana. Soluções ainda não pensadas, curas ainda não encontradas, idéias e conceitos perdidos no tempo por civilizações das quais nunca ouvimos falar, toda e qualquer informação sobre a experiência humana está ao alcance do Iniciado. Ele só não pode nunca esquecer dos caprichos do karma e dos desígnios dos guardiões do karma. Obviamente, a intensidade do sucesso é que indicará o quanto o personagem se aprofundou no assunto escolhido.

- **Aceitação khármica (Compreensão & Intuitivo):** O contato com os Arquivos Acásicos permite que o personagem aprenda sobre o karma alheio. O que outra pessoa passa neste momento é um karma necessário? Qual é o aprendizado dela? Qual é o seu dharma? Estas e outras perguntas ligadas ao karma e dharma de outro ser podem ser perfeitamente respondidas com a ajuda deste shiddi. O Iniciado porém está plenamente consciente de *ele acumulará karma negativo* se interferir de forma direta no karma alheio. E quanto mais consciente pior.

- **As correntes do destino (Transformação & Intuitivo):** Iluminados e Iniciados de alto nível usam esse shiddi com cautela e muita parcimônia. Ele permite que seu invocador trabalhe o destino e/ou o dharma de seu alvo. Este shiddi costuma ser usado para que uma pessoa possa substituir a outra no momento em que esta falha no cumprimento de seu destino e se este mesmo destino for importante e fundamental. Também pode ser usado como meio de se eliminar rapidamente alguém que tenha um destino grandioso a cumprir, mas começa a se corromper, além de outras atribuições mais impressionantes. Costuma-se comentar que este seria o shiddi mais recente desenvolvido e registrado, por isso ele ainda gera muito debate e polêmica entre os Iniciados.

COMO FUNCIONAMOS SHIDDIS

As regras para a invocação dos shiddis são bem simples, com algumas pequenas variações que poderão ou não serem adotadas pelo Mestre.

A premissa básica é a mesma adotada nos testes de qualquer tipo executados em Maytréia. Portanto, quando um jogador anuncia o que o seu personagem deseja fazer ele rola sua *Vontade*, com margem igual ao *shiddi & plano*. Apenas o Mestre deve ficar atento a duas coisas:

- O jogador precisará gastar um ponto de shakti quando for invocar um shiddi, dependendo do seu nível em *planos* (ver mais adiante) e
- Se o personagem não tiver pelo menos um ponto no shiddi **e também** no plano que serão usados para a invocação, ele não poderá invocar o shiddi que deseja. Por exemplo: se ele deseja verificar se alguém está doente; é *obrigatório* ter pelo menos um ponto no shiddi *Compreensão* e no plano *físico*, ou ele simplesmente não pode convocar o shiddi (a não ser que pense numa alternativa coerente com o uso de outro shiddi e/ou plano que o personagem tenha, isto é perfeitamente possível).

Cumpridas as obrigações acima, o jogador rola sua parada em *Vontade* e o Mestre verifica se houveram sucessos e quantos, definindo o ocorrido.

E ponto final.

É isso mesmo gente! Podem ir jogar à vontade. Como em Maytréia não existem níveis para indicar o que o personagem é capaz de fazer, ele cria o efeito que deseja qualquer que seja o nível que ele tenha no plano ou shiddi em questão. E para que servem os níveis em planos ou shiddis? Bem, além da óbvia vantagem da possibilidade de acerto ser diretamente proporcional ao seu nível no shiddi ou plano em questão, estes níveis servem para indicar o alcance e o tempo de duração de cada shiddi. Vejamos então.

O ALCANCE DOS SHIDDIS

O alcance dos shiddis é indicado de acordo com o nível do personagem no shiddi que esta sendo mexido. Para efeito de jogo, estas distâncias funcionam em qualquer plano, apesar de sabermos que não existem distâncias físicas em planos como o astral e o mental. Porém, os jogadores e o Mestre precisam de um parâmetro em que possam se apoiar para o funcionamento dos shiddis no jogo. O Mestre tem plena liberdade para mudar o que achar conveniente e adaptar a situação do momento.

A tabela abaixo indicará o alcance do shiddi:

Nível 1	Precisa tocar o alvo
Nível 2	Área de um cômodo não muito grande (quarto, sala, etc...)
Nível 3	100 metros
Nível 4	Qualquer área ao alcance da vista
Nível 5	Qualquer área que o Iniciado conheça bem e tenha na memória

A tabela considera que o personagem vê seu alvo (ou visualiza a área, quando no nível 5). Se algo se interpor entre o Iniciado e o alvo ele pode utilizar algum shiddi de *Projeção* para perceber o que acontece e agir na rodada seguinte, desde que isso ocorra também dentro dos limites

de alcance que seu nível permitir. Neste caso, estamos considerando que o alvo não sai do lugar no decorrer da rodada ou, no caso do nível 5, a área-alvo não tenha se modificado muito desde a última vez que o personagem a viu.

O alcance do shiddi no nível 5 permite que o Iniciado aja como se estivesse no local, mesmo não estando lá, porém neste caso ele percebe e age como se tivesse apenas o nível 1. Por exemplo, ele pode observar o que acontece dentro de um quartel mesmo estando em outro país, mas não verá de forma panorâmica: ele perceberá apenas o que ocorre a distância de um toque e seu shiddi também agirá assim. Se o personagem desejar saber mais do quartel, terá que “passear” pelo local. Mudanças significativas poderão impedir ele de ver e agir, pois o shiddi de nível 5 atua em qualquer lugar do mundo, mas de acordo com a memória e o conhecimento de seu invocador. Se o local não é mais como ele lembra ou pensa que conhece, o shiddi não tem como atuar, porém nada impede que ele use o shiddi *Projeção* para perscrutar o local.

O nível 5 permite que o personagem atue em qualquer área de sua memória, mas não diretamente em alvos vivos que ele conheça. Se o alvo estiver no local no momento da invocação do shiddi, tudo bem, mas se não estiver não poderá ser afetado. Obviamente, este obstáculo poderá ser perfeitamente superado com o uso inteligente dos shiddis.

A DURAÇÃO DOS SHIDDIS

O tempo de duração dos shiddis está relacionado diretamente ao nível do personagem em *planos*. Como no caso do alcance, a percepção do tempo nos planos são diferentes. No plano astral, por exemplo, algo pode surgir das cinzas, se mostrar em sua decadência, rejuvenescer, ir para o máximo do seu vigor, caminhar para o seu início e desaparecer como se ainda não tivesse surgido; perfazendo um caminho inverso daquele que normalmente se percebe no plano físico.

Portanto, também como no caso do alcance, a tabela abaixo serve de referência para se organizar a sessão de jogo e não para se tornar um dogma rígido. Novamente, o Mestre tem pleno direito de definir as mudanças que achar necessárias.

Nível 1	1 rodada
Nível 2	2 rodadas
Nível 3	4 rodadas
Nível 4	6 rodadas
Nível 5	1 seqüência

A duração que apresentamos aqui não é o tempo de demora para se acabar um efeito, mas sim o tempo em que o personagem não precisa gastar outro ponto em shakti para acionar ou manter o shiddi ativo. Portanto, uma bola de fogo lançada durará o tempo que o nível do Iniciado no plano *etérico* permitir, mas se um personagem de nível 1 no plano *etérico* desejar lançar outra bola de fogo na rodada seguinte ou tentar mantê-la por mais uma rodada, ele terá que gastar outro ponto em shakti; enquanto que um personagem de nível 3 neste mesmo plano poderá lançar mais três bolas de fogo (uma a cada rodada) ou manter a bola de fogo original acionada por mais três rodadas, sem

precisar gastar shakti para isso. O acionar de um novo shiddi, a qualquer momento, exige um novo teste e o conseqüente gasto de shakti. Ou seja, se ele desejar controlar melhor a bola de fogo invocada, usará o shiddi *Controle* que custará um novo ponto de shakti. Lembramos que, neste exemplo, o shiddi durará o tempo permitido pelo seu nível no plano *etérico* (a partir da invocação) *na e pela* área de atuação que seu nível em shiddi permitir (se ele tiver apenas o nível 1, terá de tocar a bola de fogo para que ela fique sob seu controle...).

É muito importante que Mestre e jogadores saibam que o shiddi pode ser “desligado” pelo invocador no momento em que desejar. Se isso não acontecer, o shiddi termina automaticamente no momento em que o prazo de sua duração expirar. Invocar novamente o mesmo shiddi exigirá um gasto de shakti e um novo teste, mas se o personagem apenas desejar mantê-lo, basta gastar um ponto de shakti na última rodada de existência do shiddi e ele durará novamente o prazo permitido. Ou seja, um personagem que tenha o nível 3 no plano relacionado ao shiddi invocado teria que gastar um ponto de shakti na 4ª rodada em que o shiddi estivesse ativo para renová-lo por mais 4 rodadas; caso isso não seja feito, o shiddi desaparece e seria necessário invocá-lo de novo na rodada seguinte. Este expediente pode ser feito pelo tempo que o Iniciado desejar, mas o gasto de shakti será contado como uma ação.

Exemplo: *Vivian, personagem de Regina, está numa festa tentando ouvir a conversa de um enviado do consulado norte-americano com alguém que ela desconfia que seja um centriarca. Ela invoca um shiddi de Projeção & Etérico para saber o que ocorre na conversa, seu nível em Projeção é 2 e o Mestre do jogo considera que a distância da conversa para ela é suficiente (apesar do salão onde ocorre a festa ser bem grande e ultrapassar a distância que seu nível no shiddi permitiria). Seu nível no plano Etérico é 3, o que lhe permite ouvir a conversa por 4 rodadas. O teste é feito e ela consegue os sucessos necessários para a invocação. Quando chega a terceira rodada o Mestre avisa que o shiddi vai acabar, Regina decide então que a conversa está interessante e resolve gastar um ponto de shakti para continuar ouvindo por mais 4 rodadas. Assim, ela fica sabendo da tentativa do provável centriarca de convencer o enviado a implantar provas falsas da existência de grupos terroristas no país...*

Apenas o bom senso do Mestre é o suficiente para perceber a duração dos efeitos de um shiddi. Todavia, podemos desenvolver alguns parâmetros que permitirão ao Mestre desenvolver um jogo mais equilibrado, como os descritos mais adiante. Caso o Mestre ache necessário, poderá adaptar o tempo e mesmo o alcance dos shiddis de acordo com o que achar melhor para a dramaticidade da Saga. É importante lembrar que a aplicação dos rigores do karma e os efeitos do Eco permitem ao Mestre desculpas perfeitas para sua adaptação.

Como a moralidade é de extrema importância em **Maytréia**, o Mestre deve ficar atento aos karmas gerados por tal poder. Tenha a mesma piedade pelos personagens dos jogadores que estes tiverem pelos seus alvos. Lembramos que o personagem pode desligar o shiddi no

momento que desejar.

SHIDDIS QUE ANULAM, TRANSFORMAM OU INVERTEM SHIDDIS

Existe um shiddi próprio para anular shiddis alheios (ver em *Criação*, acima), outro que pode mudá-los (*Transformação*) e outro que pode invertê-los (*Polaridade*); porém seria extremamente complicado para o Mestre controlar seus efeitos, área de atuação e mais o tempo de duração. Já explicamos que a intensidade de sucesso indica o grau de eficiência do shiddi: para cada sucesso conseguido, um sucesso na invocação do shiddi a ser anulado, transformado ou invertido é cancelado. Porém, como fica sua duração e alcance?

Simple, para efeito de duração o nível no plano não é considerado e o resultado é na base do “tudo-ou-nada”. Como o shiddi é invocado de forma emergencial e funciona como uma espécie de esquiva para shiddis, seu tempo de duração torna-se a única exceção no meio da miríade de shiddis existentes. O shiddi dura apenas uma rodada, porém seus efeitos são definitivos. Uma vez que o Iniciado tenha conseguido o efeito desejado – de forma completa ou não, isso dependerá da intensidade de sucesso – o shiddi afetado funcionará da maneira que ele afetou por todo o tempo que estiver ativo, a não ser que o invocador original do shiddi consiga reverter este efeito. O shiddi surgirá, provocará seu efeito em uma rodada e sumirá, não importando o nível no plano que o personagem usou.

O mesmo detalhe deve ser percebido com relação ao alcance deste shiddi. Ele funciona normalmente, mas o Iniciado não precisa agir no shiddi e sim no efeito que o shiddi provocou. Ele precisaria tocar num objeto transformado se tivesse o nível 1 do plano usado, por exemplo, e bastaria o alvo estar ao alcance de sua vista, se ele tivesse o nível 4. O Iniciado pode perceber o shiddi sendo invocado, mas só pode atuar quando este se manifesta na forma de seu efeito. O Mestre deve se lembrar de que para o personagem ter direito a tentar uma anulação, transformação ou inversão do shiddi, ele não deve ter apenas o shiddi correspondente como deve acionar o efeito no mesmo plano ou um plano acima. Lembramos que, hierarquicamente, do mais importante (o que pode afetar todos os planos) para o menos importante (aquele que só pode afetar a si mesmo) temos os seguintes planos: Intuitivo, Mental, Astral, Etérico e Físico.

Exemplo de anulação de shiddi: *Dexter percebeu que o Bruxo a sua frente se prepara para agir. Enquanto seu inimigo invocava os espíritos para atacá-lo, Dexter teve que perder tempo com os seguidores do bruxo e não teve como impedir que este lançasse uma maldição em sua direção.*

Dexter rapidamente invoca uma anulação de shiddi. Ele invoca Criação & Mental – um plano hierarquicamente superior. O rolamento de dados garantiu 2 sucessos. O Mestre, rolando pelo bruxo, havia conseguido 3. O resultado de Dexter não anulou completamente a invocação do bruxo, mas ela terá um efeito bem mais fraco (será contado apenas como 1 sucesso) pelo tempo em que durar. Além disso, o personagem de Luís poderá rolar sua absorção de dano

normalmente.

Se Dexter tivesse conseguido 3 ou mais sucessos, o shiddi invocado pelo bruxo seria anulado. Se o bruxo desejasse, poderia invocá-lo novamente, mas com novo rolamento de dado e gasto de shakti. E, obviamente, Dexter poderia tentar anular novamente...

No caso de se usar Transformação, a vitória tem que ser completa. No caso do exemplo acima, se Dexter tentasse transformar a maldição numa benção, conseguindo 3 ou mais sucessos ele teria um reforço e tanto na sua sorte (como forma de sucessos garantidos pelo número de rodadas que ele teria direito pelo seu nível no plano usado). Caso tirasse menos de 3 sucessos, ele estaria enrascado.

Com Polaridade o sistema é o mesmo de Criação; com a seguinte diferença: o personagem não amortece o efeito e sim retorna parte dele. Portanto, no caso de Dexter, se ele conseguisse 2 sucessos, o Iniciado sofreria o efeito de 1 sucesso e o Bruxo veria “o feitiço se voltar contra o feitiçeiro”, literalmente, por duas rodadas. Com isso, pode acontecer de um Não-Doutrinado atacar o outro e os dois caírem, com seus efeitos sendo divididos.

Falhas críticas só pioram a situação de quem tentou evitar o problemas (o personagem sofreria o equivalente ao número de rodadas de um nível acima do invocado, por exemplo).

ESTUDANDO CASO A CASO

Estudaremos agora, de forma bem rápida os detalhes particulares que afetam o alcance e duração de cada shiddi. Além de servir para rever estes conceitos, as indicações que colocamos aqui permitem que o Mestre e os jogadores tenham um embasamento melhor na hora de decidir como agir com relação a este aspecto do jogo. Recordamos que o Mestre tem plena liberdade de agir de forma a melhor conduzir a sua Saga.

- **Criação:** Elementos criados durarão o tempo que o nível no plano correspondente permitir e só agirão dentro do alcance permitido no nível do presente shiddi. Isto quer dizer que para criar uma chave de fenda, um personagem com nível 1 neste shiddi terá que criá-la na sua mão e para mantê-la existindo terá que continuar segurando a mesma. Já um personagem com nível 4 poderá largá-la desde que mantenha ela sob sua vista. O elemento criado desaparecerá assim que a distância máxima for rompida ou o tempo de duração da invocação acabar, o que vier primeiro.

- **Transformação:** As mesmas regras de *Criação* se aplicam neste shiddi.

- **Controle:** O controle ou manipulação do alvo funcionará pela área de alcance permitida pelo nível deste shiddi. Portanto, se um personagem com nível 2 neste shiddi desejar controlar o abrir e fechar de uma porta, por exemplo, deverá se encontrar no mesmo cômodo dela. Controle de seres vivos seguem o mesmo padrão.

- **Projeção:** Este shiddi funcionará normalmente na área de alcance permitida. Porém, transferir sua consciência para outros planos não é afetado pelo nível, a não ser pelo fato de que o personagem de nível 1 entrará no plano desejado através da área de seu toque e o de nível 5 aonde ele desejar. Os dois estarão no plano desejado da mesma maneira; mas

um apenas se transfere – como se desse “um passo” na direção do plano – e o outro se teleporta para a parte do plano que desejar e conhecer. Isto poderá provocar experiências interessantes, se o Mestre souber explorar as diferenças de tempo e espaço entre o plano físico e os outros.

- **Expansão:** Sem maiores mudanças. As modificações implantadas por este shiddi durarão o tempo permitido pelo nível no plano correspondente, mesmo que saiam do alcance do nível no shiddi. Já aumento de tamanho (de uma caixa, por exemplo) ou alcance (de um tiro, por exemplo) atingirão seu limite máximo de acordo com o nível neste shiddi. Lembramos ao Mestre que o personagem com nível 5 não pode expandir até onde seu poder alcança: a percepção que ele tem do local é o equivalente ao do nível 1, portanto, uma flecha disparada de sua casa não cairá na cabeça do alvo em outro continente. Pelo menos, não com o uso deste shiddi...

- **Compreensão:** Como no shiddi Projeção.

- **Polaridade:** Como no shiddi Expansão.

OS SHIDDIS E A INTENSIDADE DO SUCESSO

A intensidade do sucesso (quantidade de dados que atingiu a dificuldade estabelecida) indica a eficiência com que o shiddi funcionou. Como base, admite-se que um sucesso é o suficiente para que o shiddi invocado tenha efeito, porém as coisas podem não ser tão simples.

Em primeiro lugar, o Mestre pode exigir um número mínimo de sucessos para que o shiddi tenha seu intento alcançado. Devido as circunstâncias do momento, o Mestre pode entender que 1 sucesso não seria o bastante.

Em segundo lugar, a quantidade de sucessos é que indicará o dano ou o tamanho da proteção que o shiddi provocará. Como a intensidade do sucesso indica se ele anulou um shiddi alheio e ela mais o nível em *espírito* o quanto de dano o seu shiddi provoca, nota-se claramente o quanto a intensidade do sucesso pode ser importante para se conseguir um resultado efetivo no embate.

E em último lugar, mas nem por isso menos importante, quanto maior a intensidade do sucesso, maior a dificuldade de algum outro não-Doutrinado conseguir desfazer o shiddi acionado ou descobrir o que foi feito e quem fez.

ALGUNS DETALHES SOBRE OS SHIDDIS

Apresentaremos alguns aspectos genéricos dos shiddis e como o Mestre poderá interpretá-los. Exibimos aqui as situações que consideramos mais comuns e a melhor forma de lidar com elas. O Mestre sempre tem a prerrogativa de mudar ou ignorar o que quiser.

- **Danos:** Todo dano direto provocado por um shiddi é igual a intensidade do sucesso mais o nível em *espírito* do invocador. Se, por exemplo, o personagem conseguiu 2 sucessos e tem 3 em *espírito*, ele provocará 5 pontos de dano na constituição do alvo. O alvo sempre poderá fazer um teste para ver se absorve o dano físico ou psíquico (teste de absorção de danos e resistência a shiddis serão explicados adiante). O Mestre deve lembrar que shiddis dos planos físico e etérico provocam danos de constituição

física e dos planos astral e mental provocam danos de constituição psíquica. Shiddis que provocam dano direto são do tipo “tudo-ou-nada”; isto quer dizer que ou eles provocam o dano ou não. O Iniciado pode manter o shiddi sem gasto de shakti pelo tempo que seu nível no plano correspondente permitir, mas um teste para ver a quantidade de dano deve ser feito a cada rodada e o Eco virá inevitavelmente com a falha crítica. Contudo, o dano pode ser acumulado.

O fato dos shiddis serem uma invocação mental, explica o dano ser generalizado. Uma descarga elétrica, o tiro de uma arma criada por um shiddi ou uma rajada psíquica podem ser funcionalmente diferentes e ter características diversas, mas o seu invocador foi o mesmo, com as mesmas características espirituais. Apenas a sua afinidade com a Egrégora ou com sua energia interior – a shakti – pode ter mudado e isso se representa na intensidade do sucesso, ou seja, no número de sucessos que ele conseguiu.

Os danos indiretos provocados por shiddis (uma pedra arremessada por telecinésia, por exemplo) não são considerados aqui, contudo, nada impede que o Mestre considere as presentes regras neste caso também – isto pode agilizar na hora da sessão de jogo.

- **Proteção ou reforço:** Toda proteção ou reforço feito diretamente por um shiddi funciona com a mesma premissa. Ou seja, o número de sucessos + *espírito* indica a quantidade de pontos em *constituição* ou *característica* que o alvo acrescenta.

Novamente, nos referimos aqui a proteção ou reforço obtidos de forma direta. Sua duração é normalmente mantida pelo nível do personagem no plano correspondente.

- **Criações e transformações:** Seres ou objetos criados por shiddis terão uma quantidade de pontos em *constituição física* e/ou *psíquica* igual a número de sucessos + *espírito*, agirão na área de atuação que o nível em *shiddi* estabelecer e existirão pelo número de rodadas que o nível no *plano* correspondente permitir.

- **Convocações:** Seres convocados por shiddis permanecerão na presença do Iniciado pelo número de rodadas que o nível do plano correspondente permitir e, após isso, enquanto desejar. O personagem pode tentar manter a criatura ali após o prazo, com o conseqüente gasto de shakti ou nova invocação do shiddi. Lembramos ao Mestre que invocar não é o mesmo que controlar, mas nada impede que o Iniciado tente controlar o ser invocado, depois de bem sucedido em chamá-lo. Armas ou seres que já existam e tenham sido invocados ou trazidos por shiddis tem suas próprias estatísticas de dano.

- **Aperfeiçoamentos:** Alguns shiddis poderão promover melhorias das mais diversas. O personagem pode passar a respirar embaixo d’água ou desenvolver garras e um chão pode ficar macio, por exemplo. Neste caso, o Mestre do jogo deve ficar atento. A intensidade dos sucessos pode indicar as mais diversas coisas: cada sucesso pode ser o acréscimo de um ponto da *característica* ou *talento* afetado, um ponto transferido, um tempo extra de funcionamento do shiddi, etc...

- **Desfazendo shiddis:** Sempre há para o Iniciado a opção de desfazer algum shiddi invocado por outro. Existe

inclusive um shiddi próprio para isso (ver *Anular shiddis* como exemplo do shiddi *Criação*, acima).

Para efeito de regras de jogo, o esquema é o mesmo da *esquiva* explicada no capítulo *Agindo na Maya*. Por isso, cada sucesso nesta ação anula um sucesso na invocação do shiddi adversário. O personagem que não conseguir deter completamente algum shiddi arremessado contra ele, ainda tem direito a um teste de resistência ou absorção de dano, mas – assim como ocorre com a esquiva – a invocação do shiddi *Anular shiddis* é considerada uma ação normal na rodada e o personagem só poderá agir novamente na rodada seguinte. Muita atenção, pois o uso de um shiddi para anular outro é a única exceção com relação ao tempo de atuação: ele dura uma rodada apenas, o suficiente para anular ou diminuir o shiddi adversário, mas uma vez anulado o shiddi teria que ser reconvocato.

- **Shiddi x shiddi:** Às vezes, dois personagens diferentes podem invocar shiddis antagônicos, em que o efeito de um anule o do outro. Um pode resolver atravessar uma parede enquanto o outro tornou seu quarto intransponível, por exemplo. Quando ocorre esse conflito de efeitos, o vencedor é aquele que conseguiu um valor maior na soma de sua intensidade de sucessos + determinação, no momento da invocação do shiddi. Em caso de empate os shiddis se anularão mutuamente e não afetarão um ao outro, embora continuem a afetar outros a sua volta.

O Mestre deve ficar muito atento ao modo com que o Iniciado invocou o shiddi e como ele funciona, para saber se existe um conflito com outro shiddi invocado. Por exemplo, um jogador anuncia que seu personagem irá utilizar o shiddi *Controle & Etérico* para fazer com que seu corpo não reflita a luz; em outras palavras ele ficou invisível. Mas um Centriarca próximo resolve vasculhar a área usando *Transformação & Etérico* para perceber ondas de calor. Estes shiddis *não estão em conflito*, pois ao ficar invisível, o personagem não impediu que seu corpo emitisse calor. Portanto, a comparação shiddi x shiddi não se aplica nesse caso. A miríade de shiddis e de formas de se invocá-los exige que o Mestre fique bastante atento a detalhes deste tipo para estudar todos os casos.

Estas regras também podem ser usadas quando um Iniciado deseja descobrir o invocador de um determinado shiddi. Para todos os efeitos, considera-se que a tentativa de se descobrir o invocador de qualquer shiddi funciona como se fosse um caso shiddi x shiddi.

E COMO FUNCIONA NA HIERARQUIA INTUITIVA?

A Hierarquia Intuitiva tem suas diferenças em relação ao modo de agir, porém as tabelas de duração e alcance funcionam da mesma maneira. A diferença é que quando o Iniciado se utiliza de sua capacidade de lidar com a Hierarquia Intuitiva para lidar com mais de um shiddi e/ou mais de um plano ao mesmo tempo ele deve considerar duas coisas:

1º) O alcance e a duração do shiddi será determinado pelo nível que o personagem tiver na Hierarquia Intuitiva. É chato, mas como é esta Hierarquia que permite a mistura, a profundidade de seu conhecimento por parte do Iniciado é que indicará o alcance e duração da mistura de shiddis.

2º) A parada continua sendo *Vontade*, mas a margem se baseia no shiddi e no plano de nível mais alto que o personagem tiver, entre aqueles que ele utilizar no momento. É isso mesmo, a vantagem de um personagem com Hierarquia Intuitiva é enorme. Porém, se o shiddi que ele deseja usar for exclusivamente da Hierarquia Intuitiva, o nível considerado será o deste shiddi mais o plano utilizado, como em qualquer shiddi.

Para que o personagem possa comprar pontos na sua Hierarquia Intuitiva alguns procedimentos precisarão ser respeitados. É importante o Mestre saber que o personagem não pode comprar nem manter pontos em Hierarquia Intuitiva enquanto não tiver alcançado o terceiro passo na Senda da Iluminação (maiores detalhes no capítulo *Evolução*).

RECAPITULANDO...

Aqui damos uma breve recapitulação de como o Mestre pode agir na hora em que um jogador anunciar que vai usar um shiddi.

1º passo – O que vai ser feito?: O jogador avisa ao Mestre o que seu personagem pretende fazer. O Mestre verifica qual o shiddi necessário e em que plano ele deve atuar para isso. Caso seja necessário a atuação em mais de um shiddi e/ou plano, o personagem não poderá agir se não tiver pelo menos um ponto na Hierarquia Intuitiva. O Iniciado não poderá invocar o shiddi se não tiver pelo menos um ponto no shiddi e no plano exigidos pelo Mestre.

2º passo – O teste: Tendo já resolvido a primeira etapa e estando tudo nos conformes; o jogador gasta um ponto de shakti e rola sua parada de *Vontade* – o grau de dificuldade indicado pelo seu nível em *shiddis & planos*, com algum atenuante ou agravante que o Mestre resolver adotar.

