

Universo das Trevas

Este artigo visa criar novas ordens mágicas para seu jogo de Trevas.

De maneira alguma eu espero calcular todas as interações possíveis entre essas ordens e o cenário estabelecido, na verdade eu espero que elas sejam usadas de forma completamente independente, sendo uma opção para os mestres surpreenderem os jogadores. Apesar disso, os mestres podem usar e expandir seus conceitos para mais ordens dentro do seu cenário.

Mestres que queiram uma ajuda para colocar essas organizações em seu mundo podem dizer que durante a exploração das esferas celestes, eles encontraram uma terra muito parecida com o cenário de Trevas, mas com organizações sociais bastante diferentes sendo essas daqui apresentadas.

Uma vez que o portal está aberto, apenas permita passagem dos dois lados.

Espero que gostem.

Ordens

Segue um breve resumos das ordens.

A Ordem dos Alakharun

Ordem monástica que acredita que a quintessência é dual, dividida em lado da luz e das trevas.

O Comitê

Ordem de lutadores marciais que acham que a iluminação está em se desafiar fisicamente para encontrar o mais forte.

O Credo de Kronos

Organização familiar que acredita que é culpa deles pela expulsão da humanidade do Eden, e estão tentando corrigir esse erro até hoje.

Crianças de Hefesto

Ordem religiosa que acredita que criar Arte e Hipertecnologia é o caminho para se aproximar de Deus.

Guardiões da Fronteira

Caçadores de criaturas sobrenaturais sofrendo de estresse pós-traumático por seus encontros com o próprio sobrenatural.

Herdeiros de Nibiru

Caçadores de artefatos Crono-Anômalos, que acredita na hipótese dos Deuses serem Astronautas, e acham que Alienígenas do Passado é um documentário.

Os Homens do Palácio

Grupo de assassinos que acreditam que é possível trocar seu destino com o de outras pessoas através de acordos e magia das fadas unseele.

Mesmeristas

Mágicos e psicólogos que acreditam que a mente pode ser programada como um computador usando para isso os sentidos humanos como entrada de programas.

Novas

Grupo formado por espécies de um só indivíduo.

Protetores do Cristal de Prata

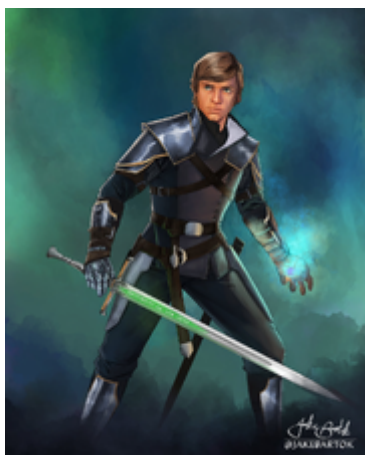
Almas re-encarnadas de um universo anterior e que agora querem evitar a destruição desse universo novo.

Antagonistas

Negacionistas

A completa negação de tudo, de terra planistas a anti-vacinas. A própria escoria da humanidade.

A Ordem dos Alakharun



Alakharun significa Os Outros, e os Alaharun acreditam que a verdadeira força é a Força dos Outros.

Histórico

Eles acreditam que sua origem se deu no começo da civilização no Oriente Médio onde a humanidade passou de meros caçadores e coletores para uma sociedade organizada capaz de finalmente dedicar algum tempo a compreender seu mundo e honrar Os Outros.

Foi através dessa honra que foi descoberta a Quat Alakharin (A Força dos Outros ou chamada apenas de A Força nos tempos mais modernos). Este foi por milênios o segredo mais bem guardado da Ordem que a estudava de todas as formas possíveis e levou ao conhecimento básico sobre este que é o Pilar do Universo, a capacidade de criar, destruir, armazenar e obter quintessência. Esse segredo permaneceu com a ordem até o começo das Cruzadas quando um grupo de cavaleiros teria invadido os templos dos Alaknarun roubado parte dos seus segredos e então os espalhados. O que fez a ordem perceber que manter esses Segredos longe de outros Despertos poderia enfraquecê-los.

A ordem ainda conserva os mais importantes estudos para si, mas está disposto a trabalhar com outros para recuperar o que lhe foi roubado.

Organização

Como uma ordem religiosa militar monástica os integrantes da Ordem seguem uma rígida hierarquia que começa com o Conselho dos Anciões segue aos Mestres aos alunos e aos iniciados. em teoria qualquer iniciado com o suficiente fé e educação pode alcançar os postos mais elevados da organização, entretanto São poucos aqueles que conseguem administrar os dogmas com a vida de constante provação destes monges.

Facções

A ordem tem grande orgulho em dizer que não está dividida, mas os monastérios costumam ter alguma Liberdade em escolher alguns detalhes menores que facilitem a convivência embora praticamente todas as ordens dediquem-se à oração, monastérios que fica em cidades porém executá-las à noite para não atrapalhar as funções de trabalho que as grandes cidades exigem dos seus habitantes. Claro, nada seria mais distante da verdade, afinal a ordem (mesmo filosoficamente) estuda de maneiras diferentes A Força.

Filosofia

A Força dos Outros, diferente do que possa parecer, é Dual, composta por um lado luminoso e um lado sombrio. A Força é indiferente aos desígnios humanos, não pode ser controlada, mas certamente é uma aliada poderosa. O lado da Luminoso parece mais inclinado à eliminação dos Sentimentos e do Ego e a auxiliar aqueles que mantêm a calma durante situações mais estressantes. Aqueles que seguem o lado da luz se esforçam diariamente em sistemas de meditação para aplacar suas dúvidas e angústias interiores e se focar apenas na calma. O lado sombrio é mais inclinado ao exagero dos Sentimentos, a quebrar limites, e a funcionar sem controle

beirando a loucura, ambos ainda são partes da mesma força mas de alguma forma parece encaminhar-se sempre para o conflito.

Além dessas abordagens membros da Ordem que busca um equilíbrio entre esses lados também existem, assim como aqueles que buscam uma síntese entre a paz e o descontrole, fazendo essa uma das mais complicadas filosofias entre todas as ordens que existem no mundo moderno.

Há entre alguns deles a crença que em algum momento nascerá um escolhido que irá equilibrar completamente os dois lados d'A Força.

Fraquezas

A tentação, não importa se você decidiu seguir o lado da luz ou lado sombrio o outro lado está sempre junto pronto para lhe oferecer poder ou a solução para os seus problemas, de fato é conhecido bem mais de um membro desta ordem que caiu para o lado negro por promessas de poder ou de restaurar o amor perdido, e pelo menos um membro do lado sombrio que passou a vida atormentado as promessas de paz que viam a luz.