3º passo – Conseguiu?: Verifica-se o resultado, a quantidade de sucessos indicará o grau de intensidade do efeito que o shiddi proporcionará. Se não houve sucesso, o jogador pode tentar novamente depois, com os agravantes que o Mestre achar conveniente (para maiores detalhes sobre tentar novamente verifique no capítulo *Agindo na Maya*). O Mestre poderá verificar também *se e quando* o personagem deverá gastar novo ponto de shakti. Em caso de falha crítica, o Mestre poderá anunciar o Eco, dar um ponto de karma negativo ou provocar qualquer efeito desastroso que achar conveniente.

4º passo – Quer manter, parar ou modificar?: O Iniciado sabe quando o seu shiddi está para ser modificado, ou seja, o jogador percebe quando o shiddi entrou em sua última rodada de atuação. Caso ele deseje parar antes disso, não há problema algum: basta anunciar ao Mestre do jogo que desativou o shiddi. Se ele desejar manter o efeito, deve anunciar o gasto de um ponto de shakti para manter o efeito por mais um tempo (ele adquire o direito de manter o poder por tanto tempo quanto o seu nível em *planos* permitir, como se tivesse invocado o shiddi naquele momento). Caso deseje modificar o efeito, ele tem duas opções: ou aciona outro shiddi, ou invoca *Transformação & Plano do shiddi anterior* para mudar o efeito – o que, na prática, tem o mesmo resultado.

5º passo – Verificações finais: O Mestre verifica

os efeitos / danos / vantagens e etc... de acordo com a situação ou o que lhe puder ajudar as regras.

OECO

O Eco é o terrível efeito provocado por alguma disfunção no uso dos shiddis. O que o provoca e para que ele serve ainda é motivo de muita discussão entre os estudiosos. Alguns acham que ele seria uma faceta mais imediata e severa do karma; afinal de contas, um Iniciado não pode perder tempo acumulando karma por causa de seus shiddis. Porém, outros vêem no Eco uma prova de um desequilíbrio interno do invocador do shiddi. Há ainda aqueles que acreditam que exista uma relação entre o Eco e as Egrégoras, sejam estas aliadas ou inimigas. Parecem existir tantas teorias para o Eco quanto existem Iniciados.

A aceitação comum é a de que o Eco é um pesadelo presente na vida de qualquer um não-Doutrinado, seja ele um Iniciado, um Centriarca, um Mayáxico ou um Entropista. Ele aparece quando menos se espera, muitas vezes nos momentos mais decisivos e tensos de uma vida iniciática. O Eco não tem uma configuração pré-determinada; ele atua das maneiras mais diversas e inesperadas. A única característica que o define é que ele sempre acontece quando o Iniciado invoca um shiddi, o que pode significar no pior momento possível.

COMO FUNCIONA O ECO

A regra que indica um Eco é muito simples: quando o jogador tirar falha crítica na hora de acionar um shiddi, o Eco aparece. Mas é importante entender que o Mestre não é obrigado a acionar o Eco automaticamente. Se os efeitos do Eco ameaçarem o fluir da aventura, o Mestre pode perfeitamente adiá-los, já que o personagem não sabe automaticamente que tirou 10 no dado. Na verdade, uma coisa assustadora para o Iniciado é que o Eco surge sem mais nem menos, provocando verdadeiros estragos físicos e psíquicos aos mais desafortunados. E sim, Ecos **podem** ser acumulados um sobre o outro.

Por isso, mais importante do que entender a regra é entender o conceito. O nome Eco não é escolhido ao acaso, mas sim como forma de expressão dos efeitos que ele provoca. O Mestre – como se verá – tem muitas ferramentas que lhe permitirão explorar este aspecto de **Maytréia** fartamente se assim desejar. Quase todos estes aspectos partem do próprio personagem:

- **Vantagens e Desvantagens:** Existe no capítulo *Iniciação de um personagem* uma lista de Vantagens e Desvantagens que o jogador pode comprar para o seu personagem no momento de sua criação e até no decorrer do jogo. No momento em que o Eco aparece, o Mestre pode dar automaticamente uma Desvantagem para o personagem de graça ou criar uma que ele deseje para dar um maior efeito no jogo.

- **Dharma e karma:** Este é talvez o elemento mais poderoso para se usar em um Eco. De acordo com o dharma escolhido para o personagem, o Mestre pode diminuir por um tempo a sua capacidade de percebê-lo. O Mestre também pode diminuir o número de pontos do dharma do personagem ou aumentar o de karma (ver detalhes no capítulo *Evolução*, adiante). Ele pode até gerar um dharma

novo para que o personagem tente resolvê-lo dentro do prazo estabelecido pela falha do Eco.

- **Histórico:** O Mestre do jogo poderá se aproveitar de algum elemento do passado ou até do futuro do personagem e jogar contra o Iniciado. Alguém que ele prejudicou no passado pode aparecer para cobrar sua dívida. Um velho amor que se pensava morto, retorna para atrapalhar sua vida, um defeito intrínseco que já se havia resolvido reaparece... as possibilidades são infinitas.

- **O sobrenatural:** Algo de sobrenatural acontece. Este algo está acobertado pela Maya exatamente como ocorre com os shiddis, mas para o Iniciado é bem real e palpável. Uma criatura passará a perseguí-lo, seus shiddis não funcionam ou funcionam mal, ele passa a viver na “interface” entre os planos como se fosse um fantasma ou ele é tragado para outro plano e tem de encontrar o caminho de volta – se perdendo dentro dos meandros de suas emoções (astral) ou dos labirintos de seus pensamentos (mental).

- **Danos diretos:** O Mestre pode simplesmente dar danos físicos ou psíquicos (de acordo com o shiddi usado), tirando um ponto da constituição correspondente para cada dado rolado quando do efeito do Eco. Isto não impede que o personagem sintas as dores do fermento. Quantos Iniciados não tiveram um súbito “ataque cardíaco” na frente dos outros...?

COMO SE APLICA O ECO

Conforme já explicado acima, o Eco acontece quando o jogador tira uma falha crítica na hora de invocar um shiddi. Se você entendeu bem o conceito, perceberá que o Eco provoca um verdadeiro turbilhão na vida do Iniciado. O objetivo é esse mesmo. Por esse motivo, o Mestre tem plena liberdade de negar o uso dos efeitos do Eco se assim achar melhor para a Saga; ele tem inclusive a prerrogativa de adiar os efeitos se assim desejar, apesar de não ser recomendável. Além disso, o jogador poderá impedir os efeitos do Eco com o uso da shakti (ver capítulo *Vivendo na Maya*).

Portanto, quando o Eco acontecer será marcante. Mas como isso se aplica as regras do jogo? Em primeiro lugar, é importante que o Mestre se tenha consciência de que o Eco deve estar ligado ao personagem. Ele pode usar isso para trabalhar os medos internos deste do Iniciado ou para fazê-lo perceber o perigoso caminho que percorre em direção a perda de sua iluminação. o Eco deve ser aproveitado para ajudar no crescimento do personagem e não apenas puni-lo ou colocá-lo em situações perigosas e vexaminosas. Ele não foi feito para que o Mestre tenha uma desculpa para matar personagens. Estude o personagem e toque aonde for necessário, faça com que ele reflita o motivo do Eco ter sido daquela maneira.

Caso o Mestre deseje usar os efeitos do Eco para substituir parte do acúmulo de karma negativo (isso é explicado no capítulo *Evolução*) ele deve ter em mente que a coisa não funciona na base do “olho por olho, dente por dente”. Se o personagem deu 3 tiros em alguém, ele não vai ter que receber 3 tiros para pagar seu karma. O que acontece é que ele receberá a mesma **intensidade** de dor que provocou. Isto pode ocorrer das mais diversas

maneiras.

Normalmente, o Eco dura um dia para cada dado *rolado* no teste que falhou. Portanto, se na hora em que tirou a falha crítica foram rolados 5 dados, o Eco durará 5 dias. As pessoas a sua volta poderão notar que algo anda estranho, mas não perceberão o que está realmente acontecendo com o personagem, pois os efeitos do Eco são acobertados pela Maya da mesma maneira que os shiddis.

Seja lá o que for que o Mestre tenha pensado para o infeliz do personagem, não terminará antes do prazo estipulado a não ser que o Iniciado consiga resolver de forma realmente satisfatória o dilema. Mas é normal que monstros gerados pelo Eco retornem depois de destruídos, pontos de karma reapareçam, dilemas pessoais sejam substituídos por outros, etc... tudo horas depois de “resolvido”.

Confessamos que, para efeito de regras o Eco é bem simples, mas é um pouco mais complexo implementá-los. Contudo, se o Mestre entender a ferramenta que o Eco pode se tornar e conseguir se aproveitar disso, a Saga ficará única e inesquecível.

COMO OS SHIDDIS E RITUAIS GERAM VALORES

Se os shiddis tem uma limitação de tempo e espaço, como eles podem ajudar na luta entre as diversas facções? É simples. Os shiddis normalmente tem duração e alcance limitado, mas nem sempre se pode dizer o mesmo de seus efeitos e conforme já explicamos antes, a Guerra Oculta é basicamente uma guerra de valores, pois os valores definem o destino de uma nação. Quanto mais fortes os valores, mais forte a civilização que a defende e vice-versa. Portanto, quando não são usados contra inimigos, os shiddis e rituais são utilizados para a divulgação e sedimentação dos valores defendidos. Quando uma civilização está para nascer (como acontece com a civilização americana, por exemplo), os conflitos de valores se tornam cada vez mais acirrados, até que a facção que melhor trabalha neste sentido sagra-se vencedora e mais uma vez o destino da humanidade fica sendo selado pela própria humanidade... para o bem ou para o mal dela própria.

VIVENDO NA MAYA

Ela se encontrava perdida. Não sabia mais o que fazer ou como fazer. Todas as suas lutas e todos os seus sonhos se desvaneciam. Ela sentia um enorme sofrimento, sem entender sua origem ou mesmo sua solução. Tudo parecia sem sentido. Para que tanta luta? Para que tanto de sua energia e vigor foram utilizados? Qual o propósito de sua existência? Será que era tudo em vão? Teria ela sido enganada por toda a sua vida?

Neste momento ela ouviu um garotinho cantando. O garotinho cantava uma canção simples. Ela nunca havia prestado atenção antes a ela, só a ouvindo superficialmente, e achou algo familiar na sua letra. De repente, como se fosse um vagalhão, o fluxo de sua memória explode e ela lembra de uma conversa com seu Tutor, de um dilema pelo qual passou e achou ter tomado a decisão errada, daquilo que sempre encontrou nas pessoas e mais irritou e daquilo que mais agradou, de como certos problemas se repetiram em sua vida... e tudo ficou incrivelmente claro.

Ela entendeu qual era seu dharma.

Ser um Iniciado não é nada fácil. O conhecimento do que realmente ocorre é um peso que parece não ter fim para todos. Afinal, sempre se tem um amigo, parente, amante ou – como acontece com a maioria – existe a necessidade de se ajudar toda uma humanidade que não percebe o mesmo. Para um Iniciado, a solidão é uma opção muito provável. Não é que ele não tenha amigos, parentes ou amores, mas ele enxerga o mundo de uma forma única e sabe disso perfeitamente. Mesmo os outros Iniciados vivem em seus mundinhos particulares, procurando suas próprias respostas e a união deles em grupos serve mais para o amparo mútuo e para os objetivos em comum do que para retirar essa sensação de isolamento.

Mas saber que o sofrimento é parte da Maya e estar consciente disto são duas coisas diferentes. Uma pessoa pode perfeitamente saber que a África existe mas nunca ir lá, portanto nunca estará consciente da existência da mesma; ela não terá sido parte de sua experiência pessoal. Isto significa que muitos dos conceitos com os quais o Iniciado lida no seu dia-a-dia são difíceis de serem entendidos por eles próprios. Apenas quando introjecta esses ensinamentos o Iniciado entende e passa a viver aquilo de uma forma tão natural quanto respirar.

Estes dois elementos constantes na vida de alguém que entrou na Senda da Iluminação – isolamento diante da percepção do mundo e necessidade de observação para aprendizado constante – devem ser vividos junto com a vida mundana. Enquanto luta contra as outras facções, perigos diversos e seus próprios atavismos e problemas internos; os Iniciados tem de viver como qualquer um: eles trabalham e ficam desempregados, pagam suas contas e acumulam dívidas, descobrem novos amores e se decepcionam... em outras palavras, para um observador qualquer eles não diferem em nada do cidadão comum.

Mas diferem. Eles percebem que este mundo tem Leis que regem seu funcionamento e sabem que a chave para se sair dele (que é uma outra forma de se entender a Iluminação) é entender estas Leis e cumpri-las. Mas para se cumprir estas Leis algumas “ferramentas” são necessárias e os shiddis são apenas as mais aparentes e óbvias... e provavelmente as menos importantes.

DESTINO, KHARMA E ARBITRIO

Os Iniciados sabem que existem 3 diferentes Leis que atuam na vida dos Seres Humanos. Estas Leis mudam conforme a mudança do estado de consciência das pessoas. Para os Iniciados, é importante estudar o contexto geral para que se possa entender aonde ele se encaixa. A primeira destas Leis é o *Destino*. Esta Lei rege a vida dos Doutrinados em geral. Para eles, coisas como sorte e coincidência existem. Os Doutrinados costumam viver em um modelo comportamental que permite a um Iniciado fazer verdadeiras previsões sobre suas vidas. Eles nascem, crescem, uns estudam, outros trabalham, casam e têm filhos (não necessariamente nesta ordem), envelhecem e morrem. Costumam viver guiados pela moda (uma Egrégora fortíssima, sua criação é reivindicada pelos Mayávicos e pelos 300) e de acordo com as normas sociais. São guiados de forma inconsciente pelas Egrégoras.

A segunda destas Leis é a do kharma. É a Lei que rege aos Iniciados e alguns poucos Doutrinados que tem um pouco mais de consciência. Ela será explicada a seguir.

A terceira é a Lei do Arbitrio. Esta Lei rege aos Iluminados. Reger é um termo forte, pois ao se Iluminar o ser torna-se a própria Lei. Por isso é chamada de Lei do Arbitrio; afinal de contas, quando age de acordo com esta Lei o Iluminado está agindo de acordo com a vontade da Divindade e – neste estado – o Ser Humano é a Divindade encarnada. É óbvio supor que o kharma não atinge aos seres que agem sob esta Lei e que esta é uma vantagem considerável.

KHARMA E DHARMA

Este é um conceito complexo de ser vivido mas extremamente simples de ser entendido. O conceito de kharma e dharma são intimamente ligados e não podem ser estudados separadamente. Apesar da Lei que será explicada agora ser conhecida como *Lei do kharma*, o seu elemento de maior importância é justamente o outro – dharma – e será por ele que começaremos a explicação.

Dharma pode ser traduzido como *missão*, mas este termo tem outros significados importantes, como por exemplo, *verdade*. Conforme já foi dito antes, cada Ser Humano é uma pergunta sobre a própria Divindade e sua vivência – encarnação atrás de encarnação – é a procura por esta resposta. Os Iniciados afirmam que quando alguém consegue agir de forma a estar sintonizado com essa resposta, ele está “agindo de acordo com seu dharma”.

Afirmando a grosso modo, o dharma é o motivo da existência de alguém, a verdadeira causa pela qual um

Ser (humano ou não) é criado. Simples assim. A chave da iluminação se encontra aí, pois quando alguém consegue cumprir o seu dharma, alcança a Iluminação. Todas as respostas são encontradas, todos os medos são retirados, todas as dúvidas e incertezas são superadas, pois o Iniciado entende para que nasceu e o deve ser feito. E mais do que isso, ele entende que com a consciência do motivo de sua existência, ele não mais irá “esquecer” suas vidas passadas e futuras e deixará de passar pela *experiência da morte*.

SOBRE O KHARMA

O karma é um pouco mais complicado. Como ninguém nasce com um manual de instruções que indica qual o seu dharma (tendo em vista que a linguagem é uma invenção humana e existem outras formas de se comunicar, inclusive algumas que não conhecemos) o karma serve como “leme” que direciona o barco.

Karma, literalmente, quer dizer *ação*. Toda ação implica numa reação e o karma também é essa reação. Usando os termos que os Iniciados usam para explicar isto, toda a vez que alguém age em direção ao seu dharma sofre a ação de um *karma positivo* e toda vez que deixa de estar em sintonia com o mesmo sofre a ação de um *karma negativo*.

Também é simples assim.

Contudo, a vivência do karma exige o entendimento de certos elementos complexos. Para o Iniciado, eles devem ser compreendidos o mais profundamente possível, pois através deles é possível se equilibrar e encontrar as pistas que indicarão seu dharma... e sua Iluminação. Estes elementos funcionam da seguinte maneira:

- **O Universo é uma tapeçaria:** os Vikings costumavam ver o Universo como um grande tapete; puxar um de seus fios mexia em toda a trama. Em outras palavras, a fome que uma criança passa na África afeta você, uma guerra do outro lado do planeta te atinge, um gesto de caridade feito em qualquer lugar do mundo é repartido. Os Tecnólogos vêm trabalhando bastante a consciência dos Doutrinados neste sentido, principalmente com o uso de ciências como a Física (em especial a quântica) e da matemática (em especial a chamada “matemática do caos”), enquanto que os Mediciniais encontraram outro meio no uso da Ecologia.

Você faz parte do mundo, ou seja, não importa se vive no centro de uma grande cidade ou isolado no alto de uma montanha, o mundo lhe dará sua cota da alegria e sofrimento dele. De acordo com a parte que lhe cabe. Uma forma interessante de se observar esta afirmação pode ser descrita no exemplo da loteria esportiva: todos querem ganhar a loteria e ficar milionários, mas se todos ganham, ninguém fica milionário. Este desejo coletivo impressiona as energias universais e acabam por se tornarem milionários apenas aqueles que geraram karma (positivo ou negativo, veja bem...) para isso.

- **O Universo tende ao equilíbrio:** toda ação é correspondida por uma reação e uma parede resiste na mesma proporção da força que se usa contra ela. Cada ato, palavra, sentimento e pensamento que se planta gera frutos. Quando se move um braço, afeta-se o movimento dos planetas. *O perdão não existe*. O que existe são atos,

palavras, sentimentos e pensamentos e suas conseqüências. O Iniciado, ao perceber isso, evita tomar atitudes que possam provocar reações com as quais ele não possa lidar. Porém, a inércia constante é a pior das ações, pois significa que o Iniciado não está alinhado com a Evolução e o Equilíbrio Dinâmico do Cosmos. Em resumo, o Universo está sempre buscando se equilibrar.

As energias que permeiam a existência estão polarizadas. Uma é quente, positiva, ativa (Yang ou Kundalini) e a outra fria, negativa, passiva (Yin ou Fohat). Estas energias permeiam a nós também e são constantemente recarregadas dinamicamente para que sempre ocorra o equilíbrio. Portanto, o gasto de energia negativa (com pensamentos, sentimentos, palavras e atos negativos que dispersamos no ambiente) é repostado em nós pelo Universo (através de experiências que consideramos “negativas”). Por outro lado, o gasto de energia positiva (com pensamentos, sentimentos, palavras e atos positivos que dispersamos no ambiente) também é repostado em nós pelo Universo (através de experiências que consideramos “positivas”). Apenas salientamos que para o Iniciado, isto não é visto como forma de ser “bom” ou “mal” – conceitos extremamente complexos e metafísicos para serem aplicados na vida diária – mas sim como forma de ajudar ou atrapalhar a Evolução Universal. Este elemento do estudo do karma também define que ninguém recebe mais ou menos do que merece. A Divindade proporciona uma reação a altura da ação, com o propósito inabalável de indicar a pessoa qual é o seu dharma.

- **O microcosmo é um reflexo do macrocosmo e vice-versa:** todas as experiências não aprendidas tendem a ser repetidas até sua total compreensão. Nossos sofrimentos são – nada mais, nada menos – que *problemas internos mal resolvidos que se apresentam para a pessoa no mundo externo*. Isso significa que aquela pessoa que resolveu puxar uma briga com você na rua é apenas um veículo usado para que se perceba e trabalhe algum problema interno. Isto pode retornar nesta encarnação ou em outras futuras, porém, no caso de um Iniciado, isto ocorre de modo muito mais rápido... nesta mesma encarnação e até no mesmo dia! Ou seja, o mundo externo funciona como um reflexo do mundo interno e ao estudá-lo, como costumam fazer os Filósofos, pode se descobrir a chave que leva ao dharma.

- **No Universo, nada se perde e nada se cria, tudo se transforma:** desde a sua criação, o Universo mantém *a mesma quantidade de átomos formadores dos planos físico, astral e mental*. Portanto, tudo é uma questão de repartir de acordo com sua “cota de responsabilidade”. Você é um veículo de felicidade, levando alegria ao próximo de forma sincera? Então os “átomos de alegria” sempre estarão com você. Gosta de resolver as coisas de forma violenta? A violência acompanhará você.

Ou seja, o exemplo da loteria esportiva dado acima também serve perfeitamente para exemplificar este elemento do karma. Como a “cota de riqueza” da Humanidade é a mesma e a ganância (devidamente incentivada pelos 300) permanece; apenas alguns poucos podem ser tornar milionários quando todos poderiam viver com tranquilidade se a mentalidade fosse mais equilibrada.

Estes elementos são difíceis de serem vividos

devido a ação ininterrupta das outras facções e a falta de Vontade dos Doutrinados para trabalharem a si mesmos. Os Corrompidos e os Cinzentos são excelentes exemplos do que ocorrem quando esta falta de vontade atinge um Iniciado.

A IMPORTÂNCIA DO DHARMA E DO KHARMA

Esta Lei, apesar de parecer complexa a princípio é bem simples e poderia ser reduzida a uma frase: *tudo o que você faz, fala, sente ou pensa volta para você... muito maior e de uma maneira que não espera*. Todos os elementos acrescentados e minúcias desenvolvidas em seus estudos é apenas uma maneira de se tentar “controlar” melhor essa engrenagem implacável e inexorável.

E por quê é tão importante ter essa compreensão? Pelo simples fato de que apenas o entendimento de seu dharma, com o conseqüente livramento do seu karma, pode levar o Iniciado (e até o Doutrinado, apesar de ser mais difícil) a alcançar a Iluminação. Ou seja, o destino do Iniciado depende fundamentalmente do entendimento desta Lei.

Maiores explicações sobre como o conceito de dharma e karma se aplicam nas regras do jogo no capítulo *Evolução*. As regras para queima e acúmulo de karma se encontram adiante.

AS REGRAS DA ILUMINAÇÃO

A parte conceitual do acúmulo e queima de karma, serão explicadas no capítulo *Evolução*, mais adiante. Mas infelizmente, apenas o conceito deixaria o desenvolvimento de um dos elementos mais importantes de **Maytréia** solto, provocando verdadeiras dores de cabeça para o Mestre do jogo.

Por isso, algumas regras foram desenvolvidas; não como forma de tolher a criatividade de Mestre e jogadores, mas como uma trilha a ser seguida no caso do Mestre precisar de um apoio.

Como na maior parte dos aspectos de **Maytréia**, o conceito é mais importante do que o rolamento dos dados e estes últimos muito mais simples. A abrangência da idéia é tão ampla que restringi-la a um simples rolamento dos dados seria quase uma heresia. Portanto, como tem sido o nosso padrão, uma regra básica e simples abarca todos os testes que o Mestre pode exigir e o verdadeiro “jogo de cintura” é apenas exigido na hora de se examinar cada situação.

Para efeito de jogo, toda a vez que o personagem faz um teste de karma é para saber se ele acumula karma negativo ou não. Os modos com que se podem trabalhar o karma positivo serão explicados no capítulo *Evolução*. O mesmo pode ser dito com relação à queima de karma.

O TESTE DE KHARMA

Conforme já dito acima, as razões e especificações que indicam o momento de se fazer um teste de karma será explicado no capítulo *Evolução*, mais adiante. Aqui trataremos apenas da regra em si.

Todos os testes para se verificar se o personagem adquiriu ou queimou pontos de karma negativo se resumem ao seguintes:

- Toda vez que o personagem necessitar de um teste de

acúmulo de karma negativo ele rola *Intuição & Empatia*, com a parada sendo a de Vontade. A empatia indica o quanto o Iniciado se encontra ligado à humanidade, quanto maior a empatia, maior a chance do personagem de evitar o acúmulo de karma negativo.

Quando se vai fazer o teste, o Mestre considera que o personagem já acumulou o seu nível em Vontade em karma negativo, cada *sucesso* no teste reduz em 1 ponto o acúmulo.

Hermes fez uma besteira. Num momento de raiva e agindo sem pensar ele feriu gravemente um Doutrinado que tentou assaltá-lo. O ferimento era desnecessário, tendo em vista que Hermes poderia assustar ou desarmar facilmente o ladrão. Pior, aquele era um momento para se aprender algo sobre o dharma dele e ele estragou tudo. O Mestre manda ele fazer um teste de karma e avisa: como Hermes tem uma parada em Vontade igual a 3, ele já tem 3 pontos de karma transitório esperando por ele.

Lázaro, o jogador de Hermes, rola 3 dados com a margem em Intuição & Empatia (que lhe dá um total de 6 pontos) e consegue apenas 1 sucesso. O Mestre manda que ele anote dois pontos em seu nível de karma transitório e Lázaro olha assustado para o nível que ele tem, enquanto o Mestre descreve como Hermes sente nitidamente aquele calafrio e quase pode ouvir aquela vozinha que sopra quando a gente sabe que faz algo errado...

O Mestre deve saber que existem momentos em que o personagem ganha pontos de karma negativo ou positivo *sem necessidade de teste*, e casos de falha crítica no teste de karma indica que o personagem ganhou *um ponto extra* de karma negativo. Os momentos em que se tornam necessários testes (ou não) para karma são discutidos no capítulo *Evolução*.

- Já quando o personagem deseja queimar seus pontos de karma transitório, ele testa *Intuição & Meditação*, também com parada em Vontade *mais seu nível em dharma*. Isto não significa que o personagem precisa estar profundamente meditativo para queimar seus karmas, apenas que ele já refletiu sobre eles e chegou a conclusão das ações que precisaria tomar para queimá-los. Se o Mestre observar bem, os caminhos indicados pelas Tendências para a queima do karma são bem ativos. Testes para queimar karma são mais simples e diretos; cada sucesso queima um ponto de karma transitório.

Hermes refletiu bastante sobre o que aconteceu e sobre o seu dharma. Ele percebeu que sempre está ferindo alguém desnecessariamente e que sua ira deve ser canalizada para aqueles que trabalham contra a Evolução Humana. De acordo com isso, adotou algumas posturas e ações que o tornaram mais equilibrado e justo. Após um ato especialmente marcante (Hermes conseguiu discernir entre uma prostituta que roubava seus clientes e o Mayávico que comandava a organização, agindo firmemente contra quem realmente merecia), o Mestre decidiu que era hora de um teste para queimar karma. Lázaro rola seus 3 dados em Vontade, mais um dado do seu nível 1 em dharma, com margem igual a Intuição & Meditação (5 pontos) e consegue dois sucessos. Dois pontos de karma transitório são queimados naquele

momento e Hermes sente a maravilhosa sensação de algo que foi bem feito e de que algo importante foi aprendido.

· Para o kharma maduro, as coisas ficam bem mais difíceis. O rigor necessário ao direito de se fazer o teste é muito maior. O Iniciado que deixou o kharma maduro alcançá-lo demonstrou ter alguns problemas no entendimento e na gravidade do mesmo. Por isso o teste para se diminuir o kharma maduro exige que algumas regras sejam seguidas e é bem mais difícil.

Para começar, o teste é com a parada em *Vontade* e margem em *intuição & dharma* – ou seja, sua compreensão de seu dharma é que o ajudará nessa queima, mas ele só terá direito a este teste se estiver com seu nível em kharma transitório *zerado*. Ele não pode ter um ponto sequer em kharma transitório para fazer o teste de kharma maduro. As complicações que isso envolve estão explicadas no capítulo *Evolução*. Além disso, não importa quantos sucessos o jogador conseguiu, ele só queima **um ponto** de kharma maduro.

EGRÉGORAS

Para se alcançar a Iluminação, o Iniciado precisa “queimar” seus karmas e cumprir seu dharma. Todavia, para se fazer tudo isso os Iniciados se utilizam de alguns instrumentos. As Escolas Iniciáticas são exemplos destes instrumentos que foram criados pelos Iniciados, enquanto que as Têndencias são instrumentos cedidos pela Divindade no nascimento de um futuro Iniciado. O próprio planeta é uma ferramenta, com todas as possibilidades oferecidas pela natureza e pela sociedade humana. Mas existem outras destas ferramentas e a Egrégora é uma delas.

Uma Egrégora é uma resultante da energia psíquica (leia-se: das energias acumuladas do plano astral e mental) das pessoas direcionada para um objetivo. Em outras palavras, uma Egrégora é uma *intenção*. Portanto, quando se cria uma energia vibracional psíquica muito forte – de forma intencional ou não – com um determinado objetivo, esta energia passa a existir e agir de forma consciente para que seja alcançado este objetivo. Existem inúmeras Egrégoras atuando no mundo e todas elas vivem única e exclusivamente em função de seu objetivo.

Todos as pessoas do mundo estão ligadas o tempo todo a uma determinada Egrégora. Esta ligação não é necessariamente a uma Egrégora específica, apesar de geralmente existir uma determinante. Por exemplo; quando uma pessoa participa ativamente de uma reunião de seu partido, está sintonizada e sendo influenciada pela Egrégora a que pertence seu partido. Ao sair da reunião e encontrar amigos num bar e resolver beber e dançar a noite inteira, esta pessoa fica sob a influência de outra Egrégora.

Todavia, todas as Egrégoras podem ser reduzidas a duas: *Evolução* e *Avydia* (ignorância). As outras Egrégoras trabalham efetivamente para uma ou outra. A *Avydia* vem sendo mantida e fortalecida pelos 300 desde que o conceito foi descoberto, enquanto que a *Evolução* é alimentada e estruturada pelas Escolas Iniciáticas.

Uma Egrégora tem o sutil poder de influenciar, amparar e aumentar ou diminuir as características emocionais e mentais daquele que se coloca sob sua

influência. No exemplo acima, o nosso amigo teria uma visão muito clara do que fazer em relação aos movimentos partidários – pelo menos no que constasse dos objetivos de seu partido – enquanto participasse da reunião, mas quando começasse a ser influenciado pelo ambiente do bar, o desejo de beber e se divertir (com uma possível fuga dos sentidos) cada vez mais tomaria conta de seu ser.

Apesar do exemplo acima, é necessário tomar cuidado. A *Avydia* e suas correlatas não trabalham apenas em lugares que poderiam ser considerados pelo senso comum de “baixo nível”. Políticos, empresários, artistas e até mesmo professores podem trabalhar pela divulgação da ignorância, mesmo sem saber. Esta Egrégora – e as facções que a apoiam – é muito antiga e adquiriu muita astúcia no decorrer de sua existência. Existem mil formas de se cultivar a ignorância no mundo, e se achar o “dono da verdade” e de conhecimento superior ao outro é um caminho certo nessa direção; características essas que são encontradas – infelizmente com muita frequência – entre aqueles que seriam os formadores de opinião da sociedade...

Uma Egrégora fará de tudo para que o objetivo de sua criação seja alcançado, porém sua influência se resume aos planos astral e mental, ou a situações “coincidentes” no plano físico. Um Iniciado que conseguir entrar em contato com uma Egrégora que não esteja alinhada com o objetivo da *Evolução* deve imediatamente fugir de seu contato. Um confronto contra ela seria uma forma muito idiota de se perder a vida. Uma Egrégora “protege” e “influencia” as pessoas que se encontram sintonizadas com sua existência, mas também se alimenta da energia psíquica destas mesmas pessoas. Isto significa que uma Egrégora não pode ser destruída enquanto as idéias que a mantêm viva existirem e enquanto existirem pessoas que acreditem nessas idéias. Apesar de algumas Egrégoras serem fracas, umas terem sido destruídas no decorrer da história e outras terem “evoluído” para novos conceitos; combatê-las abertamente no plano astral ou mental seria um caminho certo para o suicídio.

As Egrégoras são conscientes e inteligentes. Sabem o motivo de sua existência e identificam imediatamente àqueles que não estão alinhados com esse motivo. Para uma Egrégora que não pertence à *Evolução*, quem não está com ela deve ser escravizado ou destruído e ponto final. Algumas delas são mais perigosas do que os *Centrírios* que as criaram.

Uma Egrégora é uma arma importante na mão de quem sabe manipular com ela. Aquelas que são sintonizadas com a *Evolução* ajudam abertamente o Iniciado a queimar seus karmas, desde que estes continuem em sintonia. Em primeiro lugar, uma Egrégora é fundamental no momento de se recarregar a shakti, seja a Egrégora da *Evolução* (acolhida por todos os Iniciados) ou aquela que guia o círculo a que o Iniciado pertence, esta inclusive pode fornecer “energia” para os shiddis mesmo quando a shakti do Iniciado estiver zerada... se bem que a um preço alto. Em segundo lugar – e não menos importante – uma Egrégora fornece cobertura e energia para os rituais aos quais os Iniciados recorrem de vez em quando.

PARA SE GANHAR SHAKTI

O personagem sempre deve recorrer à Egrégora na hora em que deseja recuperar pontos de shakti. Como o leitor já deve ter percebido à essa altura, a shakti é o “combustível” através do qual o Iniciado canaliza sua Vontade para invocar um shiddi. Só por esse motivo a shakti já seria de importância suficiente para a vida de um não-Doutrinado; porém a shakti ainda serve para que outras coisas de grande relevância sejam feitas, coisas que serão explicadas com mais detalhes mais adiante.

Toda vez que o personagem desejar recuperar seus pontos em shakti, ele deve seguir o procedimento adotado por sua Escola Iniciática e fazer um rolamento de sua Vontade com margem igual a *Afinidade & Meditação*, se o personagem já detiver algum ponto em dharma, ele rola um dado extra para cada ponto que tiver. Não existe falha crítica neste rolamento, mas existe a falha normal. Cada sucesso aumenta em um ponto a shakti do Iniciado até o total que ele pode manter. O Mestre pode conceder atenuantes ou agravantes, de acordo com a situação em que o shakti é invocado. Ele pode, por exemplo, atenuar a dificuldade em 1 ponto para cada hora extra dedicada ao ato ou agravar em 2 ou 3 pontos caso o personagem tente recarregar sua shakti sem proceder corretamente com a ferramenta ensinada por sua Escola Iniciática; mas sempre com um máximo de 3 pontos, tanto para agravar como para atenuar.

AS UTILIDADES DA SHAKTI

A shakti tem várias funções além de simplesmente alimentar os shiddis, elas são variadas e mostram por si só a importância deste elemento na vida de um Iniciado. Eis os mais diversos usos da shakti:

- **Shiddis:** O meio mais conhecido de se utilizar a shakti é como combustível dos shiddis, mas o Mestre deve ficar atento, pois o uso da shakti em shiddis está diretamente ligado ao nível do personagem em *Planos*. Como o nível nessa característica é que define o tempo de duração dos shiddis, o personagem deve gastar um ponto de shakti para cada vez que desejar prorrogar esse tempo. Caso o gasto tenha por objetivo a manutenção do mesmo shiddi, o jogador *não precisa rolar os dados novamente*. Isto somente será necessário se o personagem for invocar outro shiddi.

Se o personagem tirar uma falha normal, ele não gasta a shakti e nem invoca o shiddi; mas se ele tirar uma falha crítica, além de não acionar o shiddi ele perde um ponto de shakti, isto sem contar o efeito do Eco. Vamos aos exemplos:

Gasto de shakti para acionar shiddi: *Matheus se prepara para invadir o que parece ser uma base menor de operações dos 300. Suas observações anteriores indicam que é uma pequena célula com 2 ou 3 Centriarcas no local. A necessidade de invasão se explica pelo fato de se desconfiar que Hanna – sua companheira de Círculo – está mantida prisioneira no local. Matheus não teve tempo de chamar aos outros companheiros, pois não conseguiu encontrá-los pelo celular no período que descobriu essa informação (nos últimos quarenta minutos) e ele sabe que o Centriarca conhecido como*

“Inquisidor” virá interrogá-la esta noite. Talvez ele já esteja lá...

Renato, o jogador de Matheus, anuncia que irá gastar um ponto de shakti e invocar um shiddi que impede que ele reflita a luz, em outras palavras: ficar invisível. O Mestre anuncia que ele precisa ter Controle & Etérico; tudo bem, Matheus não só tem como consegue sucessos. O Mestre então anuncia que o personagem gastou um ponto de shakti e ficou imediatamente invisível.

Gasto de shakti para manter o shiddi: *Matheus calculou mal e o tempo que será gasto na distância a ser percorrida será maior do que o seu nível em plano etérico (nível 2 = 2 rodadas) permite. O Mestre exige que ele gaste mais um ponto de shakti para prorrogar a duração do shiddi por mais 2 rodadas, podendo assim passar despercebido até o interior da casa, ou pelo menos assim ele acha...*

- **Aumento da Parada de dados:** Shakti é força iniciática pura... uma força capaz de milagres. Caso os jogadores queiram, é possível aumentar a Parada de dados de um personagem gastando-se Shakti — seja ela Perícia, Presença ou mesmo Vontade. Isso só vale para uma ação por vez e o limite é a contagem de *Espírito* do personagem. Por exemplo, um Iniciado com Espírito 3 pode somar até 3d10 a uma de suas Paradas em uma jogada simplesmente “queimando” três pontos de Shakti. Depois de realizada a ação, o Shakti foi perdido e sua Parada em questão volta à contagem normal. Pelo seu dispêndio de energia, está é uma manobra arriscada e é sábio utilizá-la apenas em momentos críticos. A energia é gasta não importando o resultado (sucesso, falha ou falha crítica).

- **Evitando falhas críticas:** A Shakti é tão poderosa que pode mudar destinos. O Iniciado aprende a canalizar essa força da Divindade existente dentro de si para corrigir falhas das mais gritantes, que poderiam gerar sérios problemas, algum karma e até mesmo o Eco. Quando tira uma falha crítica, o jogador pode optar por usar a Shakti para evitar o pior e transformá-la em falha comum. Para isso, o personagem queima um ponto de Shakti para cada 10 tirado no rolamento. Contudo, existe duas limitações: o Iniciado somente poderá gastar no máximo o seu nível em *determinação*, deve eliminar todos os 10 que apareceram na jogada e só poderá fazer isso uma vez por seqüência. Isso é dispendioso e difícil, mas em momentos de desespero pode ser um ato importantíssimo.

QUANDO A SHAKTI ACABA

Inevitavelmente, haverão momentos em que a shakti do Iniciado se esgotará. Quando isso acontece, o não-Doutrinado ficará impossibilitado de fazer qualquer uma das habilidades especiais demonstradas acima, inclusive acionar shiddis.

Porém, a muito tempo atrás, durante a guerra atlântica e nos primórdios da Guerra Oculta, alguns Iluminados da época descobriram um meio de se conseguir prolongar estas habilidades por um tempo emergencial, como se tivessem ainda com a shakti. Este sistema é doloroso e custoso, mas já salvou a vida de muitos Iniciados que se viram de repente sem shakti, em meio a situações complicadas.

Ela consiste no seguinte, o Iniciado recarrega sua shakti diretamente da Egrégora de seu grupo. Ele perde uma rodada se concentrando e invoca a energia cósmica. O jogador pode recarregar seu personagem com um número de pontos em shakti equivalente ao seu nível em *afinidade*, ou menos. Esta energia funciona normalmente com a shakti, mas a descarga direta da Egrégora, sem uma preparação interior (que pode ser possibilitada por um ritual ou pelo procedimento da Escola Iniciática do personagem, por exemplo) provoca certos efeitos colaterais.

Em primeiro lugar, o personagem recebe imediatamente um ponto de dano físico e psíquico. Além disso, terminada a emergência ou esgotado os pontos extras, o personagem entra em “coma” por uma duração de tempo equivalente a meia hora para cada ponto invocado. Shiddis (Expansão & mental) de outros Iniciados podem diminuir esse tempo até a metade, ou evitar o efeito (Criação & Intuitivo). Se o coma ocorrer antes de se gastar essa energia, ela não se esgota e se torna parte da shakti normal do personagem assim que ele acumular mais shakti. O personagem perde completamente a consciência durante esse tempo e fica completamente indefeso em qualquer um dos planos.

OS RITUAIS

Com a ajuda da Egrégora e da Shakti, os Iniciados podem fazer um trabalho que envolve uma representação dramática metafísica, que trabalham com as linhas da realidade de uma maneira mais prática do que os seus shiddis, ou de uma forma que estes normalmente não poderiam. Em termos simples, os Iniciados fazem rituais.

Os rituais são utilizados quando o que se deseja fazer está fora do alcance das capacidades de um Iniciado comum (ficando apenas dentro das possibilidades de quem tem a Hierarquia Intuitiva), ou quando o resultado que se deseja é mais poderoso, garantido ou duradouro e até mesmo quando se deseja esconder e proteger melhor os autores da invocação dos shiddis.

Muitos Iniciados acreditam que os shiddis foram descobertos depois dos rituais e que estes evoluíram para a forma que conhecemos hoje em dia. Outros afirmam o contrário: eles dizem que os rituais surgiram quando os Iniciados foram enfraquecendo suas Vontades – junto com o resto da humanidade – e não conseguiram manter certos níveis de energia. A resposta definitiva é uma incógnita.

OS REQUISITOS PARA UM RITUAL

Um ritual pode agilizar bastante o controle da Maya, mas é muito complexo e frágil. Vários elementos devem ser respeitados para que o ritual seja bem sucedido. Um ritual que tenha alcançado seu intento é um instrumento poderoso para qualquer um não-Doutrinado, mas até que ele tenha se completado é bastante delicado e – não há como evitar – perigoso.

É verdade que existem diferentes tipos de rituais, alguns até que podem ser feitos por um único Iniciado e são menos perigosos, mas nosso foco no momento se concentra de forma mais direta em um ritual feito em grupo que procura potencializar os shiddis ou criar elementos que não poderiam ser criados de outra forma, a não ser por

Iluminados.

Antes de mais nada, um ritual será bem mais perigoso se nele não tiver a presença de pelo menos um representante de cada Tendência. Cada uma delas funciona no ritual como uma pilastra de sustentação de todo o trabalho. Portanto, a completa entrega de um Brâmane as energias divinas que são trazidas através dele são equilibradas pela utilização prática que um Shudra dará a elas. Um Xatrya protegeria o ritual enquanto um Vaysa dividiria a balança das energias, equilibrando o ritual como um todo. Ou seja, cada Tendência tem um papel fundamental no funcionamento do ritual e a ausência de uma que seja, prejudicará amplamente esta ação.

A segunda exigência para se ter um ritual mais equilibrado consiste no fato de que ele deve ser feito em um terreno preparado anteriormente para isso, geralmente com um ritual de preparação. Rituais feitos em locais “mundanos” ou que tenham sido criados para outros fins espirituais podem dar problemas. Leia-se por “outros fins espirituais” terrenos que são utilizados por Egrégoras contrárias ao objetivo do ritual implantado. Por exemplo: fazer um ritual para dar saúde a um companheiro em um cemitério é um contra-senso e a Egrégora local não achará isso nada agradável. Os objetivos dela são claramente outros...

AS TENDÊNCIAS E O RITUAL

Cada Tendência tem um papel específico no ritual, que explicamos abaixo:

- **Brâmanes:** responsáveis por entrar em contato com a Divindade (geralmente através de uma Egrégora) e captar as energias cósmicas que serão usadas no ritual.
- **Xatrya:** protetor do ritual, tanto de ataques físicos como psíquicos. Egrégoras adversárias estão sempre rondando o local do ritual para se aproveitar de brechas. Se este Iniciado cumprir bem seu papel, o ritual não sofrerá influências físicas ou psíquicas externas.
- **Vaysa:** distribui as energias do ritual para os fins específicos. Ele define a quantidade de energia que irá para a defesa do ritual, para o cumprimento de suas determinações, para manter o canal com a Divindade aberto e para as suas próprias ações.
- **Shudra:** prepara as energias para cumprirem o objetivo do ritual e determina o momento em que as energias partirão para cumprir seu objetivo.

REGRAS PARA RITUAIS

As regras para rituais são as seguintes, lembrando sempre que o Mestre pode adapta-las da forma que considerar melhor:

- Um ritual bem sucedido é aquele .que conseguiu de 15 a 20 sucessos, numa jogada modificada e complexa (ver capítulo *Agindo na Maya*). Todos os participantes rolarão suas paradas em *Perícia* com margem igual a *Afinidade & Reinos*. A parada *Perícia* é exigida devido à complexa interação que é feita com a Egrégora durante o ritual. Apesar de em alguns casos o Mestre poder exigir o rolamento com base na *Vontade*, normalmente o ritual depende mais de como suas normas são seguidas.
- Uma falha de um dos participantes significa apenas

que este personagem deve ficar mais atento e lidar melhor com as energias cósmicas antes que algo pior aconteça. Com uma falha crítica a coisa fica mais perigosa. Isso significa que o personagem não manipulou energias poderosíssimas da forma correta e todos vão sofrer. Se for um Brâmane, ele poderá puxar as energias da Egrégora errada ou não conseguir energia alguma do universo, utilizando a energia vital sua e dos outros. Uma falha crítica por parte de um Xatrya significaria que a cobertura falhou e algum espírito ou Egrégora inimiga conseguiu penetrar no ritual, atacando a todos. Já da parte de um Vaysa, a falha crítica indicaria um desequilíbrio completo na manipulação das energias e elas – ao invés de se proporem a fazer o que se pretendia – distribuem “descargas” poderosas que ferem todo o grupo. A falha crítica de um Shudra indicará que a manipulação das energias no estado de consciência dos presentes falhou: as energias não foram direcionadas e se mantêm presas ao grupo, “ricocheteando” e ferindo a todos. Normalmente as falhas críticas dos Brâmanes e Xatryas provocam danos psíquicos e dos Vaysas e Shudras provocam danos físicos.

- Também serão consideradas como uma falha crítica: 5 falhas simples consecutivas ou 10 em rodadas saltadas do mesmo personagem, 5 ou mais personagens diferentes falhando na mesma rodada e o acúmulo de 15 falhas de personagens diferentes a qualquer momento do ritual. Neste último caso, é considerada falha crítica da Tendência do último personagem a falhar.

- Para o caso de falha crítica o Mestre pode adotar uma destas duas posturas: ou ele rola o *total* de dados de Perícia de todo o grupo (com a dificuldade média igual a 5) e cada sucesso indica um dano dado a todos os elementos do grupo – dano esse que pode ser absorvido normalmente – ou ele pega a quantidade de dados com resultado 10 que apareceram no rolamento que resultou na falha crítica e declara que todos receberam esta quantidade de dano, sem direito a absorção.

- Cada Tendência que faltar ao ritual diminui em 1 a parada de dados de todos os participantes. O ritual ainda poderá ser feito, mas a resistência naquele aspecto do ritual será muito maior. Se alguém ficar sem dados, não poderá participar do ritual: considera-se que as forças cósmicas exigiram que o personagem não participasse. É bom obedecer, pois cada vez que chegar o momento de se rolar os dados, este personagem que está com sua parada zerada será considerado como alguém que tirou uma falha simples...

- A feitura de rituais em locais não apropriados provocará agravantes no nível de dificuldade do ritual, para todos. Dependendo da Egrégora que reina no local a dificuldade pode ser agravada de 1 (local mundano ou não preparado antes) a 3 pontos (local onde rege uma Egrégora totalmente oposta ao objetivo do ritual). Casos extremados podem exigir um agravante maior (fazer o ritual no mesmo local onde Entropistas fazem a décadas, por exemplo).

- Se existir alguém presente que tem seu dharma alinhado com o objetivo do ritual, sua dificuldade sofre um atenuante de 1 a 3 pontos. Se esse personagem já tiver ponto(s) de dharma acima do ponto inicial, ganhará um dado extra para cada ponto que tiver. Para tratar de dharma e karma, leia o

artigo anterior neste mesmo capítulo e o capítulo *Evolução*.

- Após iniciado, um ritual deve ser completado de qualquer maneira. Pelo menos, os procedimentos para encerrá-lo devem ser feitos, ou as energias, elementais e Egrégoras inimigas atacam *constantemente* todos os participantes. O Mestre pode considerar quaisquer subterfúgios que desejar para isso; agravante em todas as jogadas, redução da parada de dados, falhas comuns transformadas em falhas críticas, etc... Estas perturbações duram um número de dias equivalente ao dobro do número de participantes ou até outro ritual ser feito para se eliminar estes problemas (com agravantes na dificuldade).

- Apesar dos pesares, ninguém pode abandonar o ritual antes deste ter sido considerado encerrado, não importando o que esteja saindo errado. O abandono de qualquer personagem por qualquer motivo é considerado falha crítica. Já se ouviu falar de Iniciados que usaram shiddis para impedir que outros abandonassem o ritual antes do fim. Nas Lojas, punições severas para são reservadas para aqueles que saem antes da hora.

- Chamamos a atenção para o seguinte detalhe: um ritual não fica no “zero-a-zero”. Ou ele é um sucesso ou é uma falha crítica. Não existe ritual onde não se conseguiu nada mas também ninguém saiu machucado.

ALGUNS EXEMPLOS DE RITUAIS

Para que o Mestre e jogadores tenham um parâmetro, damos aqui alguns exemplos dos rituais mais comuns entre os Iniciados. É notório que cada Escola Iniciática tem rituais próprios com os objetivos mais particulares que cada uma delas carrega, assim como também existem rituais mais específicos em determinadas épocas do ano. Portanto, o que apresentamos aqui seriam rituais “gerais” que costumam ser adotados por todas as Escolas. Estimulamos o Mestre a criar rituais diferentes e que resultem em vivência prática para os personagens.

- **Criação de Egrégoras:** Ritual difícil e longo, que exige uma determinação muito grande por parte dos participantes. Para se criar uma Egrégora, várias etapas são necessárias mas a primeira e mais importante delas é o ritual. Um ritual deste tipo precisa ser feito todos os dias durante 7 meses, pelo menos. Todos os que participaram da primeira sessão, não podem faltar a mais nenhuma até o fim de todos eles. Se este ritual for feito sem falhas durante os 7 meses, diariamente, todos *zeram* seus pontos em karma maduro. Este ritual não pode ter a participação de um personagem que não tenha mais direito a Iluminação por causa do karma. A falta de um Iniciado em qualquer um dos rituais ou a existência de um único ritual que tenha terminado mal (leia-se: ocorreu falha crítica) cancela tudo. Uma vez fracassado, este ritual só poderá ser tentado novamente depois de 7 anos.

- **Manutenção de Egrégoras:** Este ritual é muito comum e bastante praticado. Costuma ser bastante seguro, tendo em vista que a própria Egrégora que está sendo mantida protege os participantes (atenuante de 2 pontos na dificuldade para todos os presentes). O Mestre pode dar, neste caso, 1 ponto de shakti a todos os participantes ao término do ritual, se este for bem sucedido.

- **Recarrego de shakti:** Este ritual, se bem sucedido.

Fornecerá o equivalente ao número de participantes em shakti para todos que participaram. Se 5 Iniciados ajudaram a fazer o ritual e ele foi bem sucedido, todos recebem 5 pontos de shakti.

- **Ritual de iniciação:** Este ritual desperta os Postulantes presentes para a Realidade. Por um breve momento, durante o ritual, cada um dos presentes se torna um Iluminado e percebe o motivo da existência e seu dharma particular no processo. Infelizmente, esta revelação desaparece assim que acaba o ritual e tentativas de guardá-la resultaram em redundantes fracassos (anotar a lembrança durante o ritual, por exemplo. Além de colocar todo o ritual em risco – se distrair provoca um agravante de 2 pontos – perde-se o papel “misteriosamente” ao final da Educação... e pode-se acumular alguns pontinhos de karma). Ao final do ritual, todos os Postulantes presentes se tornam Iniciados, com o conhecimento inerente ao plano que sua Tendência se harmoniza e ao shiddi que sua Escola Iniciática domina; ou seja, cada neófito já tem um ponto no plano e shiddi correspondente.

- **Queima de karma:** Se este ritual for bem sucedido, todos os presentes *zeram* seus pontos em karma transitório. Caso algo dê errado, todos os Iniciados que participaram *dobram* seus pontos em karma transitório.

EVOLUÇÃO

Parecia tão óbvio. A resposta para todas os seus questionamentos se encontrava diante de sua face todo este tempo. Agora ela percebia – depois de tantos anos – que praticamente tudo, ou talvez tudo, o que lhe acontecia na vida era para que ela encontrasse aquela resposta. O mundo se abria diante dela como um livro que se tornara amigável depois de tanto tempo com as páginas coladas. Lá estava sua resposta, lá estava sua senda.

A Maya finalmente foi sublimada e o Diamante não lhe ofuscava. Ela lembrava perfeitamente de que teve este mesmo deslumbre quando se iniciou em sua Escola, mas havia se esquecido. Como pôde viver tão cega a triste por tanto tempo? Como pôde sofrer tanto?

Não importa. Ela havia retirado a cabeça do lodo. Todo o seu ser agora deveria se concentrar em manter a clareza e transmitir seu conhecimento, para ajudar outros a encontrar a estrada em que ela se encontrava agora. Firmar seus pés na estrada que tinha adiante e se tornar uma com a Divindade.

A Iluminação lhe chamava.

Tudo evolui. Este preceito básico da existência, defendida com veemência por todos os Iniciados e até mesmo por alguns membros de outras facções (mesmo que tentem evoluir tudo de acordo com seus propósitos) não é diferente aqui. Os personagens viverão aventuras, farão novas e duradouras amizades e terríveis inimizades, terão estranhas alianças, amores e dores. Sorrirão, lutarão e – se souberem aproveitar tudo isso – irão crescer.

Portanto, mais importante do que as tabelas que colocaremos nestas páginas, a experiência de cada personagem – aquilo que ele sentiu “na pele” – será apresentada pelo próprio personagem. Stan Lee, criador de alguns dos maiores personagens dos quadrinhos mundiais, afirma que seus personagens “saltam” das páginas e reivindicam: “Eu vivo”, “vou fazer isso e não aquilo”, etc...

Logo, logo, no decorrer da Saga, Mestre e jogadores novatos saberão do que falamos aqui. Aqueles mais experientes podem confirmar essa assertiva. Portanto, evoluir não é apenas colocar pontos em uma ficha, evoluir é melhorar de maneira a adaptar-se mais as exigências do meio em que se vive. E isto deve ser representado mais do que “anotado”. Os pontos colocados na ficha servem apenas como embasamento para o rolamento de dados. A vida que vem com a experiência não pode ser definida apenas por esse detalhe.

EVOLUINDO CARACTERÍSTICAS E TALENTOS

A evolução das características e talentos do personagem devem receber certa atenção do Mestre, pois se o personagem não trabalhou estes aspectos do seu ser, como se pode dizer que os evoluiu? Por isso, o Mestre não deve apenas ouvir do jogador “vou gastar tantos pontos e aumentar minha força”. Ele deve se perguntar (e ao jogador)

se o personagem fez exercícios físicos ou algum treinamento específico para fazer valer o aumento da força. Afinal de contas, você conhece alguém que melhorou em alguma coisa ficando parado, esperando o maná cair dos céus? Os pontos de experiência servem como uma forma de evitar a distribuição aleatória dos elementos que indicam o crescimento de um personagem.