Paradigma e Prática

A Ordem é Divina, o Caos é Terrestre

Os membros dessa ordem acreditam que A Força controla tudo e todos, embora ela tenha lógica em suas funções, nós, meros mortais, não

somos capazes de compreender completamente seus desígnios. Sua prática mais comum é claro são as **orações** (*que A Força esteja com você*) que servem para pedir a boa sorte desta Entidade tão peculiar.

Mesmo assim, ainda é comum práticas como **Artesanato** ou **Treinamento Marcial** que visa indicar A Força sua dedicação para merecer sua boa vontade. Eles compreendem que, se A Força decidir por auxiliar alguém graças a seus grandes talentos na arte da pintura, essa pessoa terá maior chance de ter uma vida longa e plena do que alguém que não faça grandes diferenças no mundo. A busca por glória e legado é algo inerente nesta ordem.

Por esta razão vários membros dissidentes da ordem também veem com bons olhos a prática da dominação social, tornando-se políticos, embaixadores ou figuras de poder que podem assim chamar atenção d'A Força (em geral do Lado Sombrio) para garantir sua fortuna.

Instrumentos Comuns: Meditação, Explosões Emocionais, Armas (em especial feitas a própria mão), artesanato, orações.

Conceitos: Monge sábio, Cavaleiro Errante, General de Guerra, Fazendeiro do Deserto, O Escolhido, Filha de Ninguém, etc

Faça ou não faça, tentativa não há!

Nova Maravilha: Alshawazi (Vantagem: Arma Mágica 1)

Conhecidas como Espadas de Luz (apesar de que podem ter literalmente qualquer formato), as Alshawazi são, ao mesmo tempo, armas que a ordem usa para se defender quanto o símbolo de status entre eles.

É considerado o ato final do treinamento de um aluno criar sua própria alshawazi. Essa arma tem as características da arma favorita do seu criador (assim um membro da Ordem que prefira um chicote pode criar um "chicote de luz" ao invés de uma espada), mas também a propriedade de quê, ao ser adicionado um ponto de magia, ela brilha em uma luz colorida (e há toda uma mitologia explicando o significado de qual a causa desta ser a cor da luz e como ela representa a personalidade de quem criou a arma) e cause que ignoram a armadura.

Nota-se que como especialista de luz os membros da ordem não precisam desta arma para realizar este feito (que pode ser usado como uma magia de 3º círculo), mas por ser um instrumento dedicado, a arma, sem dúvida torna o efeito muito mais fácil.

As Alshawazi contam como Instrumento Pessoal para a ordem.

Inspiração: A série de filmes Star Wars obviamente, filmes de samurai de Akira Kurosawa, ou clássicos do velho oeste, livro de filosofia oriental.

Não acho que precise esconder de alguém que inspiração é a ordem jedi, uma ordem tão popular no mundo moderno que já é até considerada religião em alguns países. Ainda assim o cerne desse tipo de história reside no fato de que boa parte das coisas não estão sob o seu controle

e ainda assim você deve fazer o melhor possível, a série Deus americanos por exemplo retrata muito bem esse tipo de coisa, quando diz que o plano de Shadow poderia ser perfeito, mas não contava com interferência divina. O filme O Sétimo Selo, onde um cavaleiro encontra em entidade metafísica da morte, e tenta ganhar tempo jogando com ela um jogo de xadrez é uma inspiração extremamente válida para esta ordem.

O Comitê



Mestres no combate, guerreiros dedicados, lutadores sem igual seriam todos os títulos adequados aos membros do comitê .

Mas isso é menos do que tudo que eles são.

O comitê é uma ordem completamente descentralizada que usa laços de honra e o seu interesse na auto descoberta através das artes marciais para formar uma das maiores e menos estáveis Sociedade do Mundo das Trevas.

Histórico

Embora muitas ordens reclamem a si o título de ser a mais antiga, o Comitê é o único que tem registros de sua fundação. Segundo eles, na região dos cinco picos de Hai-xá, China, existiam cinco cidades que, a cada 5 anos, realizavam um torneio para encontrar o mais forte da região.

Mestre dos estilos Shaolin do Macaco, Louva-a-Deus, Serpente, Tigre e Garça lutavam entre si pelo título. Até o ano de 1734 antes de Cristo.

Neste ano um estrangeiro teria vindo até a região e desafiado os cinco mestres dos estilos em uma luta que ele ganhou. Chamado de O Guerreiro Dragão, o estrangeiro determinou que aquelas pessoas não poderiam esperar achar os melhores lutadores se apenas procurassem em uma série de montanhas na China, mas sim que deveriam fazê-lo por todo mundo. As cidades se reuniram (formando assim a cidade Proibida de Hai-Xá) e assim fizeram enviando seus guerreiros em busca dos mais fortes lutadores por toda a Terra. Voto esse que eles mantêm até hoje.

Organização

Embora o foco do Poder do Comitê ainda seja a cidade proibida, é notório que uma série de dojos pelo mundo tenha levado à filosofia e às artes marciais em todo seu esplendor na busca pelo lutador definitivo.

Como dito antes apenas uma série de relações de Honra e Vontade de Lutar formam as alianças deste grupo. De fato a rivalidade de alguns dos dojos é lendária assim como suas técnicas, então, embora provavelmente dois lutadores desses estilos possam se enfrentar até a morte em Kombat Mortal, também é muito provável que eles enfrentem todo um exército para salvar um ao outro.

Facções

Cada escola de artes marciais, cada estilo, às vezes até mesmo cada técnica, pode separar um membro do Comitê de outro entretanto, exatamente por sua ordem não centralizada, eles não se importam com isso.

Para ser parte do Comitê a única coisa que você deve fazer é tentar encontrar a iluminação através de treinos físicos, filosofia, a busca pelo auto-aprimoramento e pela comparação com outro.

Escolas como Lin Kuei ou o estilo Ansatsuken podem até ter ideias muito diferentes do que significa fazer mágica, mas têm ideias muito parecidas de porque fazer.

Também é verdade que pode surgir novas facções quase o tempo todo dentro do comitê já que com novos elementos e novas técnicas sendo descobertas ou inventadas alguém rapidamente irá tentar se dedicar a se tornar um mestre do mesmo, de fato nos anos 70 uma escola formava lutadores russos que usavam o poder do átomo e da radiação para executar suas técnicas.