Outra coisa importante é que não existe a divisão dos talentos em inatos, desenvolvidos e aprendidos à toa. Essa divisão indica exatamente a maneira com que cada um evolui. Os inatos se desenvolvem instintivamente, geralmente sem a necessidade de um mentor que os ensine; contudo exigem um constante exercício de seus usos. Os desenvolvidos devem ser aprendidos, porém de forma “informal” enquanto que os aprendidos exigem um acompanhamento mais próximo de alguém que entenda do assunto.

Se um personagem se diz médico, mas nunca exerce a medicina e nunca estuda sobre o assunto, como ele pode dizer que evoluiu neste aspecto? Tanto o Mestre e o jogador devem pensar bem nisto. O simples acúmulo do pontos tira muito da graça e do prazer do jogo, mesmo que pareça mais fácil.

DISTRIBUINDO OS PONTOS

O Mestre é o responsável pela distribuição dos pontos de experiência ao final de cada sessão de jogo. É ele quem define quem recebeu quanto. Os jogadores sempre tem o direito a reclamar, mas o Mestre é todo poderoso nesse aspecto (também).

Porém, para não ficar uma coisa do tipo “não-gostei-de-você-por-isso-só-te-dou-um-ponto” ou “ela-é-bonitinha-e-querio-namorar-então-dou-dez-pontos”, definimos uma maneira genérica do Mestre fazer essa distribuição. Ela segue um critério mais o menos comum a determinados jogos de RPG, o que não deverá gerar maiores dificuldades, além de servir de base para todos os participantes (na verdade, isso não evita confusões como as exemplificadas acima, mas ajuda a desanimar esse tipo de iniciativa).

- **Um ponto de participação:** por pior que tenha sido a participação do personagem, ele tem pelo menos o mérito de estar presente nos acontecimentos.
- **Um ponto por coragem:** o personagem demonstrou, em um momento decisivo, coragem que serviu para ajudar o grupo de alguma forma. O Mestre deve ficar atento a diferença entre coragem e estupidéz.
- **Um ponto por uma idéia fundamental:** o personagem teve, durante a sessão de jogo, uma idéia original que foi importante para a solução do caso. Idéias que se repetem sempre ou demonstram não ter sido fundamentais para a história ou para ajudar ao grupo não contam.
- **Um ponto por representação:** o Mestre deve ser cada vez mais exigente no momento de dar este ponto. Interpretar bem o personagem significa conhecer as nuances que sua

personalidade pode demonstrar.

- **Um ponto por kharma positivo:** o personagem conseguiu fazer algo que o alinha com seu kharma, mas ainda não tem consciência dele. O kharma positivo que ele acumula pode ser representado pelo Mestre como um ponto de experiência. Maiores detalhes mais a frente.

Estes foram alguns exemplos de pontos de experiência que podem ser distribuídos ao final da sessão de jogo. Além desses, ao final de cada aventura, o Mestre pode perfeitamente distribuir estes pontos extras;

- **Um ponto por vitória:** o grupo conseguiu atingir seu objetivo proposto na aventura. Às vezes, ele nem conseguiu o objetivo completamente, mas o que se alcançou foi perfeitamente satisfatório.

- **Um ponto por sagacidade:** o personagem foi sagaz e não só percebeu o que acontecia como descobriu uma forma inteligente e original de lidar com isso. Sua solução foi fundamental para impedir os planos do inimigo ou ajudar nos planos do grupo.

- **Um ponto de dharma:** o personagem agiu plenamente de acordo com os objetivos de sua Tendência, sua Escola Iniciática ou seu dharma no decorrer de toda a aventura. Quando o ponto é dado por causa do dharma, o Mestre deve ficar atento a alguns detalhes que serão explicados adiante.

O Mestre não é obrigado a dar todos os pontos apresentados aqui. A cada sessão de jogo e final de aventura ele distribui os pontos de forma coerente, de acordo com a participação de cada um.

INEVITÁVEL TABELA

Aqui vai a tabela que faz a correlação ponto acrescido na ficha = custo em pontos de experiência. Cada vez que o Mestre permitir, o jogador comprará os pontos que aumentarão a estatística do personagem naquele elemento determinado. Ele gastará o valor estipulado na tabela com os pontos de experiência que acumulou no decorrer de suas aventuras. O personagem pode aumentar quantos Talentos, Características ou outros elementos quiser e o Mestre permitir, mas apenas um ponto de cada vez. Quando vai comprar um novo Talento ou Característica, o jogador paga o valor em pontos de experiência igual ao que se paga na criação do personagem.

Pontos de kharma e dharma não são aumentados com pontos de experiência.

Estatística	Custo (nível atual vezes...)
Característica	X3
Talento	X2
Parada de dados	X5
Shiddi	X5
Plano	X5
Shakti	X7
Constituição física	X1
Constituição psíquica	X1

SOBRE EVOLUÇÃO DOS SHIDDIS E DOS PLANOS

Os shiddis e os planos evoluem a base de 5 x o nível atual. Porém o simples acúmulo de pontos não representa o verdadeiro caminho interior que deve ser seguido para que o personagem tenha alcançado tal

compreensão e domínio de uma das ferramentas de controle da Maya, ou mesmo dos planos que a compõem. O Mestre deve sempre exigir dos jogadores uma explicação para o seu aumento de poder e compreensão.

Outro detalhe importante a ser lembrado por Mestre e jogadores é que o nível do shiddi e do plano não podem ser maiores do que o nível de Shakti. O nível de Shakti evolui em 7 x nível atual.

TROCANDO VANTAGENS E DESVANTAGENS

Em **Maytréia**, as Vantagens e Desvantagens podem ser trocadas no decorrer do tempo. É muito comum personagens carregarem pelo resto de suas vidas aquela Vantagem ou Desvantagem que não acrescenta mais nada a vida deles. Ele é um alcoólatra que já superou o vício, um milionário que entrou em falência., viu seu Tutor morrer ou converteu aquele que era o seu pior inimigo para as fileiras de sua Escola Iniciática.

Enquanto isso, por outro lado, o jogador está ansioso para ver como seu personagem reagiria se surgisse um novo amor que pertença aos 300 ou ele ganhasse na loteria. Além disso, no decorrer da Saga, uma gama enorme de transformações não planejadas ocorrerão na vida de todos os personagens e algumas delas poderão perfeitamente ser tornar Vantagens ou Desvantagens.

Por isso damos essa prerrogativa. Ela é básica, mas poderá ajudar o Mestre a tomar decisões neste campo. Esta é uma regra alternativa e o Mestre deve se sentir à vontade no sentido de escolher segui-la ou não, como aliás acontece com todas as regras de **Maytréia**. As premissas para que sejam feitas as trocas de Vantagens e Desvantagens são as seguintes:

- **Valores iguais:** toda a vez que for trocada uma Vantagem ou Desvantagem, os valores devem ser idênticos ou equivalentes. Uma desvantagem de 3 pontos deve ser trocada por uma ou mais que em sua soma total o resultado seja 3.

- **Duração mínima:** nenhuma Vantagem ou Desvantagem pode ser trocada se não durar pelo menos 5 Aventuras.

- **Troca consistente:** as Vantagens ou Desvantagens não podem surgir ou desaparecer repentinamente. Recomenda-se fortemente ao Mestre que a troca ocorra no decorrer de uma ou mais Aventuras. Esta troca ocorrerá paulatinamente neste período.

- **Coerência:** os motivos e a forma com que a(s) Vantagem(ns) e/ou Desvantagem(ns) será(ão) trocada(s) devem ser coerentes. Elas devem proporcionar uma nova visão da vida do personagem e se estiverem ligadas ao dharma ou kharma dele, melhor ainda. Nada de fazer a troca por que o jogador se arrependeu ou não sabe trabalhar aquela característica.

- **Nem tudo me é lícito...:** existe um ditado entre os Iniciados que diz: “tudo me é permitido, mas nem tudo me é lícito”. Geralmente usado como referência a Lei do kharma, este ditado pode ser usado aqui para demonstrar que existem Vantagens e Desvantagens que são extremamente improváveis de serem resolvidas. O Mestre deve equilibrar bastante suas decisões e observar se é justo o jogador desistir de uma Desvantagem que foi muito legal de se

escolher na hora que deu 3 pontos de bônus para se encher a ficha. Definitivamente, algumas delas só poderão ser resolvidas com a Iluminação do personagem. Se é que os Iluminados também não carregam seus defeitos...

No caso de Vantagens e Desvantagens coletivas, as regras são as mesmas, sendo que se todos os que são afetados pela Vantagem ou Desvantagem em questão querem mudar, isto pode ser feito por outra coletiva ou por uma individual para cada um do mesmo valor. Se nem todos desejarem a mudança, aquele(s) que desejar(em) passa(m) a ter uma nova coletiva (no caso de ser mais de um e caso assim desejem) ou passa(m) a ter individual(is), sempre do mesmo valor.

EVOLUINDO A HIERARQUIA INTUITIVA

Nenhum personagem pode começar o jogo com shiddis da Hierarquia Intuitiva. A evolução destes shiddis dependem fundamentalmente da compreensão que o Iniciado tem de seu dharma. Isso significa o seguinte: enquanto o Iniciado não atingir o *terceiro passo* no seu caminho para o dharma, ele não pode fazer vibrar sua consciência nesse nível e – conseqüentemente – dos shiddis correspondentes.

Caso o personagem “perca” temporariamente seu nível em dharma e caia para o nível 2, os shiddis da Hierarquia Intuitiva ficam desativados até que o dharma seja recuperado (os 5 passos da Iluminação, a perda do dharma e o acúmulo e queima de karma negativo serão explicados adiante). O personagem gasta o mesmo número de pontos que gastaria para evoluir em shiddis, ou seja 5 x nível atual. O primeiro ponto de Hierarquia Intuitiva custa 7 pontos.

DHARMA E KARMA

Duas das características mais importantes do jogo, o dharma (missão) e o karma (ação), definem o quanto o personagem está perto da Iluminação. Aconselhamos o Mestre e os jogadores a entenderem bem este aspecto para que ele seja vivido de forma divertida e para que o jogo possa ser aproveitado em toda a sua amplitude.

Tanto o dharma como o karma não são evoluídos com pontos de experiência. Na verdade, estas características implicam necessariamente numa boa capacidade de atenção, disciplina, concentração e raciocínio do personagem (e, obviamente, do jogador).

Elas funcionam da seguinte maneira: quando o personagem é criado, ele ganha automaticamente um ponto de dharma. Este ponto indica que o personagem tem consciência da existência de um dharma em sua vida, ele ainda não sabe qual, mas já sabe que deve procurá-lo... o que – convenhamos – é uma vantagem considerável sobre os Doutrinados na sua busca pela Iluminação.

Contudo, uma coisa é saber que algo precisa ser encontrado, outra coisa é saber qual ela é. O jogador inicia o jogo sem saber qual é o dharma de seu personagem, pois este é determinado pelo Mestre.

UM DETALHE NO PONTO INICIAL DE DHARMA

Já foi dito em algumas partes deste livro que se o personagem já tiver um ponto de dharma, ele tem direito a

jogar um dado extra ou outra vantagem qualquer. Logicamente, nós **não** nos referimos a este ponto de dharma automático que o personagem ganha no ato de sua criação. Todo personagem Iniciado ganha este ponto, mais como uma representação do conhecimento e aceitação da Lei do karma do que uma conscientização em si. Esta conscientização ocorre de maneira mais completa a partir do segundo ponto de dharma. Portanto, o ponto gratuito não conta em caso de vantagens fornecidos por ter pontos de dharma, somente a partir do nível 2 isso é considerado. Isto ocorre, por exemplo, nas regras de rituais explicadas no capítulo *Vivendo na Maya*.

Porém, nem tudo são lágrimas. Quando o personagem ganha o segundo ponto de dharma, ele está consciente de seu dharma e se tornou um pouco mais senhor de seu destino. Como é a partir deste ponto que ele pode usar a vantagem de ter pontos de dharma, o primeiro também conta dali em diante. Ou seja, um personagem com 2 pontos em dharma pode usar 2 dados extras nas situações permitidas, um com 3 pontos pode usar 3 dados... e assim vai até 5 dados.

Ah, famos nos esquecendo. Existe um motivo para a existência do primeiro ponto, sob o ponto de vista das regras. Ele não é apenas simbólico. O nível do personagem em dharma (todo ele, qualquer que seja) é usado para os testes para se queimar karma. Explicações adiante.

ESCOLHENDO O DHARMA

O Mestre pode escolher qualquer tema para ser o dharma do personagem dos jogadores (aconselhamos que faça o mesmo para os PC's), desde que seja um tema de importância para a Humanidade como um todo; o personagem é uma representação da Divindade no mundo e ter como dharma “fundar um novo partido político” é confundir as coisas. Portanto, o dharma de um personagem é algo de importância real para a Divindade; ou melhor, para a Evolução humana.

Alguns exemplos de dharma são: trabalhar a consciência das pessoas, libertá-las da Avydia, desenvolver um instrumento para combater ou destruir alguma das outras facções, acabar com determinada ideologia ou desenvolver uma nova, divulgar o objetivo de sua Escola, divulgar uma das Leis criadas por sua Tendência, preparar o mundo para a Lei da Verdade, descobrir uma nova Lei Universal, ajudar a erradicar a pobreza, etc... Na verdade, para cada problema humano ou questão existencial existe um dharma correspondente que carrega uma resposta ou proposta.

Os dharmas são tão variáveis quanto o número de Iniciados. O que o Mestre nunca deve confundir é o meio com a mensagem. Existe um conto Taoísta em que um discípulo pergunta a Lao-Tsé o que seria o Tao; ele responde que o Tao não é para ser entendido e sim vivido. Para exemplificar, ele fala que quando se aponta para a lua não se deve olhar para o dedo que a aponta. A lua é a lua e o dedo é apenas um meio de se mostrá-la.

Vejamos o exemplo de Gandhi. Imaginemos que ele fosse um personagem e que o Mestre de seu jogo determinasse como seu dharma “reforçar o pacifismo no mundo”. O fato dele ter libertado a Índia neste processo foi mais um instrumento do que o objetivo em si. Cada vez

que o mundo se lembra da figura de Gandhi, pensa na vitória de um pacifista sobre o maior império de sua época, conseguindo libertar um país dividido e enfraquecido sem dar um único tiro. Portanto, o Mestre do jogo não deve se preocupar com o meio que o personagem do jogador irá viver seu dharma: esta é uma prerrogativa do jogador (ou melhor, do personagem).

COMO ESCOLHER O DHARMA

Quando escolher o dharma dos personagens dos jogadores, o Mestre deve ter algumas coisas em mente:

- **Nunca contar o dharma do personagem a nenhum dos jogadores:** nenhum jogador deve saber o dharma de nenhum personagem; a critério do Mestre este segredo pode ser mantido mesmo depois que um personagem tenha descoberto o seu, o personagem deve descobrir sozinho o motivo de sua existência. A vitória da descoberta e a sensação única de liberdade que isso proporciona deve ser sentida plenamente pelo jogador. Isto significa que quando o jogador declarar (sempre em particular) qual é o dharma que ele acredita ser o do seu personagem o Mestre deve apenas dizer “sim” ou “não” (também em particular, pois evita a frustração pública do jogador, lembre-se: este é um jogo).

- **A descoberta do dharma não é uma corrida para quem chega primeiro:** cada personagem tem seu ritmo próprio e se encontra em seu próprio momento de aprendizagem. Apesar de ser tentador e de ser comum os jogadores tentarem “competir” pela descoberta mais rápida de seus dharmas, isto não deve influenciar o Mestre. O dharma é o motivo pelo qual a Divindade colocou aquela pessoa no mundo, não é uma coisa leviana. A descoberta dele é provavelmente a maior realização de um ser em todas as suas encarnações e isso deve ser levado a sério.

- **Não tentar criar o dharma do personagem sem antes entender como eles agem:** espere algumas sessões de jogo antes de definir os dharmas. É necessário descobrir que aspecto da personalidade do personagem é importante o suficiente para que seja trabalhada no dharma. Somente após descobrir o “padrão” que rege o personagem e a personalidade dele, o Mestre poderá determinar o que nele precisa ser trabalhado e o que pode ser aproveitado. Não se deve se preocupar se o dharma parecer – a princípio – muito difícil, ou que o jogador poderá não entendê-lo. Os dharmas não são simples de serem vividos e exigem grande força de vontade.

- **Não violentar o personagem do jogador:** Se o jogador criou um personagem que é um tremendo guerreiro matador, o dharma dele não deve violentar essa natureza mesmo se o Mestre não gostar desta violência. Isto não significa que o Mestre deve sair criando carnificinas para satisfazer o personagem, mas sim que este aspecto guerreiro dele seja aproveitado para o dharma. Os Templários fizeram um excelente trabalho neste sentido, ao se aproveitarem do fato de ser a única ordem na Idade Média com permissão da Igreja de ter pessoas excomungadas em suas fileiras. A ordem pegava estas pessoas violentas e sem saída e lhes proporcionava um ideal, tornando-as guerreiros que canalizavam sua ira e frustração nas injustiças que encontravam. O Mestre inevitavelmente encontrará personagens que não terão o comportamento que ele

espera, mas ele sempre deverá entender que existem várias estradas que podem levar ao mesmo ponto. Respeitar os personagens dos jogadores é fundamental, ou o Mestre poderá acumular o karma de ficar sem grupo de jogo...

- **Não seja óbvio:** se o jogador criar um personagem brigão, não pense logo que ele tem de ser pacifista, ou que ele tem que erradicar a existência dos 300. *A violência do personagem é um meio e não um fim em si*, saber usar ela para o dharma é um problema do personagem e não do Mestre. Sua fúria pode ser canalizada de maneira a servir uma causa justa, por exemplo. Se for muito sensualista, talvez deva trabalhar a temperança. Mas evite o óbvio e o lugar comum. Quando o jogador cria um personagem invejoso, ele já espera um dharma em que seja trabalhada a generosidade. Não caia nessa; descubra o que motiva o personagem e cutuque ali. Geralmente, o próprio jogador só percebe superficialmente seu personagem no início. Portanto, o personagem invejoso acima pode também trabalhar o pacifismo e o personagem brigão trabalhar a generosidade... já reparou o quanto de generosidade é necessária a um pacifista? E como se pode ser generoso sem ser calmo? Faça os jogadores quebrarem um pouco a cabeça tentando entender o que acontece em seu mundo particular. O Mestre deve entender que esse é o aspecto mais importante e diferenciado do jogo, se os personagens não demonstrarem nenhum aprendizado, como podem estar trabalhando seus dharmas?

- **Os dharmas dos personagens devem estar ligados a Egrégora da Evolução:** parece óbvio, mas não custa nada lembrar. Afinal, a melhoria da vida humana e a defesa de novas idéias que colaborem com o aumento da consciência das pessoas são o que recomendamos para servir de base para as idéias dos dharmas.

- **Ficar atento ao equilíbrio e imparcialidade de suas ações:** o Mestre *não está competindo com os jogadores*. Portanto, não force a barra. Quando um jogador descobrir o dharma de seu personagem, está descoberto e ponto final. Não se sinta frustrado, pois agora é que as aventuras melhoram. Além disso, depois de esperar algumas sessões de jogo observando, tenha um dharma pronto. Esteja certo: assim que todos os dharmas forem escolhidos, 99% das aventuras e situações que o Mestre precisar desenvolver estarão facilitadas. Mas também não facilite para os jogadores que têm preguiça de pensar ou observar; se eles não conseguem descobrir seus dharmas paciência; o universo não espera por aqueles que não entendem suas vidas em seu passo. Geralmente, este tipo de atitude vem de jogadores que querem acumular poderes e criar “matadores de monstros(?)”, sem entenderem o objetivo do jogo.

- **O karma rege a vida de qualquer não-Doutrinado:** isso significa que os personagens de outras facções também acumulam karma e tem seus dharmas. O problema é que eles ignoram isso: alguns acham isso uma besteira, outros acham que podem “driblar” o karma, existem aqueles que acham que a Evolução humana deve ocorrer com a exploração alheia mesmo e tem os que simplesmente não se importam. Os motivos são tantos quantos os membros das facções. Mas a verdade é que – eles querendo ou não – tem seu dharma e acumulam seus karmas. Eis o porquê eles não atingem a Hierarquia Intuitiva e nem a

Iluminação, eles simplesmente ignoram seus dharmas e trabalham ativamente contra a Evolução Humana. Ponto final. Portanto, um “Centriarca Iluminado” é impossível e seria interessante o Mestre não insistir nisso; seria um tratamento tremendamente injusto com os jogadores que se esforçam bravamente para que seus personagens se iluminem o surgimento de um personagem que se ilumina agindo contra o universo. Ah, talvez seja bom lembrar que Iluminados não sofrem ação do kharma, eles são regidos pela Lei do Arbítrio, conforme explicado no capítulo *Vivendo na Maya*.

OS PERSONAGENSE A TRILHA DA ILUMINAÇÃO

Os jogadores também devem ter algumas coisas em mente. Que fique claro que um verdadeiro trabalho de cumprimento de dharma é um longo e trabalhoso aprendizado. Se o Mestre for sábio o bastante poderá “forçar” os personagens em situações que lhes colocarão em cheque. Assim se verificará o quanto o personagem aprendeu. Isso não é crueldade gratuita, é apenas uma constatação do que sempre aconteceu com os grandes nomes da humanidade. Convidamos os jogadores a pesquisarem o assunto, se desejarem. Apenas para pensar um pouco: muitos Iniciados se Iluminaram no momento de suas mortes...

Além disso, se todos os personagens do grupo de jogadores – com exceção do seu – descobrirem seu dharma; isto não implica numa burrice óbvia de sua parte. Relaxe e aproveite o jogo, pois conforme os outros personagens vão se aproximando da Iluminação, eles tentarão ajudar o seu caminhar. O fato de ser o último do grupo a entender seu dharma não implica ser o último do grupo a encontrar a Iluminação. Muitas vezes, é exatamente o oposto que ocorre. Vale lembrar que um personagem mais preocupado com a chegada do que com a viagem, não aprende nada com a paisagem.

Cuidado com atitudes egoístas do tipo “eu tenho que me Iluminar primeiro”, pois muitos dos que assim pensaram acabaram como Cinzentos ou Corrompidos. Dizem que todo Cristo tem um Judas... o seu personagem vai ser assim?

DANDO OS PONTOS DE DHARMA

Conforme se pode perceber na ficha, o personagem pode acumular até 5 pontos em dharma. Ele recebe um ponto inicial para indicar o fato de que conhece a Lei do dharma e de que sabe que existe um dharma em sua vida. Como ele recebe o resto?

Para começar, o jogador não precisa gastar um único ponto de experiência para ganhar pontos de dharma. O conhecimento do dharma, sua mais profunda compreensão e a busca de sua execução não podem ser definidos com pontos comprados para encher uma planilha. Somente a interpretação e interação do personagem nas suas experiências (e do jogador no jogo) podem definir se ocorreu o aprendizado. Afinal de contas, estamos falando do motivo da existência do personagem *desde que o mesmo foi criado em sua primeira encarnação*.

Mas é lógico supor que exista um meio, um sistema para que o Mestre possa se embasar na hora de

definir se o personagem já entendeu seu dharma ou não. Para facilitar a vida do Mestre, criamos um sistema que chamamos de *os 5 passos da Iluminação*. Eles são os seguintes:

Descoberta: é o ponto gratuito que já vem na construção do personagem. Ele indica que o personagem já admitiu a existência do dharma e que deve procurar o seu próprio.

A participação do Mestre nesta procura é fundamental. Assim que o dharma de um personagem for definido (voltamos a lembrar: espere quantas sessões de jogo forem necessárias para isso) o Mestre dará “indicações” do dharma do personagem. Isto pode ocorrer de várias maneiras. Normalmente o acúmulo de kharma – que será explicado adiante – é um método, mas existem outros.

Um destes métodos – talvez o principal – pode incluir “coincidências” que ocorrem na vida do personagem e que devem levar o jogador a uma reflexão. Ao fazer estas coincidências acontecerem, o Mestre deve ser o mais discreto possível. Se um personagem que tem como seu dharma descobrir um método para reduzir a pobreza for assediado por um mendigo cada vez que sai na rua, a coisa fica óbvia demais. Talvez o Mestre devesse tentar mostrar alguns criminosos que se corromperam devido a pobreza, fazer com que o personagem encontre uma amiga de infância que se prostitui por ter ficado falida (e queimar alguns pontinhos de kharma negativo ao tentar ajudá-la) e outras coisas mais... ele pode até fazer com que o personagem *sinta na pele* o que é a pobreza ao fazer com que aquele Politéico Centriarca destrua (usando seus contatos no governo e nas corporações) toda a vida material do personagem, jogando-o – por um tempo – na miséria.

Para tornar as coisas mais interessantes, o Mestre deve detalhar ao máximo a descrição do local onde os personagens se encontram. Isto tem dois motivos: primeiramente o jogador (e, conseqüentemente, o personagem) deverá desenvolver o máximo de atenção e, além disso, será comum a presença de mais de um personagem na cena em questão; por isso, ao detalhar o que ocorre em torno dos personagens o Mestre poderá muitas vezes aproveitar para mandar suas insinuações sobre os diferentes dharmas deles ao mesmo tempo.

Outro método pode ser usado caso o personagem tenha um Tutor ou encontre seres mais sábios de outros planos. O Mestre poderá usar as palavras destes como uma forma sutil de insinuar o dharma do personagem. Vários outros meios podem ser utilizados para se insinuar o dharma aos personagens (sonhos, shiddis, métodos premonitórios, tipos de inimigos, etc...), mas o importante é ser *sutil*. Descaramento neste ponto retira todo e qualquer valor que possa se ter essa conquista e pode estragar um dos maiores fundamentos do jogo.

Conhecimento: este ponto é dado pelo Mestre quando finalmente o personagem (leia-se jogador) descobriu seu dharma. Este pode ser o passo mais difícil ou o mais fácil dos cinco. O Mestre deve criar um tema mais ou menos genérico, pois o personagem pode encontrar uma vertente dentro do que é seu dharma. Por exemplo: um

personagem pode ter por dharma “descobrir um meio de acabar com a Avydia” e o personagem pode declarar que seu dharma é “desmascarar a existência dos 300”. O Mestre pode, a seu critério, considerar este dharma válido, pois os dois tem como resultante a mesma coisa. Quando isso ocorrer o Mestre pode perfeitamente ir trabalhando de forma mais clara, para que o personagem descubra seu verdadeiro caminho. Afinal de contas, como o personagem está mais consciente, as “mensagens” do mundo se tornam mais fáceis de serem entendidas.

Depois de conseguir definir o dharma de seu personagem, seria aconselhável o jogador anotá-lo na ficha.

Comprometimento: aqui o personagem é testado ao máximo para que se descubra se ele resolveu assumir mesmo o seu dharma. Este terceiro ponto só será dado quando a convicção do personagem for devidamente testada. Novamente, a palavra-chave aqui é *sutileza*. O Mestre deve testar o personagem na sua convicção, de forma que este realmente demonstre ter se comprometido com seu dharma. Existem 3 modos de se fazer isso.

O primeiro seria o da *negação*. Ou seja, o personagem seria atacado diretamente nas suas tentativas de fazer cumprir seu dharma. Inimigos surgiriam nos momentos mais impróprios, as decisões se tornam mais difíceis e o ataque as convicções do personagem mais acirrados. Problemas pessoais aconteceriam se interpondo entre a vida anterior do personagem e seu dharma (uma namorada e/ou familiares que poderiam ser ativamente contra a nova postura do personagem, ataques políticos ou em sua vida social e profissional e por aí vai...) e a dúvida sobre o caminho a ser seguido seria constantemente alimentada. Normalmente, se alguém das facções inimigas percebe o que o personagem pretende, agirá imediatamente e de forma impiedosa para impedi-lo, podendo ser de forma direta ou indireta (com o uso de marionetes ou manipulação das mais diversas) e – é claro – as Egrégoras contrárias a Evolução humana perceberam imediatamente o ser que foge de sua influência...