Filosofia

Da maior e mais prestigiada escola Shaolin da China até o ginásio de boxe perdida em Detroit todo membro do comitê entende que a vida não tem sentido que ela vai continuar te derrubando e não há nada que você possa fazer sobre isso o que importa é quantas vezes você se levanta e o quanto você está disposto a forçar o mundo a ter algum sentido.

A eterna busca também é parte importante na filosofia do Comitê, o Comitê existe por um propósito: seu propósito é melhorar a si mesmo e toda a sociedade.

Ensinar as pessoas a lutar em um bairro violento para se defender significa dar uma chance a essas pessoas, e quem sabe uma delas venha a se tornar o próximo "Shogun do Harlem", mas se você nunca ensiná-las o *Glow*, ela nunca serão coisa alguma.

Fraquezas

A fraqueza mais óbvia dos membros do Comitê é que é quase impossível para eles realizar mágica fora de combate. Isso nada tem a ver com o seu conhecimento Mágico, esferas ou qualquer coisa parecida, mas mesmo que sejam capazes de jogar bolas de fogo em um adversário durante uma luta é bem capaz desse lutador ser incapaz de sequer acender um fósforo com sua mágica em seu dia a dia. Apenas a luta parece ser capaz de acender o seu espírito a novos patamares.

Paradigma e prática

Tudo é Caos – Apenas Faz Sentido O Que Você Faz Ter Sentido.

Embora essa frase pareça muito egoísta, o que os membros do Comitê querem dizer com ela é que a vida não é intrinsecamente justa, correta, ou se quer, indiferente.

Ela é caótica, cheia de altos e baixos e vai pisar em você sem a menor dúvida. Por isso a busca não é apenas um interesse egoísta, mas sim uma

tentativa de ver todas as maravilhas criadas pelo caos e tentar organizar pelo menos uma parte deles pela sua passagem, o que exige grande força física e moral.

Por esse mesmo motivo poucos são os membros do comitê que tem assassinatos (ou mesmo mortes acidentais) e seus passados, a busca pela iluminação só é possível quando se encontram as falhas, e se as falhas de um estilo de luta só podem ser encontrados durante uma luta, ao você eliminar um oponente você o impede de corrigir as falhas de seu estilo. Nada é considerado mais vergonhoso entre eles do que matar alguém que certamente não estava sequer próximo do seu patamar.

Instrumentos Comuns: Movimentos, Técnicas de Luta, Meditação, Respiração, Controle de Chi, Técnicas Físicas, Técnicas Mentais, Armas.

Conceitos: Professor de Artes Marciais, Especialista, Técnico, Sábio, Mentor, Lutador de Rua, Soldado, Jovem Bullying, Jovem que Sofreu Bullying, Mestre de Karatê.

Vamos em busca do mais forte!

Inspiração: Jogos como Street Fighter, Tekken, King of Fighters, Mortal Kombat, filmes como O Último Dragão, O Grande Dragão Branco, Ip Man, O Monge à Prova de Balas e toda a densa produção cultural de Arame-fu produzida no Oriente e suas versões ocidentais como por exemplo Matrix.

Por mais que lutadores de artes marciais possam ser representados na figura do mestre sábio como Yoda ou o mestre ancião a grande verdade é que o arquétipo eventualmente deslocou para as cenas de ação e lutas coreografadas do que realmente a filosofia. Além disso, séries como Kobra Kai (continuação de Karatê Kid) tem um apelo mais interessante com a geração do que conselhos budistas de 3.000 anos com pouca ou nenhuma aplicação no mundo atual. De forma que é mais fácil achar um grupo de lutadores de MMA do que o único monge Shaolin

O Credo de Kronos



Três coisas são inevitáveis na vida: a morte, os impostos e que você vai falhar, a forma como você lida com essas coisas é que vão decidir que tipo de pessoa você é

O Credo de Kronos é formado por pessoas que jamais conseguiram superar o insucesso em suas vidas e por estarem presos neste momento do tempo revivendo o fracasso dia após dia acabaram domando os poderes do próprio tempo.

Histórico

Houve um tempo onde a humanidade vivia em paz, as leis eram justas e tudo funcionava extremamente bem, mas um dia a ganância tomou um desses homens e o paraíso se perdeu.

O credo acredita que foi seu fundador o homem que desgraçou toda a humanidade afastando-a para sempre no paraíso.

Bom, talvez não para sempre, segundo eles é possível reverter esse erro como é possível reverter qualquer outro erro, para isso o credo tomou para si a função de trazer justiça e ordem e garantir que tudo funcione no mundo. De fato, se um dia sua missão for bem sucedida eles próprios dizem não mais haverá função para o credo e nada os deixaria mais feliz.

O nome da Ordem é uma referência ao Titã Kronos, não só o criador do tempo, como também aquele que foi criado por um erro (Uranus ter estuprado Gaia),

mas ele próprio cometer o erro de ao devorar seus filhos, criando entre eles seu próprio matador, Zeus. Segundo a mitologia grega, Cronos passou a tentar matar tudo e todos e é por isso que todos envelhecemos, são as tentativas de um Deus já enfraquecido e alquebrado de corrigir seus erros e tentar de novo.

Organização

O credo se divide em linhagens Unidas pelo sangue ou pelo casamento, mas mantendo seu poder na família, hoje mais de 400 famílias compõem essa unidade sabendo que parte deles ainda são primos em algum grau um dos outros forma uma estrutura de poder completamente incompreensível para aqueles que estão de fora, mas facilmente explicável para aqueles que nasceram entre eles

Cada família tem sua função local de atuação técnicas favoritas armas usadas responsabilidades e etc e envolver-se na área de outra família pode ser particularmente perigoso se os devidos rituais não forem executados

Apesar disso não é impossível que um primo perdido seja encontrado por aí então colocado na família. conforme teste genéticos já provaram praticamente todo mundo é parente se você voltar o bastante no tempo.

Facções

Conforme dito acima o credo se organiza em famílias unidas por Laços de Sangue ou casamento, nós não poderíamos listar todos eles nesse frágil pergaminho, mas podemos citar alguns como A fraternidade, O clã dos assassinos, Os Bórgias, as crianças da noite, etc.

O ponto principal entre tanto é que essas famílias acreditam ter funções e que precisam ser executadas, pois elas assim melhoram o mundo. Mas, ao mesmo tempo, se o mundo fosse realmente melhor e trata-se todos bem,

suas funções não mais seriam necessárias.

Por exemplo o clã dos assassinos acredita que causar caos e destruição para eliminar os mais fracos de uma cidade a fim de trazer uma ordem melhor é justo, uma revolução de camponeses contra um governo corrupto seria algo que eles facilmente fariam mesmo que para isso fosse preciso cometer assassinatos tanto de membros deste governo para causar medo entre eles quanto de alguns líderes de movimentos revolucionários para criar mártires que moveriam a população. Em um mundo justo, sem governos autoritários não seriam precisos mártires, nem quem os criasse.

Filosofia

A filosofia base do Credo é eliminar sua própria necessidade de existência, é irônico pensar que essa instituição foi criada desde seu início para chegar ao fim, prolongar sua existência significaria prolongar o fracasso que a criou.

Por essa mentalidade básica que é a Pedra Angular da ordem, muitos daqueles que fazem parte dela são pessoas que removem seu passado e repetem seus erros de novo, de novo e de novo e a iluminação viria a partir corrigir esses erros e não de aprender com eles.

Fraquezas

Por causa de seu profundo conhecimento sobre o tempo, e sua obsessão quase doentia em retornar ao passado para corrigir seus erros, vários membros do Credo relatam sofrer de um tipo leve de alucinações onde eles revivem o passado, vivem o futuro e até mesmo conhecem mundos alternativos onde outras escolhas foram tomadas e passadas.

Alguns acreditam que isso seja apenas uma manifestação inconsciente dos próprios membros de voltar ao passado ou sonhos de Um Futuro diferente onde seus erros não aconteceram. O

gigantesco "E SE" que assombra cada um dos membros do Credo.

Paradigma e Prática

O Poder é Justo

Nenhum membro do Credo realmente espera ir para o céu após cometer assassinato traição tacar fogo em um orfanato ou fazer qualquer coisa no sentido de criar uma ação que cria uma reação que mova as peças certas do Tabuleiro para tornar o mundo um lugar melhor, muito pelo contrário ao aceitarem para si essa responsabilidade eles acreditam estar se condenando para salvar outros e isso de alguma forma irá redimi-los de seu terrível erro. Conforme sua filosofia básica **Mágica do Caos** é a prática mais comum entre eles, usar o que estiver à mão, adaptar, copiar, roubar, criar algo novo e aproveitar e tentar de novo é literalmente a definição de tentar reparar seus erros. Afinal, se você não tivesse errado teria acesso a todas as possibilidades e não apenas as que sobraram.

Além disso, por conta da mágica da família estar no sangue, um grupo razoável e membros da Ordem acredita que seu DNA, seu corpo físico de alguma maneira, é diferente das outras pessoas. Por exemplo, a Fraternidade acredita ter uma mutação que seu coração pode bater muito mais rápido do que um ser humano normal lhe dando uma espécie de visão em Bullet Time que eles usam até mesmo para fazer balas funcionarem em curva.

Instrumentos comuns: Armas, Capas, Ritos em Grupo, Usos Criativos do Ambiente, Esportes e Artes Marciais, DNA de Tripla Hélice, Esforço Físico, Sacrifício, Interface Homem/Máquina (Anima)

Conceitos: Membro do Grupo, Traidor da Família, Mártir, Assassino Religioso, Maquiavélico

Tudo será Passado no Futuro.

Inspiração: o filme O Procurado, a série de Jogos Assassin's Creed, o clã dos assassinos de Batman Origens, a seção 31 de Star Trek, o filme A Máquina do Tempo.

O cerne desta ordem reside no tipo de história onde é necessário descumprir a lei para se fazer justiça, isso exclui histórias como por exemplo o justiceiro onde a vingança de um personagem individual seja o ponto, mas sim grupos que mantêm objetivos por longo tempo, em geral, para um grupo maior ainda mesmo que para isso eles precisem quebrar os dogmas deste grupo maior, histórias de revolução principalmente, ou de terrorismo religioso deveriam ser a principal inspiração daqueles que joguem com essa ordem.

Filmes como a máquina do tempo, onde a grande revelação é que, se o Viajante

não tivesse perdido sua noiva ele jamais criaria A Máquina do Tempo, retratam com perfeição o tipo de história que inspira este grupo. Todos aqueles que foram capazes de acertar seus erros não mais precisam se dedicar a fazê-los e portanto não é que eles devem estar fazendo.

Se você busca um grupo de assassinos que faça isso por dinheiro, olhe os homens do Palácio.

Lembre-se que esse objetivo da ordem foi cumprida a necessidade da mesma deve acabar, assim como não faz sentido um grupo rebelde continuar em atividade depois do sucesso da rebelião (e sim, é por isso que Star Wars - O Despertar da força não faz sentido, a Rebelião deveria ter acabado e não mudado de nome para Resistência).

Crianças de Hefesto



Existe algo de fundamentalmente Divino na habilidade de criar, desde os nossos ancestrais que aprenderam a derreter o bronze para fazer ferramentas até as mais modernas máquinas industriais criar, moldar, transformar o que vem da natureza em algo fundamentalmente diferente mas ainda assim igual, parte dessa natureza, é divino.

Histórico

Quando se pensa em sociedades passadas é possível se lembrar de cavaleiros, ou até mesmo fazendeiros, talvez algum líder político, mas o que tornou tudo isso possível foram os construtores que num primeiro momento criaram a cidade.

Oras, sem um pedreiro não haveria um hospital para haver um médico. Os membros dessa ordem, que mudaram de nomes várias vezes ao longo da história, e se infiltraram em outras ao longo do tempo como a Maçonaria (literalmente um grupo de pedreiros para discutir seus segredos) define que todo o artesão dos tempos mais antigos já pedia a seus próprios Deuses a inspiração ou mesmo talento para realizar seus feitos.

Oficialmente, como ordem, porém, eles se organizaram em algum momento entre o século 12 e 13, junto com a sociedade mais estabelecida medieval, na forma de guildas de Artesãos, Sapateiros, Construtores, etc.

Essas guildas não só permitiam discutir os segredos da profissão e aprimorá-las como também encontrar aqueles que prosseguiram com suas artes na forma de aprendizes.

E conforme os despertos se reuniam e trocavam segredos e aprimoravam suas artes mais e mais eles foram

empurrando os limites dessas tecnologias além do esperado.

Gutenberg, por exemplo, teria sido um importante membro desta ordem, e sua criação à imprensa, é o principal responsável por hoje praticamente todos serem alfabetizados.

Embora os membros dessa ordem tenham levado tecnologias a novos patamares desenvolvendo coisas como mochilas a jato, carros voadores, e outras que a maior parte dos Adormecidos nem acredita ser possível, eles jamais perderam de suas mentes que criar ainda é uma atividade divina. Não necessariamente importando o objeto final, mas sim o ato de criar.