Dos três métodos citados, este provavelmente é o que envolve menos sutileza.

O segundo seria o da *afirmação*. As coisas seriam “facilitadas” para o personagem de tal forma que embriagariam o mesmo em meio ao seu sucesso. Por exemplo: o personagem que descobriu que seu dharma era descobrir um meio de minorar a pobreza no mundo fica repentinamente *muito* rico e cheio de compromissos sociais e profissionais, recebendo mais propostas de manutenção dessa riqueza que implicariam no ato de assumir compromissos que o afastarão de seu dharma. Aqui, o Mestre testará a força de vontade do personagem e o quanto ele se encontra focado em seu dharma. Já foi dito antes que “não existe obstáculo maior para a vitória de hoje do que a vitória de ontem”, ou – como dizem os Iniciados mais modernos – “é fácil fazer jejum com a geladeira vazia, o difícil é com a geladeira cheia”.

Apesar de parecer óbvio, acredite: os jogadores caem nesta armadilha com uma frequência muito maior do que se imagina...

Finalmente, a *sublimação* é um outro meio de se testar o personagem. Ela consiste em fazer com que o dharma do personagem seja substituído aos poucos por

outra coisa qualquer. O personagem – em meio a esse tipo de sedução – pode “se esquecer” de seus verdadeiros motivos e desviar-se de seu caminho. Por exemplo: um personagem que tenha como dharma ensinar aos Doutrinados a Evolução Humana, pode ser chamado para dar uma palestra sobre o assunto e descobrir que, na verdade, sua assistência contém apenas Entropistas. O que ele vai fazer? Continuar a palestra? Ou encerrá-la e se retirar? Podemos perceber aí uma situação bem difícil, pois se o personagem continuar sua palestra normalmente acumularia alguns pontinhos de kharma bem interessantes, mas a recusa em continuar pode provocar a fúria de uma platéia lotada de Entropistas (e a morte do personagem definitivamente não ajudaria em nada no cumprimento de seu dharma). É isso aí pessoal, a sutileza não deve pertencer apenas ao Mestre...

(Caso você esteja se perguntando o que um personagem nosso faria, ele continuaria tranquilamente a palestra e tentaria, bem su-a-ve-men-te, introduzir informações vitais falsas. Seria um tremendo exercício de interpretação e uma seqüência de bastante suspense e – dando tudo certo – o dharma e o personagem estariam a salvo. Na verdade, ele poderia até ganhar um pontinho de kharma positivo.)

A sublimação exige paciência e atenção do Mestre. Fazer com que o personagem não perceba que sua atenção está sendo desviada do seu dharma é trabalhoso, mas exigirá total atenção do jogador e muita disciplina. Se o Mestre for hábil o bastante e o jogador não for atento, o personagem terá se desviado de seu dharma sem se aperceber.

Estes três métodos de se testar o comprometimento do personagem podem e devem ser usados simultaneamente. Não é um passo-a-passo que damos aqui. O importante é que o personagem seja verdadeiramente testado em suas convicções. Talvez fosse interessante observar que muitos dos Corrompidos e Cinzentos surgem nesta etapa da procura de seus dharmas. Uma parte considerável dos Iniciados veteranos não confiam em Iniciados que ainda não passaram deste ponto da jornada.

Se o personagem se mostrou verdadeiramente convicto e ultrapassou as tentações desta etapa, ganha seu terceiro ponto em dharma. Mas este passo na senda tem uma característica especial: o teste de comprometimento continuará enquanto o personagem existir e a única forma definitiva de se livrar dos teste é alcançar a Iluminação.

O tempo para se ganhar este ponto durará o quanto o Mestre achar necessário, sempre com o equilíbrio e imparcialidade indispensáveis neste caso. Recomendamos que o personagem passe por períodos realmente difíceis; nada de dedicar uma ou duas sessões de jogo para cada um dos modos de se testar o comprometimento. Na verdade, mais de 5 aventuras inteiras podem ser passadas aqui. Recomendamos aos jogadores paciência, pois o objetivo de todas as encarnações do personagem está próximo: é só saber trabalhar.

Lembramos aqui que o personagem que atingir 3 pontos em dharma já se encontra em um caminho definitivo para a sua Iluminação. Ele já alcançou equilíbrio o suficiente para até mesmo trabalhar com a Hierarquia Intuitiva. Ou

seja, a partir deste nível de dharma, o personagem pode começar a comprar shiddhis da Hierarquia Intuitiva (as regras sobre o uso e a compra de siddhis foram explicadas acima).

Método: até aqui o personagem vem trabalhando ativamente no cumprimento de seu dharma. Mas, após o fato de ter sido provada de forma definitiva a sua vontade, o personagem precisa encontrar sua resposta. Ou seja, até agora ele sabia qual era o seu dharma, mas o que fará para resolvê-lo? Se seu dharma for “trabalhar contra a Atydia”, como ele fará? Existem mil formas de se trabalhar contra a Atydia, mas qual é a sua resposta? Devoção total a Divindade? Desapego aos desejos? Um sistema organizado de estudo e meditação constantes?

De forma mais simples, este é o passo em que o personagem chega a uma conclusão. Aqui ele diz: “para que meu dharma se cumpra eu preciso fazer isso”. Ele afinal achou sua resposta.

Nada impede que o personagem pense e teste esta resposta desde o momento em que descobriu seu dharma (aliás, aconselhamos isto), mas a resposta em si somente poderá ser dada neste ponto – e nunca logo de cara. Ela deve ser testada e aprovada e somente após essa aprovação é que o ponto deve ser concedido.

A resposta também deve ser mais do que física, ela deve ser capaz de ser usada nos outros planos (etérico, astral e mental). Afinal de contas, seja lá qual for a solução para o dharma do personagem, ela deve promover o equilíbrio físico, vitalização, pacificação emocional e tranqüilidade mental. O Mestre e jogador podem conversar sobre essa resposta e chegarem a uma conclusão juntos. Nada impede que o Mestre ajude neste ponto da jornada (também recomendamos isso).

Novamente afirmamos que o método desenvolvido pelo personagem deve ser testado exaustivamente. Deve-se ter certeza absoluta que quaisquer falhas que possam ocorrer, existam por negligência daqueles que se propuseram a seguir o método e não por causa do próprio.

Legado: descoberto o método para a consecução do dharma, o personagem precisa ensiná-lo. Não seria nada justo que toda a luta pelas encarnações afora acabem numa resposta que se perderá com a morte do personagem. Este passo final representa a retribuição agradecida do Iniciado do apoio e proteção dado pela Divindade à sua Evolução.

Como esse legado será deixado, fica a critério do personagem. Ele pode escrever livros e dar palestras, usar a área de influência de sua Escola Iniciática (usando alguma forma de arte se for um Mecena ou a ciência e tecnologia ser for um tecnólogo, por exemplo), ou juntar alguns discípulos e seguidores... existem tantos modos de se deixar o legado quanto existem Iluminados.

O personagem persistirá em seu trabalho o tempo que for necessário (as vezes até a sua morte; podendo encontrar sua Iluminação neste momento). Muitos continuam zelosamente mesmo após sua Iluminação. O importante é que após o método estar devidamente apresentado ao mundo e reforçado (as pessoas têm plena liberdade de segui-lo ou não) o personagem recebe o último ponto e alcança sua Iluminação. Lembramos novamente a necessidade de equilíbrio e imparcialidade do Mestre na hora de julgar esse ponto.

Personagens que alcançarem a Iluminação deixam de ser personagens de jogadores. Fica muito difícil o jogador entender o funcionamento da mente de um Deus para interpretá-la constantemente sem descaracterizar o personagem. Mas pode se orgulhar de que fechou tudo com chave de ouro.

ALGUNS DHARMAS

Os exemplos de dharmas que daremos aqui estão longe de ser uma lista completa. Eles servem apenas como uma mostra da amplitude de dharmas existentes, bastando que o Mestre pare por 5 minutos para pensar no assunto. Voltamos a dizer que os próprios jogadores – através dos atos de seus personagens – farão a maior parte do trabalho. Basta o Mestre ficar atento por umas duas Aventuras no decorrer da Saga e ele verá no que os personagens precisam trabalhar para se equilibrar e encontrar a Iluminação.

Mas voltamos a repetir: não seja óbvio. O jogador pode fazer seu personagem ser cruel com a mulheres para forçar o Mestre a dar-lhe um dharma de redenção para com as mulheres e facilitar na hora de conseguir o seu segundo ponto de dharma. O mestre só cairá nessa se quiser. Basta ele colocar um histórico no personagem – que o jogador só descobrirá aos poucos convenientemente – de que foi muito maltratado pela madrasta na infância. Portanto, o personagem teria como dharma “trabalhar na recuperação de crianças” ou na “conscientização de adultos molestadores”. Um bom castigo para o jogador metido a espartilho, não? Ou seja, o Mestre é quem manda e com imaginação suficiente ele pode tranqüilamente trabalhar os dharmas dos personagens.

Aliás, no exemplo acima, se analisarmos bem, um dharma pode ser feito como instrumento para atingir o outro. Ou seja, se o dharma for o de trabalhar na recuperação das crianças ele pode fazer isso trabalhando a consciência dos adultos molestadores e vice-versa. Não se preocupe, isso será comum. Seja flexível e aceite o modo que o personagem escolher para trabalhar seu dharma.

Eis algumas idéias para dharmas:

- Fazer o Ser Humano perceber o valor da natureza.
- Divulgar o objetivo de sua Escola Iniciática.
- Trabalhar para divulgar o caminho desenvolvido por sua Tendência (Brâmanes, Xatryas e Vaysas).
- Descobrir o caminho da Verdade ou outro qualquer (Shudras).
- Descobrir um método para os Doutrinados encontrarem a Iluminação.
- Despertar a consciência dos Doutrinados.
- Desenvolver um sistema iniciático novo.
- Enfraquecer ou destruir uma das facções inimigas.
- Desenvolver um método de conversão de alguém que pertença a uma facção inimiga.
- Desenvolver um método de recuperação dos Cinzentos ou Corrompidos.
- Fazer os Doutrinados perceberem a Maya.
- Compreender o sentido da dor e desenvolver um método para terminá-la.
- Sentir o poder e desenvolver um caminho para não ser corrompido por ele.
- Fazer os Doutrinados compreenderem que a humanidade é um único ser com vários corpos.

Os exemplos aqui apresentados são muito poucos. Se o Mestre perceber o quanto a realidade (ou a Maya) é grandiosa, perceberá também a amplitude de opções com que o Iniciado pode ter que trabalhar. Assim como o Universo, elas são infinitas.

AS ARMAS DOS JOGADORES

Até aqui mostramos aos Mestres como eles podem trabalhar para dificultar a vida dos personagens. Ensinamos como ele deve testar os personagens em cada passo na sua senda para a Iluminação. Mas está na hora de nós indicarmos aos jogadores os três atributos que seus personagens devem trabalhar para seguirem firmes até seu grande objetivo. Agora, os personagens também saberão o que fazer para ultrapassar todos os obstáculos. Estes atributos não devem ser vividos separadamente, mas sim como elementos constantes no dia-a-dia do personagem. Eles são simples, mas exigem dedicação.

(Apresentaremos também a posição daqueles Iluminados que discordam destas propostas. Sim, é verdade, os Iluminados não concordam em tudo. Eles são experiências *únicas* da Divindade, lembra?)

Atenção: O primeiro atributo é a *atenção*. Ela se torna necessária para se observar os fatos que ocorrem a sua volta, perceber as “mensagens sutis” que o universo – leia-se o Mestre – vão transmitir para mostrar o seu dharma. O personagem também deve usar de constante atenção para não cair nas armadilhas que tentarão desviá-lo de seu dharma.

Uma outra visão: alguns Iluminados discordam da idéia de que a atenção seja necessária. Talvez até atrapalhe! Segundo eles, a atenção “forçada” impede que o Iniciado perceba o que realmente está acontecendo. Afirma-se, neste caso, que o Iniciado sempre se condiciona numa procura que sua mente – pura memória – já predeterminou. Ou seja, ele vai estar sempre procurando a mesma coisa, a mesma situação e não verá o novo.

Disciplina: O segundo atributo é a *disciplina*. Manter uma rotina (mas não se tornar escravo dela, veja bem!!!) que o ajude na queima de seus karmas e no aumento de sua integração com a Egrégora é de fundamental importância para o personagem. Além disso, a disciplina evita que o personagem se desvie do caminho quando as outras Egrégoras e facções tentarem distraí-lo.

Uma outra visão: segundo os que discordam desta idéia, a disciplina é apenas a repetição de atos do passado. Estes Iluminados afirmam que cada momento é diferente e tentar criar atitudes disciplinadas é repetir o passado, ou ainda, ficar cego para a Realidade presente.

Concentração: Por último e não menos importante, temos a *concentração*. O personagem precisa estar focado em seu objetivo. Tanto coisas boas como ruins acontecerão o tempo todo e o personagem deve estar concentrado para que nada o distraia. Além disso, a concentração lhe ajuda a perceber o que realmente ocorre... no seu interior e no mundo a sua volta.

Uma outra visão: a concentração é a eliminação de outras possibilidades e quem não está aberto à todas as possibilidades, não consegue se Iluminar. Para os Iluminados que são contra esta tese, a concentração não

permite que se veja a mudança. A única concentração válida é na mudança constante, quer dizer, uma “anti-concentração”.

Não é necessário lembrar que se o Mestre souber fazer bem o seu papel e o jogador souber usar os atributos acima descritos, o caminho em busca da Iluminação será uma jornada emocionante, inspiradora e instrutiva.

MOSTRANDO O DHARMA AO PERSONAGEM

Dramaticamente, mostrar o dharma ao personagem será talvez o trabalho mais difícil do Mestre. Isto ocorre devido ao fato de que ele deve se aproveitar de todos os elementos da vida do personagem – histórico, Escola Iniciática, Tendência, personalidade, modos de reação aos diversos desafios, etc... – e usá-los na sua tarefa. O Mestre sempre jogará personagens e situações na vida do jogador, de maneira que esse tenha “dicas” de seu dharma.

Mais uma vez, a sutileza é importante. Nada de jogar milhões de mendigos na vida do personagem toda a vez que ele vai comprar seu pão de manhã, só para que ele perceba que deve ajudar a diminuir a desigualdade social. A própria ambientação que o Mestre criar deve dizer o que ocorre para o personagem. É como se a própria Maya falasse com ele o tempo todo numa linguagem extremamente subjetiva e sem o uso de palavras. O uso de testes de kharma e de dharma, agravantes em determinados rolamentos de dados, projetos que não dão certo enquanto outros funcionam maravilhosamente, a forma de descrever o cenário, conversas com o Tutor ou mesmo com inimigos, vantagens e desvantagens, um inimigo que seja o seu nêmesis: todos os elementos de **Maytréia** servem para que o Mestre mostre o dharma do personagem.

OKHARMA

Enquanto o dharma pode ser descrito como o objetivo, o kharma pode ser visto como o “leme” que guia o personagem em direção a esse objetivo. Quando ele se alinha com seu dharma, acumula kharma positivo e quando se desvia desse mesmo caminho acumula kharma negativo. Isto é representado no jogo da seguinte maneira: quanto mais baixa a pontuação do nível do kharma, mas positivo ele se encontra. Quando não...

Existem dois tipos de marcação do kharma na ficha do personagem, o transitório e o maduro. Todos os dois são representações (para efeito de jogo) de kharma negativo. O transitório é aquele kharma que aumenta e queima facilmente nas lutas do dia-a-dia e o maduro é aquele que atrapalha definitivamente a sua evolução, sendo muito mais difícil queimá-lo. O kharma pode ser um excelente aliado no caminho de um personagem, ou um terrível obstáculo. Na verdade é tudo muito simples: se o personagem estiver agindo de acordo com o seu dharma – mesmo que inconscientemente – o kharma atuará para ajudá-lo, se não...

E como isso funciona? Afinal de contas, a pontuação que se acumula em kharma serve apenas como um modo de dificultar a vida dos Iniciados que não se alinham com seu dharma. Não existe na ficha do personagem uma pontuação para kharma positivo. A coisa ficará apenas na base da interpretação, deixando os pontos negativos ficarem de forma mais “concreta” para o jogador?

Não. O problema é que o kharma positivo, dado de maneira tão direta, demonstrará claramente que o personagem alinhou com o seu dharma e muito jogador espertinho poderá tentar se aproveitar disso e observar o dharma “de fora”, ao invés de estudá-lo como o personagem faria. Portanto, as soluções são as apresentamos abaixo.

ACUMULANDO KHARMA TRANSITÓRIO POSITIVO (PROCEDIMENTO DO MESTRE)

Conforme já frisamos várias vezes, cada vez que o personagem efetivamente agir de acordo com o seu dharma, ele acumula kharma positivo. Em **Maytréia** o acúmulo de kharma positivo ocorre de dois modos: os procedimentos do jogador e os procedimentos do Mestre. Os procedimentos do jogador são mais diretos e tentam queimar diretamente o kharma, “atacando-o” e diminuindo os pontos na ficha de seu personagem.

Os procedimentos do Mestre são mais sutis, pois sempre que o personagem conseguir fazer algo que o alinhe com seu dharma, o Mestre tem a prerrogativa de lhe dar kharma positivo, o que é diferente de queimar kharma. O kharma positivo vem em forma de “bênçãos”, “vantagens” ou “facilidades” da Divindade para com Iniciado.

Portanto, se o Mestre simplesmente mandar baixar os pontos da ficha, toda discricção necessária para com o dharma do personagem vai para o espaço. Isto pode fazer com que o jogador tome a vez do personagem na busca da resposta que o levará a Iluminação. Por isso, enquanto o Iniciado não descobriu seu dharma, o Mestre pode se utilizar dos subterfúgios que explicamos abaixo:

- **Ponto de experiência extra:** Um modo dele demonstrar que o personagem acumulou kharma positivo está em dar um ponto extra de experiência no final da sessão de jogo. Esse método é especialmente eficaz em sessões longas. Pois não indicará em que momento o personagem agiu de acordo com o seu dharma, pelo menos não abertamente. O Mestre pode perfeitamente conceder esse ponto na *sessão seguinte* ao fato.

- **Dar atenuantes em testes:** Quando o Iniciado for fazer seu exercício meditativo para diminuir o kharma (ver abaixo), o Mestre pode dar – secretamente ou não – alguns pontos atenuantes para facilitar a queima de kharma. Isto obviamente é feito quando o personagem se alinhou com seu dharma ou conseguiu realizar o objetivo de sua Tendência de forma excepcional.

- **Sacrifício pessoal:** Muitas vezes, o Iniciado tomará decisões que irão impulsioná-lo em direção a um aumento no seu kharma, em prol de algo pelo qual se vale a pena arriscar. O Mestre deve analisar profundamente cada caso e – se achar justo – diminuir ou anular o número de pontos ganhos com isso. Mas seja rigoroso: imbecilidade e sacrifício são coisas diferentes. Assim como interesse egoísta e despreendimento.

- **Sublimação:** o Mestre pode fazer o personagem sofrer um efeito do Eco ou impedir que ele use o seu Dom por um tempo, mesmo tendo sucesso em seus respectivos testes. Neste caso, ele queimaria um ou mais pontos de kharma através das dificuldades que o personagem passaria através do ocorrido. Como parâmetro, cada ponto adquirido de Eco pode ser usado para queimar um ponto de kharma.

Porém, atenção: os efeitos do Eco neste caso devem ser bem mais poderosos e terríveis. Isto não é uma concessão; o personagem está apenas pagando seu kharma através do Eco e não acumulando nenhum ponto por causa disso.

- **Diminuição de pontos:** o Mestre pode simplesmente mandar reduzir um ponto do kharma transitório do personagem quando ele fizer algo alinhado com seu dharma. Recomendamos este método apenas para os casos extremos, em que o personagem se encontra perigosamente perto de acumular kharma transitório e o jogador não percebe a gravidade da situação. Tire apenas um ponto neste caso; a idéia é chamar a atenção do jogador para o momento crítico que o personagem passa. Talvez até o Mestre guarde este ponto a ser tirado para o momento certo, evitando dá-lo assim que o personagem realizou o ato de forma a não chamar a atenção para o mesmo.

Nenhum destes métodos servem para o kharma maduro.

QUEIMANDO PONTOS DE KHARMA TRANSITÓRIO (PROCEDIMENTO DO JOGADOR)

Como dito acima, o Mestre se utiliza de várias ferramentas para poder determinar que o personagem acumulou kharma positivo. Contudo, os jogadores podem e devem se movimentar no sentido de queimar a maior quantidade de kharma transitório possível no menor tempo que puder. Afinal de contas, ganhar um ponto de experiência extra ou sofrer o Eco ao invés de ganhar pontos de kharma, não elimina o que o personagem *já acumulou*. Portanto, os métodos abaixo foram desenvolvidos pelos Iniciados com o objetivo estrito de queimar seus karmas. Estes exemplos abaixo queimam apenas kharma transitório. Não se queima kharma de nenhum tipo com shiddis.

- **Trabalhos meditativos:** o Iniciado sabe que meditando e entrando em sintonia com a sua Egrégora poderá queimar um pouco de kharma. Cada sucesso num teste de *Vontade* com margem em *intuição & meditação* queima um ponto de kharma. Este teste só pode ser feito uma vez a cada dois dias.

- **Seguindo a Tendência:** o kharma transitório pode ser queimado com um teste de *Vontade*, a margem sendo *intuição & meditação*. Isto pode ser feito a qualquer momento em que o Iniciado cumprir a determinação de sua Tendência, mesmo que ele tenha acabado de fazer um trabalho meditativo. O número de sucessos indica quantos pontos de kharma transitório foram queimados. Algumas vezes o trabalho é tão bem feito que o personagem já queima um ponto garantido e ainda faz o teste.

- **Trabalhos evolutivos:** ajudar aos necessitados e famintos, dar aulas para alguém perdido, aconselhar alguém desesperado, apoiar alguém no momento de sua queda. Estas atitudes subjetivas podem perfeitamente ajudar a queimar o kharma do personagem. Quando aquele Iniciado arrogante resolve distribuir comida aos sem-teto e os trata amorosamente, adquiriu o direito de um teste de queima de kharma (*Vontade*, com margem em *intuição & meditação*). O Mestre deve ficar atento para a representação do jogador e verificar se este expediente está sendo usado corretamente ou como muleta para evitar aumento de kharma. Se assim for, pode ignorar solenemente o ato ou até mesmo lhe dar

um pontinho de karma negativo extra, pela tentativa de lubrificar a Divindade em seu interior.

- **Rituais:** os Iniciados desenvolveram rituais em que os karmas dos presentes podem ser queimados. Maiores detalhes são descritos no capítulo *Vivendo na Maya*.

- **Usando pontos de experiência:** o jogador pode também optar por substituir seus pontos de experiência por queima de karma transitório. Cada ponto de karma transitório queimado custa 5 pontos de experiência, e ele não pode queimar mais do que sua contagem de pontos em *intuição*. Isto pode significar que a experiência adquirida pelo personagem o ajudou a compreender e queimar o karma negativo. O Mestre deve analisar as atitudes do personagem durante a sessão em que ganhou os pontos e verificar se a queima de karma é coerente.

- **Aumento de dharma:** outra maneira de se queimar pontos de karma transitório está no aumento de seu dharma. Cada vez que o personagem consegue um ponto de dharma, ele *zera* seus pontos em karma transitório.

KHARMA MADURO: UM PROBLEMA FUNDAMENTAL

A queima de karma maduro se demonstra bem mais difícil. O karma maduro é aquele karma que marca pelas próximas encarnações. Nas regras do jogo, ele é representado pelo acúmulo de 10 pontos de karma provisório: cada vez que isso acontece, um ponto de karma maduro é ganho.

Mas sua significação é muito mais profunda do que isso. Ele é essencialmente o karma que impede a iluminação do Iniciado. O fato dele interromper o Iniciado na senda de seu dharma espelha muito bem isso. O karma maduro é o karma do desleixado. Daquele que demonstrou claramente não ter entendido o funcionamento do universo e sua função nele. Tutores mais experientes costumam sentir como se fosse na própria pele quando o karma do seu pupilo chega a esse ponto. Muitos consideram que falharam em seus ensinamentos e por isso seus pupilos deram tão pouca importância ao karma que chegaram a esse ponto.

Isto não quer dizer que o acúmulo de karma maduro seja raro. Muito pelo contrário. Na verdade, esta postura exigente reflete muito mais o grau de rigor moral que alguns Iniciados tem para consigo mesmo e para com os outros.

Por isso, não se deixe enganar pela simplicidade com que as regras agem nesse assunto. Ele é fundamental na vida do personagem. As regras foram feitas de modo simples para facilitar a vida do Mestre; se tivéssemos que representar o karma maduro em sua amplitude, teríamos que escrever um livro de regras só para ele. Não se deixe enganar pela Maya das regras, observe o que está acontecendo quando um personagem acumula karma maduro e veja como isso atrapalha toda a existência do personagem.

É claro que os “advogados de regras” poderão pedir algo mais “palpável” em matéria de jogo (leia-se: regras) para poder agir. Para estes podemos dizer que existem alguns elementos acrescentados ao karma maduro que aplicados poderão dar uma certa demonstração da complicação que ele é na vida do personagem, que serão

vistos mais adiante. Mas mesmo assim, a amplitude dele estará sendo subestimada se o Mestre se basear apenas em regras.

QUEIMANDO KARMA MADURO

Apesar de tudo, o karma maduro pode ser queimado pelo Iniciado. É um trabalho bem mais difícil e complexo do que o queimar do karma transitório, mas pode ser feito. O Mestre deve ficar atento para os jogadores que se aproveitam das regras para tentar ficar em uma “gangorra” no karma maduro, subindo e descendo os pontos conforme a saga passa. Colocamos alguns empecilhos nesse sentido e esperamos que eles sirvam para impedir que a preocupação com os dados ultrapasse a idealização do jogo. Contudo, como sempre, o Mestre tem a última palavra no assunto. Em todos os casos mostrados abaixo, a ética iniciática deve ser observada estritamente. Se o personagem continuar a agir, falar, sentir e pensar de forma a se colocar indigno do direito de baixar seu karma maduro, o Mestre tem plena liberdade para vetar essa chance. Assim como com o karma transitório, não se queima karma maduro com shiddis.

- **Rituais:** existe um ritual que permite, se bem feito, que os participantes *zerem* seus pontos em karma maduro. Ele é extremamente difícil. Para maiores detalhes ler o capítulo *Vivendo na Maya*.

- **Ganhando pontos de dharma:** toda a vez que o personagem ganha um ponto de dharma, ele tem direito a um teste de *Vontade* com margem em *intuição & dharma*, um ou mais sucessos garante a queima de um ponto de karma maduro. Apenas um, não importa quantos sucessos tiver. É isso mesmo; o nível do dharma do personagem é que se usa para queimar karma maduro. Um detalhe: o nível de dharma usado no teste é o nível que o personagem tinha *antes* de ganhar o ponto que permitiu o teste. Mais adiante regras sobre a coexistência entre karma maduro e dharma serão dadas, em uma delas, o karma maduro impede que o personagem ganhe pontos de dharma e faz até mesmo com que o dharma diminua. O Mestre deve ficar atento, pois isso pode impedir o teste descrito aqui.

- **Zerando karma transitório:** cada vez que o personagem zera seu karma transitório, ele tem direito a um teste de *Vontade*, com margem igual a *intuição & dharma*. Ele queima apenas um ponto, não importando quantos sucessos teve. O Iniciado deve ter zerado seus pontos em karma transitório através de seus esforços e merecimento.