Organização

Crianças de Hefesto se reúnem ainda hoje em guildas, em geral separadas por método, mas para profissões mais comuns a modernidade, Metalúrgicos por exemplo substituíram os ferreiros, programadores de computação substituíram os antigos encadernadores.

Apesar disso eles ainda têm ampla comunicação dado que os melhores em suas áreas de atuação costumam ainda trocar de segredos profissionais em seminários, e apresentam suas inovações em grandes exposições. Mais de um membro dessa ordem trata o seu trabalho como arte ou uma dedicação de vida quase religiosa, um padre pode se dedicar a pegar por toda a vida assim como um grande arquiteto pode continuar projetando foi um período semelhante.

Facções

As crianças de Hefesto não se separam em grandes facções, a maior parte dos artistas consegue reconhecer o potencial em outro sem necessariamente descredibilizá-lo. Claro que, quando isso não acontece, brigas entre pessoas com influência, poder, talento e espaço para apresentar suas ideias costumam ser eventos épicos.

Filosofia

Como o próprio nome da ordem sugere, Hefesto (o Deus que nem a mãe gostava da aparência e foi jogado de uma montanha), mas tamanho era sua habilidade na criação de joias, armas e todo o resto, que o próprio Zeus teria ordenado que Afrodite a deusa da beleza se casasse com ele. Segundo a mitologia desse casamento não nasceu nenhuma criança. Embora Afrodite tenha tido vários filhos com outros Deuses.

A lição aqui é que inspira os membros desta ordem é que as coisas vem através do trabalho da Dedicção e da criação, não importa muito se, no fundo, você é uma boa pessoa, o que importa é o que você faz. Você pode ser uma ótima pessoa, mas se tudo que você cria é intriga, é por isso que você será julgado.

Fraquezas

Todas as coisas que as crianças criam têm algum defeito. Não por algum tipo de maldição de Hefesto, mas sim porque o universo (e talvez o inconsciente coletivo) não sabe lidar bem com a perfeição. A perfeição impede melhorias, ela não é o ápice da criação, mas sim um beco sem saída. A própria natureza parece intrinsecamente consciente disso nunca criando a vida perfeita, mas centenas de milhares imperfeitas. Então um dado mágico que só saia o número que o dono quer eventualmente vai falhar e sair outra coisa. Uma lança especializada em matar criaturas gigantes vai fazer com que essas mesmas criaturas escolham você como alvo. Não por menos é muito comum que as Crianças de Hefesto entreguem suas criações para outras pessoas usarem. Eles são os ferreiros da Excalibur, não o Rei Artur que a usará.

Paradigma e prática

A Criação é Divina e Está Viva

É bastante se você parar para ver Seja lá qual Deus você acredite ele não terminou seu trabalho, muito pelo contrário novas formas de vida tanto cobertas quase que diariamente, novas formas de energia como átomo.

Se nem mesmo o divino deixou de criar, como poderiam os mortais seguir outro caminho?

Para eles, criar é mais que uma função prática para resolver um problema (como fazer uma tranca para fechar uma porta), é uma forma de se aproximar dos maiores agentes, deidades criadoras ou seja lá qual for a devolução da criança de Hefesto.

Instrumentos comuns: Ferramentas de Artesão, Materiais Domésticos, Símbolos, Escritas, Vídeos de Hack Life.

Conceitos: Criador de Conteúdo, Artista, Forjador, Participante de Reality Show (no caso aqui mais para Masterchef e Desafio Sobre Fogo que Big Brother), sobreviventista.

A Oportunidade é como o Ferro, devemos tomá-la quando ainda está quente.

Inspiração: O filme O Mundo Proibido, Avatar a Lenda de Aang, mitologia ocidental e oriental como a criação de itens Mágicos, diversas religiões com Deuses artesãos Hefesto, Ogun, etc. Eu sou um grande fã de desafio sobre fogo, e nunca me canso de ver os participantes realizando um ato que hoje seria considerado completamente inútil como é forjar uma faca (O item que qualquer um pode comprar no supermercado) sendo tratado como muito mais do que um hobby apaixonado, mas sim uma ligação com a natureza dessas pessoas. Muitos encontraram artesanato, no caso na forja, formas de se adaptar após eventos traumáticos como a guerra e o câncer, e voltar a ter uma vida. se isso não é um ato divino absolutamente nada mais será.

Filmes como Padre (que apresenta uma ordem religiosa caçadora de Vampiros) ou Equilibrium (onde uma ordem religiosa cria uma droga capaz de

abster-se sentimentos da humanidade) entre outros são exemplos daquilo que esta ordem pode fazer. São pessoas que criam tecnologias completamente novas apenas para agradar a sua religião pessoal e não apenas a

tecnologia pela tecnologia ou até para fazer algo de bem pelo mundo eles criam por que eles podem criar e se alguém quiser que se aproveite dessa criação.

Guardiões da Fronteira



Desde o começo a humanidade teme o escuro, mas deveria temer o que se esconde no escuro.

Guardiões da Fronteira são uma ordem que remonta quase ao começo da humanidade dedicados a proteger e garantir que coisas de além da umbra não venham ao mundo atacar a humanidade.

Histórico

É difícil precisar o momento onde o primeiro jovem se levantou como espada para enfrentar um dragão que saqueava sua vila, Mas é certo dizer que foi durante a idade das Trevas que os guardiões se organizaram em conjunto com organizações religiosas para tentar manter algum tipo de comunicação entre si, fazendo pequenas células independentes finalmente se formassem em uma única ordem.

Esse nome sempre variou ao longo do tempo indo de matadores de demônio, caça-fantasmas, matadores de bruxas, witchers, entre outros menos famosos, mas sua missão não: proteger a humanidade daquilo que reside na umbra.

Como o tempo e o desenvolvimento humano passaram a usar técnicas cada vez mais aprimoradas além de armas cada vez mais poderosas para realizar seu trabalho, alquimia, ciência, fé, não importa que fosse seria instrumentalizado e usado por eles. Nos tempos modernos as pessoas esperam ver algo como um cavaleiro medieval de armadura se surpreendem ao descobrir que eles andam com macacões e mochila de prótons suas costas ou mesmo camisa branca e

calça jeans caçando criptídeos por todo o planeta.

Organização

Os Guardiões são facilmente o grupo mais organizado nas noites do Universo das Trevas, dispersas por todo mundo e disposta a aceitar pagamentos pelo seu trabalho (que muitos fariam de graça) além de ainda contar com o apoio de várias instituições religiosas e civis pelo mundo, Os Guardiões tentam manter uma densa rede de comunicação e monitoramento. Não fosse o fato dessas criaturas se multiplicarem incredivelmente rápido ele já teriam ganhado a guerra.