ACUMULANDO KARMA NEGATIVO

Como já dissemos, existem dois tipos de karmas negativos que são representados na ficha: o transitório e o maduro. O transitório está representado na ficha pela “trilha” de 10 pontos e o maduro pela “trilha” de 5 pontos. Para efeito de regras de jogo, a cada vez que se acumulam 10 pontos de karma transitório; ou seja, a cada vez que se enche a trilha, o personagem ganha um ponto de karma maduro, reduzindo seus pontos em karma transitório para 5 pontos. Se a quantidade de pontos ultrapassar 10, a sobra é acrescida imediatamente a recontagem do karma transitório.

É só isso, boa sorte!

O problema – ou o mais divertido – como sempre em Maytréia, é a *vivência* disto. O kharma transitório é aquele que acumulamos no nosso dia-a-dia, quando fazemos pequenos desvios no nosso dharma ou deixamos de entender que fazemos parte de um todo e que tudo nos afeta, assim com afetamos tudo.

Como nós já sabemos que o kharma maduro é preenchido no caso do kharma transitório alcançar 10 pontos, devemos apenas nos preocupar com o modo com que podemos acumular este último. O kharma transitório (aquele que preenche a trilha de 10 pontos) pode ser aumentado da seguinte forma:

- **Falha crítica no uso de shiddis:** se o shiddi que o personagem pretendia utilizar implicava em prejuízo na evolução de alguém (mesmo que fosse do mais terrível centriarca), ele receberá um ponto de kharma transitório para cada dado rolado quando tirou falha crítica. Como já se deve saber a essa altura, acúmulo de kharma pode perfeitamente ser um dos efeitos do Eco...

- **Atos perigosamente inconseqüentes:** algumas atitudes que vão abertamente contra a Evolução Humana ou contra a postura esperada de um ser mais consciente, podem exigir um teste para aumento de kharma. O Mestre deve ser usar um rigor proporcional ao nível de dharma do personagem, quanto maior, mais rigoroso se é. Abaixo, mostraremos algumas dessas atitudes e – dependendo do caso – o Mestre pode dar um ponto gratuitamente e ainda exigir o teste (ver a **Ética Iniciática**, quadro imediatamente abaixo).

- **Fugir de seu dharma:** se a atitude tomada pelo Iniciado colidir frontalmente com o dharma do personagem, pode-se acabar ganhando um ponto grátis de kharma ou, no mínimo, fazer o teste para isso. Imagine que o dharma do personagem seja descobrir uma forma de ensinar as pessoas a viverem sem explorarem cruelmente aos animais, e este mesmo sujeito resolve explodir um cachorro que late em sua direção. Além da óbvia crueldade ele foi abertamente contra seu dharma.

- **Agir claramente contra os objetivos de sua Escola Iniciática, Tendência ou Egrégora do grupo:** o Iniciado se compromete com estas forças quando de sua iniciação. Ir de encontro a esses compromissos é pedir para perder a proteção que as Egrégoras podem promover e desafiar abertamente os objetivos delas.

Exemplo de acúmulo de kharma negativo maduro:

Dexter, personagem de Luís, cometeu a gafe de dominar a mente de um Doutrinado e mandar que ele dirigisse para casa completamente hipnotizado. Como resultado, o coitado sofreu um sério acidente e veio a falecer. O mestre informa que ele terá que fazer o teste de kharma negativo transitório. Luís tenta argumentar, reclama um pouco, mas perde a disputa. Ele rola Intuição & Empatia, com a parada sendo a de Vontade (o teste para acúmulo de kharma negativo). Considerando-se que a Parada em Vontade de Dexter, neste momento do jogo, é 4 o Mestre informa que o personagem acumulou 4 pontos de kharma transitório. O teste é para ver se ele consegue evitar ou diminuir esse acúmulo (conforme as regras explicadas no capítulo Vivendo na Maya).

Dexter não estava com sorte, o teste resultou em

apenas 1 sucesso. Ele vai acumular 3 pontos de kharma transitório. Neste momento, o Mestre fica sabendo que o personagem já tinha 8 pontos de kharma transitório antes do teste! Mau, muito mau. O Mestre anuncia que o personagem ganhou um pontinho de kharma maduro por alcançar os 10 pontos. Além disso, o kharma transitório dele passa a ser 6. Os cinco pontos a que ele seria reduzido normalmente, mais o ponto que sobrou da soma (8 pontos de kharma transitório + 3 pontos ganhos no teste = 11 pontos, sobrou 1 ponto além do máximo que o kharma transitório acumula). É, a coisa está feia para Dexter neste momento...

A ÉTICA INICIÁTICA

Sim, é verdade. Os Iniciados seguem uma ética muito elevada, quase utópica, mas isso tem seus motivos. Em primeiro lugar, se aquele que se propõe a encontrar sua Iluminação não souber ter um mínimo de disciplina, não terá a menor chance.

Em segundo lugar, um comportamento adequado ajuda a equilibrar os planos físico, etérico, astral e mental do personagem e um razoável equilíbrio nestes planos é necessário para que se consiga alcançar o Intuitivo, um belo caminho para a Iluminação.

E por último, mas não menos importante, um Iniciado que compreende verdadeiramente as leis do kharma (veja a matéria explicada acima), entende como tudo está interligado e como seu posicionamento interno se reflete no relacionamento externo. Ou seja, o domínio do kharma é a chave para a Iluminação e o domínio de si mesmo é o domínio do kharma.

Isso não torna os Iniciados santos. Esta visão é perigosamente errônea. Normalmente – em geral no Ocidente – imagina-se que qualquer um que tenha assumido a postura de tentar encontrar a Divindade em si, vá agir como os santos propagados nos filmes de Hollywood. Eles devem ser passivos, apanhar enquanto lançam um olhar lânguido para o céu, esperando uma ajuda divina que geralmente vem depois de sua morte.

Esqueça isso.

Os Iniciados lutam até a morte, se preciso. Eles mentem, trapaceiam, namoram, trabalham e pagam impostos, comem carne vermelha, ganham dinheiro, concorrem a cargos públicos... em resumo, eles aprendem estudando e vivendo. Eles usam o caminho da mente e do coração.

Na senda da procura pela Iluminação é que seus comportamentos e modo de pensar vão mudando, gradualmente, como consequência de uma *pacificação interna e de uma compreensão verdadeira* daquilo que o levará a Iluminação. Se fosse tão simples, se os Iniciados “nascessem” perfeitos, não existiriam as facções. O mundo da perfeição pertence a outros seres e os Iniciados estão tentando justamente chegar lá. Outra coisa importante a se ter em mente é que o Iniciado sabe que a senda de sua Iluminação implica em necessariamente se envolver com a sociedade humana, com todas as mazelas e perigos que advém disso.

Talvez nos perguntemos sobre o motivo disso. Porém, que evolução seria essa se ela não implicasse em

sair do pior em direção ao melhor? Se não pudesse fazer surgir do erro a perfeição? Alguns podem pensar que isso não valha a pena, pois muitos Iniciados morrem ou são desviados do caminho. Mas quem pensa assim se esquece que os Iniciados acreditam em reencarnação... e em novas chances.

De qualquer forma, a ética iniciática ajuda consideravelmente a evitar o acúmulo do kharma negativo. Só esse motivo já seria o suficiente para que ela existisse. Na verdade, os mais práticos entre os Iniciados não discutem muito o sexo dos anjos, eles sabem como as regras funcionam e procuram segui-las.

A ética iniciática é bem simples, o problema – como já dissemos várias vezes ao longo deste livro – é praticá-las no dia-a-dia atribulado dos Iniciados. Lembramos aos Mestres que a quebra de alguma das regras desta ética pode significar ganho de pontos de kharma de vez em quando. São elas:

- **Não matar:** a não ser que seja em caso extremado (salvar várias outras vidas ou defesa própria, por exemplo) o personagem corre risco de ganhar pontos de kharma se matar *qualquer ser vivo*. E quanto menos consciente – e consequentemente mais indefeso – o ser vitimado, pior.
- **Abuso no uso de shiddis:** explorar os Doutrinados desnecessariamente, conseguir favores ou vantagens indevidas e outras coisas mais são a maior prova da imaturidade e desmerecimento do uso do shiddi por parte do Iniciado.
- **Impedir ou atrapalhar conscientemente a Evolução de outro ser:** todos os seres estão evoluindo, quando o Iniciado impede a evolução de algum deles, está impedindo a Evolução do Universo. Por exemplo: um Iniciado que impede que sua namorada se torne uma Postulante, por medo de perdê-la, ou que ela faça aquela viagem de negócios que pode melhorar sua vida financeira por ciúme, está cometendo este tipo de infração.
- **Omissão indevida:** em certos momentos, o Iniciado não pode agir. Porém, a omissão provocada pela inércia, covardia ou por algum outro motivo egoísta é simplesmente inadmissível. Por incrível que pareça, este pode ser o pior tipo de “pecado”. Poeticamente, os Iniciados afirmam que a Divindade tem mais “compreensão” com aqueles que *erram tentando* do que com os que *se recusam a tentar*.

DILEMAS DA ÉTICA E DO KHARMA

A princípio, o Mestre e os jogadores podem pensar que as normas para se ser um Iniciado são muito rígidas. Tudo parece levar o personagem a se encher de kharma como um balão se enche de ar. Mas isso não é verdade. Tão fácil quanto aumentar seus pontos em kharma é queimá-los. Os objetivos de cada Tendência, o alinhamento – mesmo que momentâneo – com o seu dharma, o uso do sistema de regras (*Vontade* com margem igual a *afinidade & Meditação* ou o uso de rituais) e as propostas oferecidas acima para o Mestre ajudar a queimar o kharma do personagem ajudam bastante a manter a coisa sob controle. Se o personagem acumular muito kharma, isto é consequência de seus próprios atos.

Assim vive o Iniciado, no fio da navalha. Tendo se livrado das garras do destino, mas ainda sem alcançar a

liberdade do Livre Arbítrio, o Iniciado se debate em meio a escola de kharma que é a vida. Talvez seja mais interessante para alguns se ater a tabelas e regras prontas que lhes digam exatamente o que fazer. Mas que paradoxo estranho seria alguém encontrar o Livre Arbítrio através de regras rígidas e a Iluminação sem o aprendizado do erro, não é mesmo? Acreditamos mais que o debate entre todos os participantes do grupo de jogadores possa trazer uma resposta mais condizente com a vivência de cada um. Afinal de contas, isto é um RPG e não um jogo de cartas. As regras *têm que necessariamente ser abertas*.

Normalmente, no casos que envolvem o kharma, o Mestre deve ter bom senso. Muitas vezes, o personagem irá caminhar abertamente em direção ao acúmulo de kharma, pois saberá que esse é um preço pelo trabalho a ser feito naquele momento. Se o Mestre perceber que um ato, que se apresenta aparentemente pernicioso, era necessário, se a atitude do personagem foi necessária para evitar um mal muito maior, ele deve ponderar e considerar que o personagem “evitou” o kharma ao agir de maneira que os resultados serão mais positivos. O objetivo final dos Iniciados é a Evolução, e é por ela que se deve lutar até o fim. Se a posição assumida pelo Iniciado levar a Evolução humana, mesmo que aparentemente nociva, o Mestre deve ponderar.

TESTE DE ACÚMULO DE KHARMA

Observando os fatores que podem provocar o aumento de kharma e a ética iniciática (quadros imediatamente acima), o Mestre tem condições de saber quando exigir um teste de acúmulo de kharma. Lembramos aqui dois detalhes: os testes são para o kharma transitório, pois o kharma maduro sempre aparece quando o personagem atinge 10 pontos do primeiro e poderão existir situações em que o Mestre dará um ponto garantido de kharma provisório para o Iniciado.

Portanto, já devidamente reforçados os elementos intrínsecos da necessidade do teste de kharma, podemos explicar sua regra. Bastará um teste de *Vontade* com margem igual a *intuição & empatia*. Os detalhes sobre este teste estão explicados no capítulo *Vivendo na Maya*.

O KHARMA MADURO E SUAS CONSEQUÊNCIAS

O kharma maduro definitivamente é prejudicial ao Iniciado. Ele representa o quanto se está afastando de seu dharma e da chance de conseguir se libertar da roda de nascimentos e mortes. Para efeito de jogo, algumas regras foram criadas para se demonstrar de forma mais cabal o quanto o kharma maduro pode ser prejudicial.

- **Impedindo a senda do dharma:** o personagem não pode somar 5 pontos de kharma maduro + dharma, com prioridade para o kharma maduro. Ou seja, se o personagem tiver 2 pontos de kharma maduro, não poderá atingir 3º passo do caminho da Iluminação ou, dizendo de outra forma, ter 3 pontos de dharma. Isso acontece por mais que o personagem tenha entendido seu dharma e esteja empenhado em segui-lo (na verdade se ele estivesse empenhado *mesmo* em seguir seu dharma, não acumularia kharma maduro). Como se pode observar, só se atinge a Iluminação com kharma maduro zero.

- **Retrocedendo a senda do dharma:** é isso mesmo. Como a soma entre os pontos de kharma maduro e dharma não pode atingir a 5 pontos, cada vez que se atinge esse nível, *os pontos de dharma retrocedem*. Por exemplo: se o personagem tiver 2 pontos em dharma e passar a ter 3 em kharma maduro, seu dharma recua para um ponto. Todos direitos adquiridos pelo personagem quando tinha 2 pontos em dharma são perdidos enquanto ele não recuperar sua posição. Se conseguir se livrar do terceiro ponto de kharma maduro, o dharma do personagem volta a ser 2 normalmente. Lembramos que se o personagem cair para menos de 2 pontos em seu nível de dharma, ele perde a possibilidade de usar seus shiddis da Hierarquia Intuitiva. Eles não somem, mas o Iniciado fica impossibilitado de usá-los, pois ele não tem consciência o bastante para isso.

- **Eco espontâneo:** cada vez que o personagem atinge 3 pontos de kharma maduro, o próprio universo começa a agir para acordá-lo ou para destruir de vez esse mal que se forma. Portanto, a partir do terceiro ponto de kharma maduro, Mestre deve rolar secretamente, no início da sessão de jogo a *Vontade* do personagem com margem igual a *Espírito & kharma maduro*. Se o personagem falhar, o Mestre escolherá uma falha crítica qualquer – mesmo que não seja ao invocar o shiddi – e provocar um Eco. Esta é uma chance de se trabalhar o que há de errado com o personagem. No caso de uma falha crítica no teste, o Mestre poderá provocar um Eco para *cada falha crítica do personagem na sessão de jogo*, num efeito cascata assustador e destrutivo. Obviamente, o Mestre deve agir de maneira que esta regra não atrapalhe sua Saga, se isto ocorrer ignore ela na mesma hora!

Estes detalhes demonstram alguns dos motivos que impedem a esmagadora maioria dos membros de outras facções de encontrar a imortalidade espiritual. Na verdade, desconfia-se que os centriários (os terríveis líderes dos centriarcas, que se escondem nos planos mental e astral) são seres enlouquecidos, que vivem eternamente numa avalanche de Ecos, devido a quantidade de kharma maduro que acumularam (se o Mestre for cruel o bastante para colocar os personagens em confronto com os centriários, o kharma maduro de todos eles é 5).

E ENTÃO... OS INIMIGOS, ALIADOS E NEUTROS

Ela se levanta. Seu rosto está carregado de uma paz que não se encontra em lugar algum e em todo lugar. Não demonstra nem felicidade e nem tristeza, nenhuma ansiedade, nenhum temor, nenhuma expectativa interesseira. Apenas a profunda tranqüilidade de ter encontrado a Divindade dentro de si mesma. Ainda a chamavam pelo seu antigo nome, mas isso não importava, os outros ainda precisavam de pensar que ela era a mesma pessoa. Aquela mesma personalidade insegura e amedrontada que todos pensavam conhecer.

Ela se aproxima e vê a batalha abaixo, na beira do rio. Bastou repousar o olhar na situação e ela entendeu tudo. A velha e – agora ela entende – necessária luta entre alguns Iniciados e seguidores centriarcas. Ela também percebeu a luta mais terrível travada entre as Egrégoras das duas facções e a presença de um dos centriários (quanto sofrimento pode existir em um ser?) apoiando sua facção. Ela percebeu também que sua presença ali se fizera necessária. Era um desejo da Divindade. Então, com toda a paz do mundo, ela intuiu um dos rapazes que lutavam pela Evolução.

Ele percebeu o que deveria ser feito quase que instantaneamente e agiu, destruindo o objeto de invocação ritualística, disfarçado na forma de um aparelho, que um dos centriarcas carregavam consigo. Isso rompeu o contato com o centriário, que – sem o apoio – se afastou carregando seu enorme sofrimento consigo.

Os jovens Iniciados venceram a luta, expulsaram seus inimigos e seguiram orgulhosos. Não tinham noção da importância real de sua vitória para o Universo e acharam que foi sua grande astúcia que resolveu o problema, inconscientes da ajuda que receberam. Isso não a afetou nem um pouco. Ela não os ajudou em busca de reconhecimento.

Além disso, cedo ou tarde todos os seres que participaram deste pequeno drama perceberiam a Realidade. Todos, sem exceção, se iluminariam.

Ela não tinha pressa, isso era inevitável.

Como se não bastassem os inimigos internos e os obstáculos naturais que se encontram constantemente na senda iniciática, os Iniciados encontram os mais diversos inimigos pela frente.

Talvez não estejamos sendo justos ao afirmar que todos são inimigos. Alguns simplesmente não percebem a Guerra Oculta e outros mantêm uma política de neutralidade declarada, mesmo que não necessariamente honesta, em relação aos membros das Escolas Iniciáticas. Existem mesmo aqueles que podem apoiá-los e aqueles que são seus aliados em um momento e se descobrem inimigos em outro.

Esta variedade já oferece normalmente bastante

material ao Mestre na criação de um universo complexo, intrigante e atraente. Porém, a criatividade pode ajudar bastante nesse ponto e surpreender os jogadores. Várias aventuras e desventuras podem ocorrer com os personagens enquanto eles caminham na busca de seus dharmas. Essas aventuras podem e devem servir como um tempero a mais no jogo, elas podem estar perfeitamente ligadas ao dharma ou karma de alguém, pois um Iniciado sabe que não existem coincidências. Isso significa que ao invés de simplesmente os personagens enfrentarem o “Centriarca da vez”, eles podem viver situações para os quais o conhecimento das regras do livro não servem muito. Eis alguns exemplos interessantes; entre parênteses colocamos alguns temas que podem ser tratados com as idéias:

- Aquele Centriarca que se mostra de repente um Cinzento é um potencial aliado? O quanto ele traz de informações do inimigo consigo? E o preço por estas informações é válido ou alto demais? Os Iniciados mais antigos gostam de ver os personagens dos jogadores envolvidos com ele? Toda a Egrégora o aceita? (**oportunismo, segunda chance, status quo, visão do lado oposto**)

- Um outro grupo de Iniciados que dizem agir com a mesma Egrégora do grupo dos jogadores comete um erro grandioso contra a mesma. Os personagens dos jogadores tomarão alguma atitude? Qual? A Egrégora deles permitirá? E eles perceberão se ela permite ou não? Como lidar com o outro grupo se eles simplesmente acreditam estar certos? Poderiam os personagens dos jogadores estarem errados? (**fé, autocrítica, equilíbrio espiritual**)

- Grão-Mestre da Loja foi morto e um Iniciado convertido dos Mayávicos aproveita a confusão para trabalhar por detrás dos panos pelo cargo. Os personagens irão se envolver nas investigações? Ou tentarão perceber os movimentos de bastidores para se decidir o novo Grão-Mestre? Expressarão sentimentos de confiança ou desconfiança com o concorrente? Tentarão colocar um personagem do grupo como opositor? (**desconfiança, ambição, mistério, intriga**)

- Uma Egrégora indiretamente ligada a Avydia, adormecida a muito tempo, foi despertada por um Iniciado que parece caminhar em direção a sua corrupção pessoal. Ele ainda consegue controlar o Intuitivo, mas parece estar perdendo o controle de si mesmo e, conseqüentemente, da Egrégora que despertou. Quem controla quem? Como os personagens agirão para resolver esse problema? E se alguns Entropistas descobrirem o que ocorre e tentar impedir o Iniciado, como eles agirão? (**compromisso, dharma, visão do bem e do mal**)

- Um Entropista descobriu o ritual com o qual o plano astral foi destruído na época da Atlântida e pretende fazer

o mesmo com o mental, hoje. Um grupo de Centriarcas foi descoberto trabalhando para impedi-lo. Os personagens devem se juntar aos Centriarcas? Se conseguirem a fórmula devem destruí-la para que ninguém mais sabia ou estudarão ela e correrão o risco de serem tentados? Desistem por acharem que é grande demais para eles e pedem ajuda? E se o Entropista já tiver decorado o ritual, eles o matarão? **(confiança, tensão, auto-suficiência, kharma)**

- Um iniciado de passado um tanto obscuro surge com um postura diferente e começam a correr boatos de que ele se iluminou, enquanto outros afirmam que ele se corrompeu e está tentando atrair a maior quantidade de aliados possível para seu futuro golpe. Os personagens acreditarão em sua iluminação? Ou acharão uma farsa? Investigarão a vida do personagem? Que atitudes eles tomarão para impedir um racha na Loja? **(crenças, interação na sociedade iniciática, preconceitos)**

- Uma menina parece escapar da Doutrinação de forma involuntária, enquanto todas as facções lutam por acreditar que ela é Maytréia que retornou. Os personagens participarão desta batalha? Ou a perceberão como grande demais para eles? E quais deles acreditam que ela seria Maytréia? Tentarão eles reunir provas de que ela seria Maytréia... ou de que seria uma farsa? Tendo descoberto a verdade; o que farão com ela? **(posturas, esperança ou desespero, profecias, imparcialidade)**

- Um candidato à Prefeitura da cidade parece ser marionete d'Os 300. Sendo ou não, a Egrégora "Corrupção" o protege ativamente. Os personagens tentarão impedir esse candidato de que maneira? Estariam prontos para enfrentar uma Egrégora? Pensariam em descobrir mais sobre seu provável envolvimento com Os 300 e a Egrégora antes de agir? E o que farão quando descobrirem a verdade (que pode não ser nada do que pensam)? **(auto-confiança, metodologias, compreensão da maya)**

Os exemplos acima são o bastante para que o Mestre entenda que os modelos de personagens e grupos abaixo são exatamente isso: modelos. A partir deles (ou mesmo sem isso) o Mestre pode desenvolver as mais diversas e surpreendentes situações.

DOUtrinADOS

É comum que o jogador olhe para o Doutrinado e pense nele como "índio em filme de cowboy". Mas existe muito mais por trás de um Doutrinado do que a simples idéia de que ele é um sujeito perdido na Maya e que não tem defesa contra dos shiddis. Para começar, quem disse que ele não tem defesa? Uma falha no uso do shiddi ou – em caso de shiddis que o afetem diretamente – o número de sucessos incorreto impedem que o shiddi o afete. Isso sem contar todos os Doutrinados estão ligados a uma Egrégora, com maior ou menor intensidade. Por isso, quanto mais importante for o Doutrinado para a Egrégora a que ele estiver ligado no momento, maior será o empenho na defesa que ela usará. Lamentamos dizer, mas isso significa que se um Iniciado se envolver com um Doutrinado muito importante para a Egrégora (um líder religioso ou político, por exemplo), poderá estar comprando briga com a própria.

Além disso, uma bala ou uma faca ferem o Iniciado tanto quanto a qualquer um. Um atirador de elite colocado

no lugar certo e na hora certa podem fazer uma diferença fatal. Um Doutrinado pode correr, lutar e fazer qualquer uma das capacidades normais de uma pessoa de forma tão boa ou mais que o Iniciado. Outro detalhe relevante é que um Iniciado sabe que se envolver com Doutrinados é uma excelente forma de se atrair kharma. Machucar um deles pode atrair muito mais problemas do que se imagina.

ORGANIZAÇÕES GOVERNAMENTAIS

Contudo, o mais perigoso para o Iniciado, por parte dos Doutrinados, são as organizações que podem atrapalhar efetivamente os planos de qualquer um. Quando a "Liga de Proteção ao Lar e aos Direitos da Família" local acha que o novo morador tem um jeito muito esquisito e não se encaixa nas "boas" normas sociais, eles podem criar um verdadeiro inferno na vida do Iniciado. Estas organizações atuam nos mais diversos campos da existência humana e nada impede que algumas delas esteja sob o controle de alguém que pertença às facções inimigas. Entre os mais diversos tipos de organizações temos as policiais, militares e para-militares. Estas últimas podem ser ótimas aliadas, observadores incautos ou inimigos incômodos: dependerá sempre da maneira com que o Iniciado lidar com elas. Eis algumas destas organizações:

- **Polícia militar:** o policial militar normalmente representa um agente da lei. Costuma ter algum treinamento básico sobre patrulhamento das ruas, mas normalmente está muito mal equipado. Seu trabalho costuma ser mais braçal e de campo.

- **Policial civil:** apenas um pouco mais equipado e treinado que seu colega militar, o policial civil costuma ter problemas sobre sua "área de atuação" em relação aos colegas de profissão. Atua mais nas áreas de infiltração e investigação

- **Polícia federal:** geralmente é o mais bem equipado dos policiais. Seu trabalho envolve crimes de jurisdição federal.

- **Serviço de Inteligência:** os Iniciados precisam ter muito cuidado com este tipo de agente. Primeiro porque ele raramente se apresenta como tal, sendo normalmente alguém que passa despercebido. Além disso, existe um grupo de investigação multinacional, cuja a representação no Brasil se encontra dentro do serviço de inteligência, que vêm investigando fatos estranhos que ocorrem ao redor do mundo, procurando descobrir se existe alguma ligação entre eles. Um certo aparelho parece ter sido desenvolvido e os boatos afirmam que ele pode fazer com que os Doutrinados percebam o uso de shiddi.

- **Forças armadas:** apesar de normalmente não se envolverem neste tipo de assunto, as forças armadas são uma peça muito importante no movimento da existência social humana. Recentemente, se ouviu falar no Brasil de um tal de "Projeto Maya". A simples escolha do nome já deixou muitos não-Doutrinados de cabelos em pé. Boatos que vão desde a existência de Mayavicos se utilizando de suas influências para atuar dentro das Forças Armadas até a presença de seres extraplanares que teriam conseguido contato com o Exército e está paulatinamente se infiltrando nas Forças Armadas para atacar no plano físico pipocam entre os Iniciados.

ORGANIZAÇÕES CIENTÍFICAS

A ciência vem sofrendo fortes mudanças. A idéia creditada a Descartes de que o mundo era formado de máquinas autônomas e independentes (inclusive nossos corpos) está sendo fortemente abalado e substituído por uma visão mais holística do universo.

Se por um lado isso leva os Doutrinados a enxergarem o mundo da forma que os Iniciados desejam, por outro aproximam eles da Realidade. E se as pessoas erradas, compromissadas com os objetivos errados descobrirem um modo de “furar” a Maya, o que pode acontecer? Os 300 vêm trabalhando de forma dedicada a esse objetivo, neste caso os Tecnólogos em especial. Portanto, o Iniciado deve ficar atento quando um cientista ou organização consegue se aproximar das bases da Guerra Oculta. Apesar de nem todas as organizações científicas estarem imbuídas em objetivos mesquinhos, já se foi provada várias vezes que as descobertas científicas podem ser deturpadas para fins nada evolutivos, os centriarcas são especialistas nisso.

- **Projeto Gattacca:** este grupo de cientistas, mais do que mapear a genética humana, pretende descobrir de onde surge o gene e o que o leva. Os membros desta organização – que vem sendo mantido oculta dos Doutrinados em geral – acreditam que existe uma “inteligência” por trás da existência das cadeias de DNA. Algumas informações parecem indicar que eles descobriram formas de mudanças instantâneas biológicas, provocando verdadeiras metamorfoses em corpos humanos. O problema é que por mais que investiguem, nenhum membro de Escola Iniciática descobriu quem está por trás desta organização. Um organograma extremamente complexo impede as tentativas pelas vias normais e as investigações através de shiddis não têm surtido resultados. Portanto, toda a atenção é pouca para com os membros desta organização, apesar dela não ter aparentemente feito absolutamente nada que interferisse na Guerra Oculta em favor de qualquer uma das facções. Na verdade, alguns registros atentam para a possibilidade de ajuda indireta por parte deste grupo a alguns Iniciados em momento chave. Os mais experientes costumam ter uma atitude de “aliança relutante” para com esse projeto.

- **Os imortais:** quando Einstein, Bohr, Heisenberg e outros se juntaram para formar a teoria quântica, ajudaram o mundo a perceber que o pensamento mecanicista de Descartes e Newton não se aplicavam a realidade como um todo. Este grupo manteve, dentro do possível, um intercâmbio constante. Conforme o tempo passava, novos talentos iam sendo chamados para compor os grupos. Geração após geração, os cientistas vão acrescentando novas noções e conhecimentos que aproximam cada vez mais a física e a ciência em geral, daquilo que vem sendo defendido pelos Iniciados desde a aurora dos tempos. Com o tempo, este grupo em particular, passou a ser chamado de “Os imortais”, como piada a observação feita por um dos fundadores do grupo numa noite de discussão.

Este grupo sempre foi observado de perto e nunca foi um problema para os Iniciados. Na verdade, alguns tecnólogos trabalhavam ativamente para desenvolver o

pensamento que ali imperava e a Egrégora que amparava este trabalho (alguns, inclusive, foram membros do grupo). Mas recentemente, os entropistas passaram a atacar esse grupo de forma praticamente direta. O que os levou a agir dessa maneira se tornou um mistério. Um deles capturado após violenta batalha, falou: “o problema não são vocês”. E morreu.

Não se sabe isso foi uma isca plantada para disfarçar ou se existe alguma outra força atuando de maneira indireta e tenha chegado um momento chave para o trabalho do grupo. Normalmente, o fato de algo estar sendo um empecilho aos entropistas seria uma boa notícia, mas o problema é que eles não estão tentando destruir o trabalho ou matar os cientistas. Eles simplesmente estão tentando se infiltrar e rastrear o grupo.

Por isso, várias questões foram levantadas depois disso: O que os entropistas querem? Que entidade ou facção estaria trabalhando secretamente o grupo durante tanto tempo? E que nível de poder tem essa provável entidade, que passou despercebida dos Iniciados? Qual o seu objetivo? Os Iniciados temem tanto encontrar as respostas como a ausência delas.

- **Instituto Devalieur:** um cientista do séc. XVI, despertou para a Realidade e fundou um instituto com seu nome que rastrearia trabalhos científicos pelo mundo afora, recolhendo membros promissores de universidades, recrutando cientistas e pensadores e contratando a todos para trabalhar em função da criação de sua visão da Evolução humana. Este instituto conseguiu um amplo sucesso durante os séculos seguintes e está atuante até hoje, onde ajuda a desenvolver armas e modos de rastreamento de membros das facções inimigas sem a necessidades de shiddis e conseqüentemente sem o risco de Eco.

Uma parte deste instituto desenvolvem soldados altamente treinados, com armas super-tecnológicas, que saem em missões específicas para o interesse do instituto. Outra rastreia membros inimigos e prepara trabalhos de contra-espionagem e infiltração.

Só existe um problema: o nome deste cientista era August Devalier e ele era um centriarca. Portanto, algumas batalhas assustadoras com centriarcas que usam armas inesperadas surgiram e se tornaram mais comuns na segunda metade do século XX. Isto dá uma certa vantagem para os centriarcas pelo fato de que quando as armas falham, elas não provocam Eco, são recarregadas normalmente e não desaparecem depois de um tempo, como fariam armas criadas com shiddis. O motivo pelo qual os 300 ainda não saíram armando maciçamente suas fileiras é um mistério. Especula-se que deve existir um preço muito alto pelo uso de tecnologia tão avançada na Maya. De qualquer forma, nunca se sabe se uma arma poderosa invocada por um centriarca é um produto do plano mental ou se ela foi concedida pelo instituto.

ORGANIZAÇÕES RELIGIOSAS E SEITAS

As religiões pelo mundo afora podem ser divididas em duas posturas internas. Geralmente elas são compostas de um grupo mais externo que não conhecem os eventos da Guerra Oculta e trabalham as massas e outro

– interno, limitado e muito pequeno – que sabe perfeitamente sobre a Maya e as diversas facções da Guerra Oculta.

O grupo sempre comanda por trás dos panos e coloca o pessoal mais externo para fazer o seu trabalho no mundo. Isso seria ótimo se não fosse o fato de que os centriarcas adoram se infiltrar nestes trabalhos e deturpá-los em toda a sua base filosófica. Por isso, se torna inevitável que os maiores choques neste aspecto ocorram com os Litúrgos.

Quando o Mestre considera a idéia de colocar um líder religioso qualquer em sua Saga, deve ter em mente que, a não ser que ele seja um não-Doutrinado, este não terá noção da Guerra Oculta. Tudo o que ele fará será acreditar que vive sua própria guerra, contra os demônios ou deuses (sabe-se lá que religião ele professa?). Fica um pouco difícil também imaginar os personagens dos jogadores tendo uma audiência com o Papa ou com aquele Mahatma que vive escondido no Tibet (apesar do Mestre sempre poder aproveitar essa idéia, nunca se sabe...).

Portanto, o encontro entre um líder religioso na Saga pode ser um simples encontro formal ou uma luta de fé e determinação. É claro que existem membros de **todas** as facções infiltradas em **todas** as religiões...

• **Seita do reverendo Shiang:** um cinzento certa vez descobriu que poderia absorver a energia astral dos Doutrinados para seus fins. Fazendo um acordo com uma determinada Egrégora, ele conseguiu fundar uma seita que está se espalhando pelo mundo com uma assustadora rapidez.

Seus membros o seguem com um fervor fanático. Alguns são capazes de se jogar na sua frente para levar um tiro em seu lugar. Eles seguem suas determinações cegamente e com uma lealdade espantosa. Shiang parece estar conseguindo seus objetivos.

Formando uma cúpula com outros cinzentos, entre eles sua esposa Shin-Li (que, na verdade, não é esposa dele, mas se aproveita dessa Maya para poder realizar rituais de energização sexual com ele), Shiang domina sua organização com mãos de ferro. Ele já tem uma organização médica, serviço social e policia particulares.

Várias vezes, os Iniciados tentaram destruí-lo mas sem sucesso. Até os 300 desejam o seu fim: a possibilidade dele ter pertencido aos centriarcas antes da traição é grande. Todos os fracassos parecem vir do fato de que, além da cúpula formada exclusivamente de cinzentos unidos – até quando, não se sabe – pela sua causa, Shiang desenvolveu um grupo de seguidores a quem ele “doa” poderes com seu “toque divino”. Estes seguidores são treinados para protegê-lo e o fazem até o fim. O Mestre deve considerar que cada um deles tem um “shiddi” específico e que não muda, que pode ser usado de uma a três vezes por seqüência. Depois disso, eles devem recarregá-lo com a “benção” de Shiang.

Outro detalhe importante com que o Mestre deve se preocupar é que a cúpula da seita é formada por cinzentos. Como os cinzentos são notoriamente conhecidos por jogarem apenas para seu próprio time, é inevitável que volta e meia alguém tente derrubar o outro em sua tentativa de maior poder, riqueza ou quaisquer outros objetivos.

Porém, Shiang e sua esposa se mantêm firmes; em meio às cobras de seu covil, eles são os mestres delas. Mas, na verdade, a alternativa é mais assustadora. Se os cinzentos não tentam derrubá-lo e aceitam sua liderança unidos em torno de um ideal, uma prerrogativa está sendo criada e uma nova concepção tira o sono dos membros de outras facções: a de que cinzentos – unidos por objetivos em comum – possam criar organizações duradouras.

• **Ordem da Evolução Divina:** a Ordem da Evolução Divina, ou OED, é uma ordem secreta, altamente estrita, que foi fundada segundo os Iniciados pelo próprio Saint German. Esta ordem não parece pertencer a nenhuma religião institucionalizada do mundo, tendo em vista que devotos das mais variadas vertentes já foram encontrados afirmando serem de suas fileiras. Na verdade, ela parece se adaptar as condições da religião de seu membro e já foi dito que ela procura descobrir o que seriam “as verdadeiras raízes e a verdadeira mensagem oculta existente em cada uma delas”.

Definitivamente, esta é uma ordem que compactua com os objetivos das Escolas Iniciáticas. Profundamente voltados para o objetivo da Evolução Universal, a grande diferença entre seus membros e os Iniciados reside no fato de que eles ainda não perceberam a Realidade. Os participantes desta ordem ainda percebem o mundo pela Maya; na verdade, talvez isso os tornem mais heróicos do que os Iniciados.

Contudo, isso tem seus perigos. Eles parecem saber que existem seres que podem “controlar a realidade” de maneiras que eles ainda não percebem, mas geralmente não conseguem reconhecer esses seres. Como sua moralidade é definida entre “bem” e “mal”, certas atitudes dos Iniciados podem lhes parecer incorretas, às vezes. E isso gera conflitos. E sempre tem a possibilidade deles acharem que os não-Doutrinados são todos iguais. Todavia, como os objetivos se alinham, é mais provável que um deles se torne aliado do que inimigo.

Quando o Mestre criar um personagem desta ordem, deve fornecer a eles shiddis como se fossem postulantes. Na verdade, se não fosse pelo fato de que eles não tem tutores Iniciados (talvez até tenham, mas se assim for a forma de forma bastante discreta) eles poderiam ser considerados postulantes. A forma mais geral de como se criar um personagem postulante se encontra adiante.

BRUXOS

Os Bruxos são pessoas que desenvolveram poderes dos mais diversos. Porém nenhum deles é um shiddi no sentido real da palavra. Todos os seus poderes parecem afetar até o nível astral e muito poucos deles parecem ter alcançado a Iluminação por esse caminho. Os Bruxos vivem mergulhados na Maya como qualquer Doutrinado, isso implica em certas vantagens e desvantagens.

A primeira vantagem está na óbvia ignorância do que realmente acontece. Como eles não sabem da existência da Guerra Oculta, não tomam normalmente partido algum e trabalham diligentemente em seus objetivos pessoais. Porém sua ignorância também os tornam perigosos. Eles podem ser tão facilmente arrematados por outras facções

como pelos Iniciados. Na verdade, nada impede o Iniciado de conseguir um como Postulante e, quem sabe, um futuro Iniciado. Uma outra vantagem clara dos Bruxos se encontra no fato de que eles não sofrem o Eco. Eles parecem ter um sistema de crescimento espiritual próprio, que talvez ao seu modo seja mais duro que o dos Iniciados, mas o Eco é uma característica própria daqueles que descobrem a Realidade.

Mas eles têm suas desvantagens. Um grande problema é que, como pertencem a uma Etapa Evolutiva já ultrapassada, eles estão sob a influência de uma Egrégora que não mais deveria existir, mas que – ajudada pela Avydia – luta para se manter em sua atual situação. Esta Egrégora obviamente não deve enxergar de bom grado a presença de alguns Iniciados se intrometendo na vida de alguém sob sua influência. Além disso, eles normalmente precisam da ajuda de espíritos ou elementais no uso de seus poderes e alguns dos pactos que os Bruxos fizeram pode envolver espíritos ou elementais que definitivamente não gostam de Iniciados (muitos, inclusive, definitivamente não gostam de *qualquer humano* e trabalham fingindo que ajudam ao bruxo, enquanto se alimentam de sua energia vital). Estes seres sabem com quem estão lidando quando encontram um Iniciado e – por isso mesmo – apresentam duas reações distintas: ou evitam confrontá-lo, ou o atacam com tudo o que tem. Estes ataques podem ter os mais diversos aspectos; o Mestre não deve de maneira nenhuma se restringir a ataques diretos físicos e psíquicos.

Se o Mestre desejar usar Bruxos em sua Saga, deve sempre se lembrar que eles nunca usam poderes do plano mental (muito menos da Hierarquia Intuitiva, pois não se chega a ela sem passar pelo mental) e que estes poderes sempre são oferecidas por espíritos ou elementais do plano que ele estiver ativando. Faça os Bruxos desenvolverem pactos para que os poderes deles se mantenham. Também não se deve esquecer que eles costumam ter seguidores e/ou aprendizes.

POSTULANTES

Os Postulantes são os Doutrinados que já estão cientes da existência de uma Realidade maior que a Maya. Apesar de ainda serem Doutrinados, eles desenvolveram certos poderes que ajudam em suas defesas e no alcance de seus objetivos. Normalmente um Postulante está sob a tutela de um Iniciado, que tem shiddis o suficiente para perceber o que ocorre com seu pupilo. Por isso, a não ser que esteja sob alguma influência externa, tenha enlouquecido ou tenha de alguma forma escondido sua queda para se tornar um Cinzento, eles costumam ser grandes aliados.

Como ainda não desenvolveram shiddis, eles costumam ter poderes restritos como “ler auras” de forma genérica ou “conversar com espíritos” que eles não sabem de onde vêm, o Mestre sempre dará poderes definitivos que imitem os dos shiddis para eles, mas sem a flexibilidade que os shiddis dão. Por exemplo, o Postulante pode aprender a *controlar o fogo*, um shiddi que envolveria Controle & etérico provavelmente. Mas enquanto seu tutor pode fazer absolutamente qualquer coisa que envolva o shiddi e o plano citados o Postulante saberia apenas

controlar fogo. Se ele desejasse usar outro shiddi envolvendo Controle & etérico, teria que aprender como se fosse um “novo poder”. O Mestre pode dar até três poderes deste tipo, lembrando apenas de que deve manter uma coerência. Mantenha sempre o mesmo plano ou shiddi para os poderes do personagem. O Postulante do exemplo acima poderia desenvolver até três poderes do plano etérico ou do shiddi Controle. O Mestre do jogo deve se lembrar também de manter um certo limite para o poder deles, não afetando a crença que eles têm da realidade. A Maya ainda os atinge e apesar deles acharem que podem fazer projeção astral, muito poucos acreditariam que podem voar. Apenas conforme sua crença na Maya for sendo verdadeiramente abalada – e este é o principal objetivo do Tutor – ele desenvolverá capacidades maiores, mas geralmente os Postulantes passam pela Iniciação antes que isso aconteça.

Apesar disso, nunca se sabe qual o poder daquele Postulante novo que se postou à sua frente, devido a enorme gama de possibilidades que eles têm à sua disposição. Todavia, o Mestre deve se lembrar que o Postulante ainda se encontra sob o efeito da Maya. Isto quer dizer que ele não sofre o Eco, mas limitações do tipo que envolvam a falta de fé em si mesmo (“eu não posso fazer isso, é impossível”) devem servir para anular seus poderes, inclusive durante o tempo em que ele estiver os usando. Além disso, o poder da Maya é tão grande nos Doutrinados que ele poderá ter sua memória “reestruturada” para pensar que fez algo de maneira diferente, como acontece a qualquer Doutrinado. O próprio Tutor do Postulante pode cuidar disso, para evitar que seu pupilo enlouqueça. Tudo a seu tempo...

Os jogadores devem se lembrar que o Postulante não é “bucha de canhão”, muito pelo contrário. Apesar deles – dependendo do seu grau de fidelidade – poderem se posicionar para ajudar seu Tutor, é do Iniciado que parte a obrigação de ajudá-los.

E mais um detalhe: é óbvio que as outras facções também tem seus Postulantes, com poderes equivalentes.

EGRÉGORAS

Conforme já foi dito, uma Egrégora é uma resultante da união das energias psíquicas (astrais e mentais) de vários seres criada com uma intenção. Ela passa então a viver em função única e exclusivamente de seu objetivo. Ela tem o poder de manipular as pessoas (sim, elas também manipulam aos Iniciados) e tem seus próprios poderes astrais e mentais para se defender.

Para algumas Egrégoras, quantidade é qualidade. Quanto maior for o número de pessoas sob sua influência, maior é o seu poder. Normalmente, esta é a predileção das Egrégoras que estão sob a égide da Avydia. Para outras qualidade é *qualidade mesmo*. Estas Egrégoras sabem que um Ser Humano focado e com vontade o suficiente, vale mais do que 100, 1000 ou mais pessoas menos determinadas. Este é o caminho das Egrégoras ligadas à Evolução.

É interessante notar que as Egrégoras funcionam como um cacho de uvas invertido ou como um organograma bem estruturado, onde cada uma delas está ligada a outra maior. O ponto final desta hierarquia seria as duas grandes Egrégoras, a Avydia e a Evolução, mas alguns Iniciados

afirmam que até elas servem a outras maiores. Cada Egrégora complementa o trabalho de outra que vibra na mesma frequência, por isso é muito raro que alguém fique sob a influência de uma única Egrégora.

Quando um Iniciado encontra uma Egrégora em um reino psíquico (astral ou mental) ele a percebe como uma nuvem de energia. Dependendo do poder e influência desta Egrégora, ela pode parecer desde uma pequena bola de boliche até uma gigantesca nuvem do tamanho de galáxias. Algumas podem ser bem novas e outras tão antigas quanto a humanidade. Outras foram poderosas em seu tempo, mas agora adormeceram, esquecidas. Quando uma Egrégora se encontra adormecida, ela lembra uma rocha com a forma de um casulo que protege seu interior. Normalmente estes casulos são difíceis de encontrar e existem guardiões tomando conta desta Egrégora adormecida: quanto mais importante ela é, mais poderosos são seus guardiões.

No plano físico, o Iniciado pode perceber as ondas de influência de uma Egrégora. Multidões agindo como se fossem uma única entidade demonstram de forma bem clara estas ondas, apesar de existir outros efeitos dos mais diversos. Já no plano etérico ele perceberia estas ondas de influência exatamente como as descrevemos: como ondas. Ele veria as correntes de energia etérica perpassando pelas pessoas; entrar numa destas correntes exigiria um teste de resistência psíquico ou o Iniciado também será arrastado e levado com a multidão.

Mas existem diferenças na forma de agir de cada tipo de Egrégora. Quando uma ligada a Avydia age, qualquer um com visão astral ou mental perceberá que elas alimentam as emoções e pensamentos das pessoas influenciadas enquanto absorvem a energia vital delas, agindo como se fossem vampiros psíquicos (os verdadeiros vampiros psíquicos serão vistos mais adiante). As multidões sempre agirão de forma emocionada e irracional, preocupando-se apenas com as satisfações pessoais e instantâneas de qualquer tipo. Lembramos que quando falamos em multidões, não estamos necessariamente falando de agrupamento de pessoas no mesmo local e na mesma hora. À noite, por exemplo, uma verdadeira multidão freqüente prostíbulos ou solicitam serviços sexuais pagos, apesar de espalhados pelo mundo. É, a situação é mais complicada do que parece...

As Egrégoras ligadas à Evolução agem de forma diferente. Um Ser Humano livre da Maya, ou a caminho de se libertar dela, vale por milhares de pessoas Doutrinadas. O objetivo delas é a libertação de todos os Doutrinados da Maya. Mas geralmente trabalham as multidões de forma diferente. Costumam alimentar um Ser Humano que pode modificar a consciência de todos em um local ou mesmo no planeta. Sócrates, Platão, Aristóteles, Pitágoras, Péricles e outros fizeram valer toda a civilização grega. O mundo não pensou mais da mesma maneira depois deles. Egrégoras ligadas a Evolução costumam alimentar seus influenciados com ideais e se alimentam da energia psíquica que estes ideais e o trabalhar por eles provocam. Elas também se alimentam da energia reciclada da Maya quando um novo Iniciado surge e quando alguém se Ilumina.

Os métodos apresentados acima não são padrões

fixos. Uma observação acurada permitirá a qualquer um perceber que em determinados momentos da história, uma Egrégora se utilizou do que seria o método da outra. Apenas criamos o que seria uma estrutura de jogo para que o Mestre possa criar as suas Egrégoras. Ao criá-las porém, lembrem-se que os Doutrinados não percebem as Egrégoras como algo consciente e vivo. Apesar da ciência e da filosofia darem tímidos passos nessa direção, a concepção geral ainda não enxerga tão longe... e talvez isso seja bom.

AVYDIA

Eis aqui alguns exemplos de Egrégoras que trabalham contra a Evolução humana:

- **Luxúria:** absorve a energia vital das pessoas através dos desvios sexuais e deturpação dos objetivos do sexo. Defendida amplamente pelos 300 através principalmente dos Mecenas (com o uso de filmes e publicações pornográficas, além de músicas, programas e filmes de duvidosos objetivos), esta Egrégora muito antiga e poderosa foi criada a partir da deturpação dos objetivos originais das gueixas e das heteras gregas. A Egrégora da **prostituição** surgiu a partir daqui e vem se fortalecendo de maneira rápida nos últimos tempos.

- **Crime:** a usurpação da riqueza alheia, através da coação física e/ou psicológica é tão antiga quanto hedionda. Esta Egrégora é amparada pelos 300 e pelos Entropistas: os primeiros acreditam que a preocupação com o crime ajuda a desviar a atenção de parte da população mundial de seus verdadeiros propósitos e os últimos vêem o crime como uma excelente arma de demolição social. Quando o crime se organizou e legalizou (como através do tráfico de escravos e venda de armas, que ocorre até hoje) estas facções conseguiram dar um grande passo em seus trabalhos. A cada pessoa que se envolve ou recorre ao crime para agir e a cada vítima da violência gerada pelo crime, mais esta Egrégora se alimenta.

- **Guerra:** a mais violenta das Egrégoras se tornou extremamente perigosa com o advento das armas nucleares, químicas e bacteriológicas. Apesar da ameaça de uma guerra mundial (que alimentou esta Egrégora amplamente na segunda metade do século passado, com o medo que gerava) ter diminuído, as guerras locais continuam sendo um verdadeiro inferno na vida de suas vítimas e um verdadeiro deleite nas mãos de seus mantenedores, que são os membros dos 300 especializados no trabalho com esse tipo de Egrégora – em especial os Poliéticos (através das decisões políticas e das suas fábricas de armas), dos Mecenas (com filmes que promovem a violência e a guerra como meio de resolver qualquer conflito) e dos Liturgos (através de noticiários que alimentam a discórdia e o sentimento de vingança). Eles são conhecidos como os “Senhores da guerra”. Esta Egrégora se alimenta das energias vitais dos caídos e aleijados em campos de batalha, das crianças que se prostituem por barras de chocolate e mulheres que são violentadas por soldados perturbados psicologicamente. Os neuróticos de guerra que caminham pelas ruas são verdadeiros representantes desta Egrégora, com suas explosões de violência e neurose.

- **Desespero:** suicídios, distúrbios psicológicos irreversíveis, viciados em drogas, fanatismo religioso e

terrorismo. Estes são alguns dos “filhos” gerados por esta Egrégora extremamente sutil e perversa, criada pelos Entropistas. Uma verdadeira multidão silenciosa é vítima diária dos efeitos dessa Egrégora e a alimenta quando o desânimo diminui a energia vital da pessoa. Apesar de ter sido gerada pelos Entropistas, alguns Filósofos e Litúrgos dos 300 e alguns Mayávicos acreditam que podem se utilizar dos efeitos desta Egrégora, afirmando que os fins justificam os meios.

- **Loucura:** apesar da maioria de seus membros negarem isso, os Mayávicos foram os grandes geradores desta Egrégora. Ela surge da total separação na psique humana entre matéria e espírito, quando alguém consegue arrancar de vez o vestígio de Divindade em si; ou quando tenta um contato direto e desesperado com a Divindade, tentando a Iluminação sem passar pelas etapas que vão preparando a personalidade para a mudança (tentativa esta que geralmente acontece quando se percebe o erro que cometeu tentando negar a Divindade). Os hospícios, logicamente, são os grandes mananciais que alimentam a esta Egrégora. Porém, o mergulho imperceptível a que vão sendo submetidos milhares de pessoas diariamente também é uma excelente fonte de energia vital. Externamente, os Mayávicos negam sua autoria involuntária para a criação desta Egrégora, mas internamente parecem afirmar que todas as guerras tem suas vítimas inocentes e que aquele que se iniciou em suas fileiras e enlouqueceu, não era merecedor de sua Iluminação.

EVOLUÇÃO

A outra face da moeda está sob a responsabilidade dos Iniciados. O Mestre deve ficar atento ao fato de que as Egrégoras ligadas a Evolução apesar de aparentemente estarem sendo menos trabalhadas (o trabalho das outras facções com os meios de comunicação garantem isso) isto não é verdade. Constantemente a humanidade encontra porta vozes destas Egrégoras, que obviamente sofrem ações para serem calados.

- **Liberdade:** essa Egrégora vem evoluindo com o Ser Humano. Antigamente, a simples liberdade física era o objetivo. O famoso “direito de ir e vir” estava perfeitamente vinculado aos objetivos desta Egrégora. Depois, houve a necessidade de liberdade do sentir, que culminou com a liberação sexual e o movimento feminista. Agora, os Iniciados que trabalham esta Egrégora – em especial os Mediciniais, Filósofos e Litúrgos – trabalham a liberdade da mente, algo muito mais profundo e difícil do que se pensa. Segundo os Iniciados que trabalham por esta Egrégora, esta seria a verdadeira liberdade humana. Sob sua égide se encontra a Egrégora da **cidadania**, que trabalha o desenvolvimento da consciência dos direitos e deveres de uma vida social.

- **Prosperidade:** o universo é rico e prospero. Portanto, todos que vivem nele também devem ser. Os Iniciados que trabalham esta Egrégora não acreditam que a pobreza forçada seja um meio de se alcançar a Divindade. A não ser que esteja ligado ao dharma da pessoa em questão (que passa a ser válido a partir do momento em que se toma um voto de pobreza conscientemente) a situação de falta dos bens básicos para a vida de alguém é um crime lesa

humanidade. Porém, é importante entender o conceito de que prosperidade *não está ligada a quantidade de dinheiro ou bens* que o indivíduo possui. Prosperidade precisa ser vivida e dividida, ou ela não existe no ser em questão. Em resumo, segundo os Iniciados, *prosperidade é ter o que se precisa no momento em que se precisa.*

- **Geração:** gerar, criar, produzir... em todos os planos. A cada encarnação o Ser Humano deve cumprir com esse papel. Fazer algo de construtivo para si e para o mundo não é apenas ética e socialmente desejável: é uma necessidade básica. *O ser que não produz não pertence ao universo.* Cientes disso, membros de outras facções alimentam – de forma um pouco contrariada – esta Egrégora produzindo coisas úteis. Esta ironia é compensada quando trabalham ativamente para que os Doutrinados não produzam ou gastem energia em produções inúteis. Todos devem pagar o seu dízimo por existirem, mas cada energia vital desperdiçada é “capturada” por uma das Egrégoras não evolutivas.

- **Consciência:** a necessidade de conscientização de quem é e o que faz neste mundo é tão importante para o Ser Humano que foi criada uma Egrégora apenas com esse objetivo. Cada vez que alguém reflete, pesquisa e tenta entender sinceramente – sem medos e posições atávicas – seu lugar no mundo entra em contato com essa Egrégora e produz energia para ela ao mesmo tempo em que recebe sua cobertura. Quando um representante desta Egrégora se destaca no mundo, se torna um dos principais alvos das outras facções.

- **Vontade:** Egrégora associada a idéia do poder, como forma de manipulação da própria Maya. O desenvolvimento da Vontade nas pessoas é de fundamental importância para o seu crescimento espiritual. Os inimigos, a necessidade de trabalhar seu dharma, a luta contra a Maya e a árdua escalada da Iluminação, os problemas do dia-a-dia, os shiddis... tudo isto exige força de vontade da parte do Iniciado. Tantos foram os não-Doutrinados que desenvolveram esta capacidade que geraram uma Egrégora disso. Apesar desta geração ter sido genérica, apenas os membros das Escolas Iniciáticas tentam torná-la de conhecimento público. Os membros de outras facções tentam tomar o controle e uso desta Egrégora apenas para si.