Facções

Facções de caçadores são separados pelo tipo de criatura que se especializaram, sejam os Espíritos da Umbra, Fantasmas, Espíritos Obsessores, Possessões ou a Vigilância. Por exemplo, uma célula predominantemente feminina localizada no Japão chamada de Claymore é conhecida por matar demônio e depois inserir cirurgicamente a carne desses seres em seus músculos e seus órgãos em seus interiores para ganhar força e resistência fora do normal.

Filosofia

Quem quer paz prepare-se para a guerra. Os Guardiões acreditam que seja lá o que estiver do outro lado não está disposto a deixar de invadir a terra além das mentes e corações imortais por isso eles se preparam para essas criaturas.

Embora pareça a princípio que significa enfrentá-las, isso não é necessariamente verdade. A grande maioria das células conta com apoio logístico de outras pessoas, tão ou mais importante para a operação que mais de um grupo dedicou sua vitória a alguém em uma cadeira capaz de acompanhar

e dar informações técnicas importantes durante alguma ação

Fraquezas

A maior parte da ordem é formada por pessoas traumatizadas, vítimas de violência, que encontraram criaturas terríveis em situações que não poderiam encarar, além de pessoas que perderam seus entes queridos e familiares.

Quando entram em lugares com grande concentração de Quintessência é possível que eles sofram de flashbacks (similares a duendes causados pelo silêncio). O quanto dessas criaturas são reais ou apenas efeito do trauma varia de indivíduo é indivíduo.

Paradigma e Prática

Mundo de Deuses e Monstros ou O Mundo é uma Prisão (Mas aqui tem um sentido de que mantém as coisas presas do lado de fora)

Este mundo está cercado de grades para manter o que está indo lá fora distante de nós. Aqueles que buscam sair da cela não estão perdendo apenas segurança, mas também suas vidas. Eles vão usar qualquer instrumento necessário para garantir a segurança:

armas, rituais, mitos e fraquezas de qualquer outra criatura, mas a principal arma dessas pessoas é o conhecimento.

Instrumentos Comuns: Armas, Amuletos Poções, Mochilas de Próton, Ciência de Borda, Estudo Genéticos, Câmeras, Etc

Conceitos: Para-Psicólogo, Exorcista, Caçador de Pé-Grande, Homem de Preto, Homem Sem Nome, Vingador, Vítima do Massacre.

Quem você vai chamar?

Inspiração: Animes como Yu Yu Hakusho, Claymore, Monster Slayer, Filmes como Caça-fantasma, Blade. Esta ordem inspirada em qualquer história onde o trauma de alguém uma termina ação cria a vontade nele de atacar de volta, enfrentando aqueles que fizeram mal no passado. Sua fraqueza nada mais é do que os flashbacks que o lembram porque ele está aqui. Nesse ponto até mesmo o filme Batman de Tim Burton serve como inspiração, admitindo que o Batman se tornou algo excepcional para caçar os bandidos que mataram seus pais.

Herdeiros de Nibiru



Todos conhecemos essa famosa declaração do astrônomo Carl Sagan, "Somos todos poeira de estrelas". E, sim, de fato somos compostos de poeira estelar, mas poeira extra-solar, apesar de vivermos no Sistema Solar. Veja o paradoxo – somos daqui, feitos de material que não é daqui.

Os Herdeiros de Nibiru acreditam que o motivo disso é porque além desse planeta nós também viemos das Estrelas mais próximas.

Histórico

Segundo os Herdeiros quando a Terra ainda era uma bola de fogo rodando no espaço um grupo de alienígenas do planeta Nibiru (um planeta extra-solar cuja órbita e tem como Foco o Sol e Antares) passava por aqui e, usando sua tecnologia superior, começou a moldar esse Pálido Ponto Azul em algo habitável.

Por causa da longa órbita do planeta eles não puderam ficar de maneira definitiva retornando a Terra apenas quando a distância entre esses dois mundos não era impossivelmente longa, e aproveitavam esses intervalos para acompanhar o que acontecia no planeta.

Desde as formas mais básicas de vida que foram seguidas por outras e mais outras até os dinossauros que foram eliminados por sua vontade, os nativos de Nibiru continuaram acompanhando.

Mas foi com o surgimento da Humanidade que eles se tornaram mais interessados no planeta passando até mesmo a entrar em contato com povos primitivos, seria essa a explicação de porque tantos povos em diferentes lugares da Terra construíram pirâmides, estudavam as estrelas e desenvolveram algo que hoje podemos chamar de magia, mas que na realidade nada mais são do que os ensinamentos de Nibiru a aqueles nascidos aqui.

Com a última grande passagem deles tendo se dado a aproximadamente 4000 anos estamos no período de intervalo entre a vinda deles. mas os Herdeiros de Nibiru são os orgulhosos detentores de seus conhecimentos e assim tentam preservá-los até o retorno dos seus.

Organização

No tempo mais antigo, os herdeiros de Nibiru se resguardavam em templos do conhecimento como bibliotecas e discutiam em círculos pequenos sobre as ideias que muitos consideraram heresia, afinal dizer que os deuses nada mais eram do que apenas povos estrangeiros seria ofensa em qualquer religião.

Mas nos tempos mais modernos, com o declínio da religião de forma geral, os Herdeiros puderam mais abertamente "sair do armário" e discutir sobre o assunto com mais naturalidade podendo até mesmo publicar suas descobertas como livros (mesmo que travestidos de ficção), a exemplo disso temos o clássico "Seriam os Deuses Astronautas" e "Contato".

Facções

Os Herdeiros dividem-se basicamente em três grandes grupos.

Pesquisadores, Curadores e Divulgadores.

Pesquisadores são aqueles que vão à Campo, em geral em ruínas de povos antigos, tentar buscar o pouco da tecnologia Nibiru que ficou para trás na última passagem. Um trabalho árduo

sem grandes garantias de sucesso, mas de vital importância para o grupo, são eles arqueólogos biólogos e outros cientistas que estão determinados a descobrir o quê os Nibiru deixaram para trás e qual suas intenções.

Curadores por outro lado tem a função de proteger esses artefatos quando encontrados, tal como chefes de museus ou bibliotecários, encontrar esses artefatos é uma coisa garantir que eles duram tempo suficiente para serem usados com sabedoria ou simplesmente analisados o suficiente para que possamos reproduzi-los é a função dos curadores e eles fazem uso de toda a tecnologia disponível para tal chegando até mesmo a desenvolver novas para esta função.

Divulgadores são grupo mais novo, porém não menos importante, sua função é repassar as descobertas dos Pesquisadores e Curadores ao público comum assim preparando o terreno para a inevitável volta de Nibiru, são exatamente por isso, os mais suscetíveis ao paradoxo já que constantemente lidam com adormecidos. Diferente dos outros dois grupos Divulgadores não tem o privilégio de trabalhar em laboratórios.

Filosofia

Nibiru retornará, isso é inevitável. o que nos resta é nos prepararmos para este encontro da melhor forma possível, é improvável que a superioridade mágica/tecnológica da Terra se equivalha a dos nativos de Nibiru, entretanto não é impossível, a genialidade e criatividade humana avançam a passos largos, e pode ser com isso que Nibiru nos veja como irmãos.

Talvez o maior objetivo dos Herdeiros seja entrar em contato com Nibiru, não por menos estudos no campo do teleporte, comunicação mais rápida que a luz, estudo de portais, hiperespaço, ou até mesmo os foguetes convencionais, são de amplo interesse deles.

O Stargate (um portal teórico capaz de conectar planetas diferentes há milhares de anos luz) é o sonho coletivo

desta ordem, principalmente porque eles acreditam que um Stargate foi construído no planeta Terra no passado ele apenas ainda não foi encontrado, e se ele foi feito antes pode ser feito novamente.

Fraquezas

Os Herdeiros de Nibiru não são chamados de Nibirutas à toa. Sua crença inabalável em algo tão impossível de provar somado à difícilíssima missão de encontrar algo perdido há milênios, costuma ser destruidor a mente dos herdeiros. É difícil continuar tendo fé quando a única recompensa por esta fé é continuar tendo ela testada dia após dia.

Os Herdeiros são muito mais suscetíveis ao silêncio de boa parte de outros Despertos.

Paradigma e Prática

Tenha Fé - Vai Ficar Tudo Bem!

Embora nenhum Herdeiro tenha uma fé convencional, afinal dificilmente eles acreditariam o que os nativos de Nibiru são deuses e/ou imortais, seu paradigma principal exige uma dose considerável de fé, e a expectativa do retorno de Nibiru é uma promessa similar a maioria dos Messias de religiões formadas.

As práticas comuns verdadeiros são em sua maioria análise científica daquilo que os povos antigos faziam, aqueles que tentam emular o que esses povos faziam rapidamente acabam entrando em **Rituais de Alta Magia**, dado que eles não sabem como eram os rituais originalmente representá-los o mais próximo possível do que eram e variar o menor possível daquilo costuma ser uma saída destas pessoas.

Ironicamente a falta de dinheiro dedicada a pesquisa de forma geral no mundo faz com que **Mágica da Miséria** seja de longe uma das práticas mais comuns entre eles, com cientistas dando nó em pingo d'água para fazer render suas pesquisas. Se originalmente os capacetes de alumínio polido eram usados para impedir

invasões mentais, uma folha de alumínio dobrada pode ter o mesmo efeito custando uma fração do seu original.

Instrumentos Comuns: Chapéu de Alumínio, Laboratórios, Invenções, Relíquias Antigas, Motores de Dobra.

Conceitos: Arqueólogo Aventureiro, Explorador Cientista, Divulgador Científico, Teórico da Conspiração, Protetor de Tradição Antiga, Ufólogo, etc

*Se não existe vida fora da Terra,
então o universo é um grande
desperdício de espaço.*

Inspiração: Série e filme Stargate, série de livros Eu Sou o Número Quatro, Scooby-Doo Mistério S.A., filme Contato, pseudo-documentário Alienígenas do Passado (Na verdade quase toda a programação do History Channel), Os quadrinhos de W.I.L.D.s Cats.

Histórias envolvendo alienígenas entre os humanos (exceto obviamente

Invasões) são o cerne desta ordem, embora a ascensão seja de fato um processo individual de iluminação é inconcebível acreditar que ninguém vai tentar alcançar a iluminação olhando para fora.

Essa ordem é portanto recomendada a todos aqueles que querem fazer personagens determinado se encontrar por estar no meio do caminho entre a humanidade e a não humanidade, meio alienígenas são parte da nossa fantasia mais ou menos desde que escrevemos fantasia pela primeira vez, semideus vindo de pais celestes ou híbridos humanos-alienígenas vivendo em fazendas no Kansas deveriam ter espaço e essa ordem é criada nesse ínterim.

E também eu gostava da série *Invasion America* que passava na TV Globinho.

Os Homens do Palácio



Se ouvir esse nome nada veio a sua mente então parabéns os homens do palácio fizeram um ótimo trabalho. Essa ordem composta majoritariamente por Assassinos e Mercenários é antiga tiveram muitos nomes e constantemente fingiram sua própria morte para renascer tempos depois com o nome completamente diferente em outro lugar, o que nunca mudou foi seu método.

Histórico

É difícil eu precisar sua origem já que aqueles que lidam com a morte são praticamente tão antigos quanto à Vida. Dizem que nos tempos espartanos já havia a Sociedade Secreta da Legião de Kratos ou qual o próprio Leônidas teria sido parte, mas esse tipo de história não tem comprovação

O que é fato é que desde o século 14 pelo menos o grupo de Mercenários que atualmente conhecemos como os homens do palácio já atuavam. Cumprindo acordos e contratos e assassinando em nome de Reis e para outros Reis e movendo-se de guerra em guerra criada por seus atos.

Organização

Nos tempos atuais existem hotéis como o Copacabana Palace que funcionam estranhamente bem para encontros do destino de pessoas que jamais deveriam ter se conhecido. Afinal é

possível um homem entrar em um hotel para usar o telefone e sair poucos minutos depois sem levantar grandes suspeitas. Mesmo que esse tenha sido um encontro marcado com meses de antecedência entre um assassino e seu contratante para firmar o acordo da morte de um concorrente.

Esse hotel funciona como residência e local de negociação entre seus homens é nesse lugar que são discutidos contratos e a morte ou mesmo outros serviços como proteção ou até o resgate de pessoas.

Exatamente pelo tipo de vida que levam esses homens não confiam em acordos escritos ou leis já que jamais poderiam recorrer à polícia caso fossem enganados. Para eles um homem vale tanto quanto sua palavra e eles podem garantir que esta palavra valerá.