É claro que a quantidade de Egrégoras apresentadas aqui foi muito pequena. Demos apenas um bosquejo para que o Mestre possa ter uma idéia do terreno em que está pisando. Na verdade, aquela Egrégora que nenhum jogador está pensando que vai encarar e que atua de uma maneira completamente inesperada é a mesma que se tornará inesquecível para eles.

A FAUNA PSÍQUICA

O mundo astral e mental tem suas próprias e variadas formas de vida. Elas povoam o mundo psíquico em uma quantidade ainda maior do que os animais e plantas povoam nosso mundo. Existem também uma absurda quantidade de exércitos das Egrégoras, líderes de pequenos “territórios psíquicos”, seres criados pelo imaginário humano, elementais, elementares, espíritos dos mortos, concepções arquetípicas e outras criaturas dos mais

diversos quilates nestes planos. Alguns destes seres agem exatamente como os animais do nosso mundo agiriam, com reações instintivas. Mas uma grande parte destes seres têm bastante esperteza (quando no mundo astral) e inteligência (quando no mundo mental). Poucos são verdadeiramente aliados de um Iniciado nestes planos. Os que têm noção de perceber o que ocorre, normalmente não gostam da idéia de que um ser que trabalha ativamente contra a Maya (a qual eles fazem parte) esteja nas imediações.

As viagens psíquicas por parte dos Iniciados neófitos apresentam uma característica especial: eles sempre antropomorfizam o que encontram. Apesar de serem seres de pura energia psíquica, ele os perceberá com pernas braços e cabeça até que sua consciência – com o passar do tempo – se adapte e perceba as “formas” reais deles.

SERES DO PLANO ASTRAL

O plano astral é o reino dos sonhos, dos mortos sem descanso, dos seres prestes a nascer no mundo físico, da consciência animal, das criaturas surgidas do imaginário humano e outras mais. Os poderes dos seres astrais são os mais diversos, contudo o Mestre deve ficar atento ao fato de que eles se tornam mais facilmente manipuladores de ilusões. Eles se especializam em shiddis como disfarces, alteração de percepção, controle da realidade e confusões dos sentidos. Isto não deve servir como parâmetro único para o Mestre e sim como sendo requisitos de poderes básicos que qualquer ser do plano astral pode ter.

Os seres deste plano dificilmente possuem inteligência, mas podem perfeitamente possuir esperteza e aprender com os repetidos contatos com humanos (qualquer um com um cachorro em casa percebe isso). Portanto, é aconselhável a um Iniciado neófito ficar de olhos bem abertos – figurativamente falando, é claro – quando encontrar um destes seres. Vamos analisar alguns destes seres:

- **Mortos:** classificando de forma bem grosseira, existem dois tipos de espíritos dos mortos no plano astral. Um tipo é quando uma pessoa morre, mas ainda está determinada firmemente a se manter no mundo material e o outro são seres que trabalharam ativamente pela humanidade e se mantiveram trabalhando mesmo após suas mortes.

O primeiro grupo – normalmente conhecidos como “cascões” – obviamente não é o mais agradável de se encontrar, inclusive porque ele vai perdendo consciência de como era o mundo físico e seu próprio corpo. Isto os obriga a literalmente se fundirem, na tentativa de manter energia e perturbarem seres vivos para repetirem atos que os façam se sentir vivos (um homem pode ser influenciado a beber continuamente e assim alimentar a sensação de vida em um grupo de almas que gostava muito de bebidas em vida, por exemplo).

O segundo grupo sempre irá trabalhar para ajudar e aconselhar o Iniciado que estiver “próximo” de sua presença. Outros seres de vibrações densas não percebem ou evitam estes humanitários.

- **Elementais:** os elementais são a fauna de um plano. No plano astral eles são formados por emoções e se alimentam delas. Sentir determinadas emoções atrairá estes

animais como moscas são atraídas por um bife de porco. Este é o grande segredo de se lidar com eles. Os elementais são os “soldados” das Egrégoras. Entre os mais terríveis existem os rakshasas – que vivem do horror da guerra – e os incubus e súcubus – que se alimentam do desespero provocado pela luxúria e violência sexual, entre muitos outros. Existem também elementais com funções específicas no plano astral, como os poltergeisters, que se alimentam de impressões psíquicas fortes e vivem em lugares marcados por estas impressões, repetindo as experiências que provocaram seu “alimento” até que a energia se extinga. Agindo assim, eles limpam o local – em muitos casos depois de anos.

O Mestre deve sempre dar poderes que permitam aos elementais trabalharem de acordo com o objetivo de suas existências, além de grande capacidade de disfarce e camuflagem. Apesar dos Iniciados menos experientes ainda lidarem com estes seres como se tivessem um corpo, os que tem mais tempo neste assunto sabem perfeitamente que eles assumem a forma que melhor lhes convir naquele momento – em especial, a forma que melhor reagir a emoção demonstrada pelo Iniciado ou que provoque a emoção que o ser deseja. Suas formas reais lembram mais luzes coloridas, sensações emocionais que parecem ter forma e sons distintos.

- **Elementares:** quando um elemental é criado pelas emoções humanas, ele se chama elementar ou elemental artificial. Portanto, quando se fala “quero que o @#\$% do fulano se dane” ou “gostaria tanto que beltrano conseguisse aquele emprego” e ao falar, a pessoa sinta e visualize (pense) isso o elementar surge e vai cumprir sua função. Porém, se o alvo não vibra em sintonia com o desejo emitido, o elementar é obrigado a retornar à sua fonte de origem e cumprir sua função em quem o invocou. Essa é uma outra faceta do kharma. Normalmente, os Iniciados irão encontrar elementares tentando constantemente intervir em auras alheias (numa imagem que lembra os espermatozoides tentando penetrar no óvulo) ou partindo decididamente para cumprir suas missões, sejam nos alvos ou em quem os criou.

Contudo, existe um outro tipo de elementar que é mais perigoso e insidioso: aquele que é criado em rituais, por shiddis ou por mentes poderosas, os que os tornam mais espertos, mais ágeis e mais poderosos. O mestre deve sempre considerar poderes para os elementais que lhes permitam cumprir suas tarefas. Os mais poderosos detêm algum poder de defesa.

- **Criações coletivas:** quando uma grande quantidade de pessoas acredita, se emociona e pensa em uma determinada estrutura, ela passa a existir. Portanto, certos deuses, personagens famosos, criaturas lendárias e monstros do cinema, quadrinhos, tv ou literatura existem “de verdade” no plano astral. Elas cumprirão conscientemente seus objetivos, pois sabem que se impregnarem firmemente o inconsciente coletivo poderão vir a ser tornar uma Egrégora.

Portanto, estas criações coletivas agirão exatamente da maneira com que foram criados e com os poderes que deles se esperam. Aquele monstro do cinema lhe atacará da maneira – e com as capacidades – com que o

cinema o divulgou. Uma coisa interessante com relação as criações coletivas está no fato de que quanto mais popular for a criação e quanto mais carga emocional ela receber, mais poderosa e ativa ela é. Portanto, um personagem de RPG de um jogador ou aquele deus esquecido terão menos força do que aquele animal lendário ou aquele herói muito popular do desenho animado. Contudo, aquele personagem de RPG que sobrevive a anos de campanha e fica famoso no grupo de amigos, começa a desenvolver uma força e esperteza bem estranha com o tempo, ao ponto de tentativas de se criar personagens que o substitua ficam cada vez mais difíceis...

• **Pré-nascidos:** os seres que estão prestes a nascer no mundo físico raramente interferem no trabalho dos Iniciados. Eles estão muito focados no processo de geração de seus corpos físicos para se envolverem e, a não ser que sejam atrapalhados nesse objetivo, não se intrometerão com os Iniciados. Mas sempre existe a possibilidade do nascimento de uma consciência de Maytréia ou de um grande Iniciado que prepara seu retorno ao mundo físico, e isto já provocou batalhas gigantescas com os membros de outras facções. Fora isso, normalmente, os Iniciados mais protegem os que estão para nascer do que agem de outra forma, já que com exceção dos citados acima, os pré-nascidos estão em um estado letárgico, que indica que eles já estão perdendo a consciência da divindade em si.

Mas, de uns tempos para cá, os Centrírios têm feito tentativas no sentido de encarnarem novamente. Estas tentativas aumentaram freneticamente nos últimos tempos e os Iniciados não conseguem conceber o motivo disto. A verdade é que as mais violentas batalhas do astral ocorrem quando um ser deste tenta uma incursão neste sentido. Alguns boatos funestos afirmam que um deles conseguiu nascer no plano físico recentemente. As conseqüências prometem ser arrasadoras, se este boato for verdade. Varreduras feitas pelo mundo afora nada identificaram, mas nada impede que os 300 tenham conseguido esconder a chegada desta criatura altamente destrutiva.

• **Partículas anímicas:** para um Iniciado, alma é a junção dos elementos do plano mental com os do plano astral. Fora isso, os seres ainda têm apenas “partículas anímicas”. É o caso dos animais, e suas partículas anímicas ficam pairando no plano astral, fazendo parte da fauna local. Portanto, as partículas anímicas se parecerão com almas de animais aos olhos dos Iniciados mais novatos. Os animais reagirão de acordo com a energia psíquica do lugar que pairam no plano físico. Ou seja, cuidado ao se aproximar da área de um matadouro ou canil público...

A FAUNA DO PLANO MENTAL

No plano mental, os seres existentes carregam duas características indiscutíveis: são dualizados e adoram acumular informações. Portanto, o Iniciado deve estar preparado para sempre que encontrar um ser do plano mental, saber que poderá encontrar outro muito semelhante que defenderá idéias opostas ao do encontro anterior. Eles sempre serão muito parecidos mas com detalhes trocados. Apresentarão, por exemplo, o anel no dedo de uma mão que passa a ser na outra ou inversão de cores nas roupas para os neófitos, formas geométricas invertidas apesar de semelhantes para os mais experientes e demonstrarão

padrões vibratórios opostos para os Iniciados com domínio do Intuitivo. Eles são chamados de *simétricos*.

O acúmulo de informações, por outro lado, tem um motivo concreto: informação, no plano mental, é poder. Disputas entre elementais do plano mental costumam ocorrer na base das charadas e competições de conhecimento teórico. Estas competições ocorrem com frequência e sabe-se de casos de competições que ocorrem a séculos!!! Normalmente, o perdedor pagará um débito qualquer ao vencedor. Os Iniciados mais antigos acreditam existir uma Lei neste plano que permite e até exige este tipo de interação. A prova disso está no fato de que o vencedor consegue automaticamente o combinado, salvo raríssimas exceções.

Mas o Iniciado não deve se iludir, se forem necessárias ações mais diretas, os elementais deste plano são perfeitamente capazes disso. O Mestre deve considerar que, se o personagem do jogador perder uma charada ou competição deste tipo e não quiser cumprir a sua parte no trato, ele deverá perder toda a sua shakti automaticamente, pois ela servirá como pagamento da dívida. Além disso, ele ganha um ponto de dano psíquico que não pode ser absorvido para cada ponto de shakti perdido. Detalhe: o personagem continua preso no plano mental, totalmente indefeso.

Os seres encontrados neste plano serão os mesmos que os encontrados no plano astral. Porém, aqui eles se encontram bem afastados do plano físico e não demonstram emoções, porém são extremamente inteligentes. Os seres deste tipo que aqui se encontram, ou estão ainda para “descer” aos planos mais densos ou estão definitivamente se afastando deles e se aproximando da reabsorção por parte da Divindade. Cuidado, pois eles fazem o que deve ser feito sem refletir sobre a moral ou ética dos seus atos. Eles não conhecem ou perderam completamente a sensação da dor ou sofrimento. Para eles, uma experiência apenas é desagradável, agradável ou neutra.

Os Iniciados mais experientes não acreditam mais na maya de que os seres deste plano teriam algo como pernas e braços. Normalmente, eles se apresentam na forma de símbolos e conceitos vivos, sendo visíveis de forma antropomórfica apenas pelos menos experientes.

• **Os “últimos mortos”:** em seu processo de retorno à Divindade após a morte, todos os Seres Humanos retornam passando por um plano de cada vez. Enquanto os Iluminados mantêm perfeitamente a consciência nesse processo e controla toda a viagem, a maioria das pessoas se perde no caminho e esquecem quem são. O primeiro ponto de parada deste “retorno para casa” é o plano astral. Aqueles que tentam ficar por lá devido ao seu apego com a vida material se tornam os mortos sem descanso explicados anteriormente. Mas eles não resistem muito tempo sem a parcela da vida em seu interior e começam a ser como que tragados para a Divindade; por isso, após seu corpo físico ser desintegrado e o corpo astral ter se dissolvido no mesmo, eles têm uma última parada no plano mental. Suas reações são bem diferentes aqui: eles se esquecem completamente de suas vidas terrenas e vivem tentando se agregar para repetir padrões – mas não de comportamentos e sim de pensamentos. Conhecidos como

os “últimos mortos”, eles normalmente não dão problemas aos Iniciados que se aventuram no plano mental. A não ser que a atitude do forasteiro vá colidir frontalmente com o padrão de pensamento que este ser defende. Estes seres não costumam ser muito inteligentes, mesmo estando no plano mental, pois a chama da vida que mantinha esse padrão já partiu e tudo o que ele faz é repetir modos de pensar que outros criaram. A cena de ver um deles é ao mesmo tempo entristecedora e assustadora.

- **Conceitos:** sim, conceitos são vivos, conscientes e não são poucos os que existem no plano mental. E eles tanto podem reagir favoravelmente a presença de um Iniciado, como podem atacá-lo ou mesmo ignorá-lo! A idéia é simples: em cada conceito que ajuda a Evolução Humana o Iniciado tem um aliado e em cada conceito que não foi concebido para esta Evolução, temos um inimigo dos membros das Escolas Iniciáticas. Estes seres são profundamente poderosos e podem mudar o curso de muitos acontecimentos, o Mestre deve usá-los com parcimônia.

- **Devas:** os devas – as vezes conhecidos como anjos – são elementais altamente evoluídos, que compactuam com a Evolução Humana. Os motivos reais deste apoio são desconhecidos, mas supõe-se que a evolução da Humanidade auxilia na evolução dos devas; contudo, muitos acreditam que eles seguiriam uma linhagem evolutiva separada da nossa. Ou seja, tudo continua sendo um mistério. Conselheiros sábios e confiáveis (apesar de se poder encontrar dois devas que defendem idéias diferentes e conflitantes com a mesma propriedade), os devas costumam se envolver de forma muito sutil nos trâmites da Guerra Oculta.

- **Atemporais:** o tempo é uma percepção do plano mental. Algumas criaturas – ao tentarem desbaratar a estrutura deste conceito – acabam por se perderem nele. Todos os seres que caíram nessa teia são chamados de “atemporais”, pois o tempo pára de afetá-los, mas – em compensação – eles ficam condenados a vagarem continuamente pelo tempo dentro deste plano, sem nunca lembrarem de seu momento de origem e sem nunca poderem retornar para ele. Este grupo de criaturas abarcam desde pequenos elementais sem maiores conseqüências até conceitos que vagam a procura de seu ponto na existência (totalmente esquecidos pela Humanidade), passando por Iniciados que ainda acreditam participar da Guerra pela Atlântida ou que afirmam vir do fim do mundo!!! Estranhamente, seres que vêm do futuro e conseguiram um contato com Iniciados, demonstram vir de futuros alternativos, ao avisá-los de coisas que estariam para acontecer. A maioria destas previsões falham (mas não todas) e os Iniciados teorizam que, ao avisar do que presenciaram no futuro(!?!), estes seres o alteram... destruindo qualquer possibilidade de voltarem para casa.

SERES INTRA-PLANARES

Além das Egrégoras, Iniciados e Iluminados, algumas consciências conseguem viver em planos diferentes e passear por eles livremente. Estes são os seres mais poderosos, pois os planos se tornam para eles apenas caminhos e meios para alcançarem seus objetivos... sejam

eles quais forem.

- **Vampiros psíquicos:** estes são seres que fizeram ou fazem parte do imaginário popular que conseguiram atingir um status muito parecido com o de uma Egrégora. Eles se alimentam das energias psíquicas das pessoas, em especial multidões, e quanto mais forte as emoções e pensamentos que os alimentam, melhor. Por isso, geram situações em que estas emoções e pensamentos fortes aconteçam: eles provocam grandes acidentes, disputas emocionantes, guerras, catástrofes... qualquer coisa que provoque um grande efeito emocional no maior número de pessoas possível. O Mestre não deve economizar pontos ao criá-los, vencê-los é mais uma questão de inteligência que de poder. Até porque eles desenvolveram poderes muito parecidos com shiddis que lhes permitem absorver a shakti e até a constituição psíquica dos Iniciados.

- **Centriários:** os extremamente poderosos mentores dos 300 vagam pelos planos trabalhando incansavelmente para evitar que a Maya seja desfeita. Assim como os vampiros psíquicos e as almas sem descanso, eles se alimentam das energias passadas por outros. Mas escolhem apenas aos Iniciados de sua facção, devido ao alimento ser mais rico. Encontrar com um destes seres, sem dominar a Hierarquia Intuitiva é morte certa. A fuga é totalmente recomendada pelos Iniciados mais experientes neste caso. Para o Mestre: eles devem ter 5 pontos em pelo menos 2 planos e 5 pontos em pelo menos 4 shiddis. Assim como no caso dos vampiros psíquicos, ao invés de shakti eles têm energia acumulada. Um detalhe sobre os Centriários pode ser importante. Como obviamente eles acumularam karma demais para qualquer chance de Iluminação e como eles são proibidos por este mesmo karma de encarnarem novamente, estes seres vivem mergulhados em um mar de dor e loucura, provocado pelos Ecos constantes que os atacam. Somente os poderes ilusórios deles impedem que os Centriarcas percebam o tamanho da mentira que eles perpetram.

OS ILUMINADOS

Apesar de parecer extremamente difícil e solitária a posição dos Iniciados na Guerra Oculta, eles encontram seus aliados. Entre eles, os melhores são sem dúvida os Iluminados. Como já explicamos antes, o Iluminado não mais é dominado pela Maya, já cumpriu seu dharma e não tem karma. Seus shiddis ultrapassam em muito os shiddis dos Iniciados pois eles são verdadeiros deuses andando na face da terra.

Que o Mestre fique à vontade, mas deve se lembrar que nenhum Iluminado irá interferir no karma criado por um Iniciado, por mais duro que isso possa parecer. Ele não é um super-herói que aparecerá no último momento salvando àquele que só fez besteira.

Além disso, Iluminados são raros e reclusos. A ajuda que eles prestariam seria mais subjetiva ou indireta, evitando interferir nos meandros do movimento do universo. O Mestre não deve colocá-los em sua Saga a não ser que eles mudem de forma marcante os personagens. Iluminados não brincam com a vida dos outros em troca de “diversões personalísticas”. A presença deles deve indicar um ser que está obviamente acima das

nossas pequenas vitórias e derrotas, mas que respeita o momento em que o indivíduo vive. Algo como um pai ou mãe paciente com os desejos e medos de seu filho de sete anos. *Eles não pensam como um Ser Humano mediano.*

Para efeito de jogo, colocamos alguns elementos mais práticos que permitem ao Mestre saber o que fazer na hora que um Iluminado entrar na Saga:

- **Sem kharma:** o Iluminado não acumula mais kharma. Isso não acontece para que ele faça o que quer, mas sim porque sua vontade é a vontade da Divindade. Tudo o que ele faz é aquilo que a Divindade gostaria de ter dele, ele está totalmente “alinhado” com seu dharma; consequentemente ele não acumula kharma.

- **Controle total da Realidade:** o Iluminado tem um controle sobre a Realidade (com “R” maiúsculo mesmo) inigualável. Seu shiddis não precisam ser rolados para ver se funcionam. O gasto de um ponto de shakti garantem o sucesso automático da ação. Eles não são obrigados a gastar a shakti, mas ao fazê-lo o shiddi terá o efeito desejado.

- **Não sofrem Eco:** as ações dos Iluminados não sofrem falhas críticas, apenas normais. É isso mesmo, isso significa que ele não sofre Eco. Afinal de contas ele já resolveu seu dharma, não precisa passar por esse desagradável aprendizado.

- **Anulam shiddis:** um Iluminado pode anular automaticamente qualquer shiddi lançado contra ele, bastando para isso gastar um ponto de shakti.

Alguns boatos entre os Iniciados parecem supor que os Iluminados formariam uma 8ª Escola Iniciática, cujos objetivos e métodos somente poderiam ser entendidos e dominados por eles. Assim como as Escolas Iniciáticas manipulam ao máximo a Maya para atingir seus objetivos, esta oitava Escola manipularia toda a Guerra Oculta para que se completasse a Obra. Mas são apenas boatos sem confirmação, a não ser que se considere como confirmação o sorriso que os Iluminados costumam exibir quando perguntados sobre o assunto.

LEELA

Antigamente, quando se perguntava a um Mestre de alguma escola de pensamento Hindu ou Budista o motivo da existência, eles costumavam dar uma resposta simples. Quando se perguntava o que levou a Divindade a mergulhar no mundo material e viver toda a luta, sofrimento, dor e esforço que viver na matéria exige, eles respondiam essa mesma resposta simples. Eles diziam apenas uma palavra.

Leela.

Leela, em Sânscrito, pode ser traduzida como prazer, brincadeira, gozo, experiência prazerosa e outros termos de sentido análogo. Portanto, na visão destes Mestres de Sabedoria, a Divindade via o que criou como algo belo e resolvia viver na Sua criação. Uma parcela Dela se esquecia momentaneamente de quem era e experimentava verdadeiramente Seu Universo. O sofrimento, ainda segundo estes Mestres, provém da limitada capacidade de compreensão de quem verdadeiramente é da parte de Suas criações. Uma pessoa sofre por se identificar com a personalidade transitória, finita e mutável, sinônimos daquilo que estes antigos sábios chamavam de ilusório: Maya.

E o que nós fazemos quando jogamos RPG? Mergulhamos em um mundo de nossa criação, em personalidades que criamos, vivemos os maiores perigos, tomamos decisões complicadas, lutamos para sobreviver, somos enganados (e enganamos), desconfiamos, nos relacionamos, fazemos amizades e inimizades, vivemos amores. Em resumo, podemos em um jogo de RPG viver toda a gama de experiências que este mundo ilusório nos permitir.

Mas não sofremos. Sabemos que não somos nossos personagens. Podemos até ficar chateados com algo que aconteceu com eles, mas simplesmente seguimos em frente e aprendemos... ou criamos outro, se necessário. Porém, se pararmos por um minuto para pensar; o que nossos personagens diriam se pudessem? Olhariam para nós e perguntariam o motivo? Gostariam de saber para que tanta luta, sofrimento, dor e esforço que ser um personagem de RPG exigiria? E nós? Tentaríamos explicar que eles na verdade não são o que são? Que seu sofrimento só acontece por eles não conseguirem perceber que, na verdade, são uma parcela de nós? Ou apenas sorriríamos e diríamos uma palavra?

Leela.

Os Mestres antigos também afirmavam que a Divindade – por ser onipotente – pode qualquer coisa, inclusive aprender. Aprender sobre Ela mesma. E quando dá esse mergulho na matéria é exatamente o que Ela faz. Portanto, talvez possamos fazer o mesmo. Mergulhar em nossa criação e aprender sobre nós mesmos. Aprendermos algo – através das personalidades que criamos – sobre nossa real essência. Aproveite, pois esse é um RPG. E você sabe o que é um RPG.

Leela.

Danilo de Oliveira Faria

Referências e Inspirações:

Com exceção da Criação como um todo, nada surge do nada. Nem nossos pensamentos. Quando decidimos criar este RPG, já existiam as sementes que permitiam que o terreno de nossa mente (que, esperamos, seja bem fértil) fizesse brotar algo. Estas fontes são bem variadas e se tornaram inspiração pelos mais diversos motivos. Prestamos aqui uma humilde homenagem a estas obras das mais diversas que ajudaram no desenvolvimento de **Maytréia**. Os leitores podem ou não se utilizar delas como fonte de idéias para suas Sagas. Seria interessante se o fizessem.

- **Obras:**

Algumas obras serviram de inspiração para a conceituação e ambientação. Foram personalidades que não contribuíram com um ou dois livros, mas com quase toda (senão toda mesmo) obra... e até mesmo com o modo com que viveram suas vidas. Estes homens e mulheres desenvolveram trabalhos que modificam profundamente as pessoas que entraram em contatos com eles. Agradecemos portanto as Obras das seguintes pessoas:

Professor Henrique José de Souza e Helena Jefferson de Souza, Helena Petrovna Blavatsky, H. Spencer Lewis, Coronel Henry Steel Olcott, Mahatma Ghandi, Krishnamurti, Platão, Huberto Rohden e outros mais.

- **Livros:**

Com certeza, nem todos os livros estarão aqui. Pedimos intimamente desculpas por essa falta. Os livros daqueles que citamos na parte acima, dedicada as obras, também não; pode parecer pretensão mas achamos desnecessária a repetição. Todos eles merecem uma leitura profunda e de mente aberta. Muitos dos conceitos defendidos no jogo, são defendidos neles também. São eles:

Ponto de mutação e A teia da vida (Fritjof Capra), Inteligência emocional (Daniel Goleman, PhD), Buda (volume da coleção “Mitos, Deuses, Mistérios” de autoria de Alistair Shearer), A cabala mística (Dion Fortune), Além do bem e do mal, Assim Falou Zarathustra e O Anticristo (Nietzsche), Uma aventura entre os rosacruzes (Franz Hartmann), Cabala (Perle Epstein), Olympos – Os deuses da Grécia (João S. Lopes Filho e Fred M. de Carvalho), O senhor dos anéis – 3 volumes e Hobbit (Tolkien), O espírito do mal (William Peter Blatt), Apologia de Sócrates (Platão), Blavatsky (volume da coleção “Pensamento Vivo”), Shikasta – Primeiro volume (Doris Lessing), Zanon (Sir E. Bulwer Lytton), Ghandi (edição especial da revista “A Índia, Perspectivas”), Adonai (Jorge E. Adoum).

- **Filmes:**

Alguns dos filmes aqui citados poderão parecer destoantes do objetivo e ambientação de **Maytréia**. Mas não é assim. Uma observação mais acurada poderá permitir a descoberta do que pode ter servido de inspiração aos autores. Muitos deles permitem o desenvolvimento de excelentes idéias para Sagas ou de inspiração para ambientações:

Trilogia Matrix (logicamente), Cidade das sombras (também logicamente), O advogado do diabo, Clube da luta, O show de Truman, O pescador de ilusões, Guerra nas estrelas (toda a saga), O 13º andar, O pequeno Buda, O rapto do menino dourado, Sete anos no Tibet, Kundun, Amor além da vida, Indiana Jones (toda a saga), O corvo (os dois primeiros filmes), Vanilla sky, Os 12 macacos.

- **RPG's:**

O simples fato do RPG ser o que é e funcionar da maneira que funciona já serviria de inspiração para as idéias e ambientações do jogo. Mas houveram e sempre haverão influências. Algumas devido às idéias para regras, outras devido à ambientação e conceituação, talvez uma simples frase escrita com outras pretensões. Não importa. Acreditamos no RPG como o sistema de aprendizado do futuro e todos colaboram com todos neste objetivo. Pedimos sinceras desculpas caso tenhamos esquecido de algum:

Vampiro – a máscara, Mago – a ascensão, Wraith – the oblivion, AD&D, D&D – 3ª edição, Kall of Ktchulu, Star Trek, Gurps, A era do caos, Hunters – the reckoning.