Facções



Como o menor grupo dentro mundo das Trevas menos de mil deles estão em Atividade (pelo que se sabe) E são rapidamente substituídos quando um morre não há grandes divisões dentro dos homens do hotel, talvez pequenos grupos de interesse comum as pelo tipo de vida que essas pessoas levam praticamente impossível criar amizades verdadeiras ou até mesmo uma escola de pensamento filosófico.

As mulheres, conhecidas como tecelãs, podem até mesmo ir a campo, mas, em geral, são restritas a elas funções de suporte como a função de oráculo tão necessárias desde os tempos antigos (apesar que provavelmente nos tempos modernos isso poderia incluir uma busca detalhadas de plantas de um prédio ou a elaboração de um plano de

fuga).. Além disso, vários Homens do Palácio juram voltar por suas amadas como uma forma de proteção. A história diz que Ulisses só sobreviveu à fúria de Poseidon por quase 20 anos por sua promessa de voltar para a esposa.

É também dito que essas mulheres são ainda mais poderosas na previsão do destino inevitável de todos do que os homens, mas isso pode só ser uma desculpa machista da época.

Filosofia

A base de sua filosofia é a honra. Sua palavra e seu nome são a única coisa que não pode ser tirado de você, sua glória pode ser maculada, Seus descendentes podem ser mortos, teus amigos podem traí-lo, mas sua palavra só existe quando você a diz.

Toda a filosofia desses homens está em seus acordos e um acordo deve ser seguido até o fim.

Fraquezas

Homens do Palácio estão magicamente presos às suas palavras, de fato mais de um foi obrigado a realizar atos indivisíveis para seus inimigos por um acordo mal feito.

Que ter uma dívida com um cobrador já é difícil para meros mortais, uma dívida com destino é um dos maiores desafios da vida.

Como as origens gregas os Homens do Palácio alertam, se voltar contra o Destino é extremamente perigoso e vários contos narram a sina trágica de homens que lutaram contra ele, deixar de cumprir um acordo que modificou a sua vida pode acarretar em efeitos extremos da parte da Wyrð que nem mesmo poderiam ser previstos pelos melhores videntes.

Paradigma e Prática



Uma Viagem Sem Volta Para o Esquecimento

Homens do Palácio conhecem a morte e o destino das pessoas, Principalmente quando eles são responsáveis por esse destino, mas também acreditam que o destino de uma pessoa está vinculado às ações da mesmo, não existe um caminho determinado para cada um e a escolha de um dia ir correr ou comer só mais uma batata frita que vai levá-lo a um derrame ou a medalha da maratona. Assim sendo eles acreditam que podem vincular seu próprio destino as suas promessas e retirar dele poder para cumpri-lás jogando a entidade conhecida como *wyrð* (Um conceito difícil de traduzir, mas seria algo como as tramas do destino que ao o mesmo tempo que é compartilhado com outras pessoas também é afetado por elas) manipulando o próprio fim inevitável desses homens.

As práticas mais comuns para esses homens são a realização de acordos de promessas, de fato uma promessa feita em nome de um familiar morto por vingança pode dar a esses homens o poder de afetar o destino de centenas de outros.

Por conta dessa arte se assemelha demais às histórias sobre as terríveis fadas *Unseelie*, há quem diga que existe uma ligação entre eles. E pelo menos mais de um homem do hotel juntou seu destino a outro (*eu prometo, não vou deixar de te proteger até sua morte*, pode ser uma promessa muito poderosa para fazer alguém com câncer terminal viver décadas, já que sua morte está ligada a vida de outra pessoa, uma mais saudável, esperamos).

Instrumentos Comuns: Acordos, Honra, Palavra, Contratos, Armas, Promessas, Nome Verdadeiro, Etc.

Conceitos: Justiceiro, Assassino sem remorso, Homem de Honra, Advogado do Diabo, Criança das Fadas

Eu juro, em meu nome e de todos aqueles que vieram antes de mim, que enquanto o último dos seus estiver vivo eu não descansarei.

Inspiração: filmes como John Wick, Kingsman, Poderoso Chefão, o vilão Rei do Crime da Marvel

A inspiração dessa ordem reside em qualquer história onde as promessas e acordos (ou se livrar dessas promessas e acordos), seja a mola motriz da trama. Nesse sentido séries como Lost ou Game of Thrones são inspirações válidas dado que no primeiro o homem de preto estava procurando uma maneira de sair da ilha, mas seus acordos com Jacob o impediam o que o levou a procurar maneiras de se livrar dele e o segundo trata de uma série de lealdades que vão sendo trocadas e substituídas ao longo dos anos e dos

Monarcas e como fazer para isso acontecer. O fato que várias histórias sobre criminosos envolve essa dinâmica não deve ser descartado, mas seria tolice limitar a apenas esse tipo de história, filme sobre populações montando cidades em novas terras, por exemplo, do Oeste são repletas de conchavos, promessas e dívidas de honra entre seus personagens. Apenas a critério de citação a série Round Six, em seu quinto jogo mostra o tipo de cena que seria algo desta ordem quando o protagonista aceita trocar o seu colete de número 1 pelo de número 16 de outro participante ele altera não só a ordem participação, mas também garante que vai sobreviver a prova em seguida. Esse é o tipo de inspiração para esta ordem. Para o seu tipo de magia formada por acordos.

Mesmeristas



A ordem dos Mesmeristas remonta o começo do estudo da mente humana tratando o como uma parte física e portanto suscetível a alterações físicas. Usando as ferramentas de acesso do cérebro humano como estímulos visuais, auditivos ou até mesmo cheiros, o mesmerista molda a mente humana como um artista molda argila.

Histórico

O início da ordem, conforme comentado por eles mesmos, se dá com os primeiros filósofos e contadores de história de qualquer tipo em todos os cantos do mundo, mas quando a religião sequestrou o conceito de mente para uma forma da alma seu poder foi fortemente tomado. Claro que nos dias modernos apenas os mais extremistas se questionam como poderia estar os estudos da ordem não tivessem sido queimados como heresia.

Até o começo do século 20 a mente era tratada como uma parte da alma, portanto apenas Deus tinha o poder de afetar, mas com o começo do estudo da psicanálise e outros estudos na área foi possível compreender que o cérebro humano não estava desligado de sua parte física.

Apesar de um começo tímido passando de truques de salão com hipnose e talvez uma outra sessão de terapia envolvendo liberar memórias reprimidas, o conhecimento desse grupo cresceu e com ele a sua compreensão da natureza humana.

Aprendendo a moldar esta natureza principalmente através do subconsciente os mesmeristas se tornaram uma força de renomeado poder embora há quem diga que o que eles fazem não passam de truques baratos de circo.

Organização

Mesmeristas se organizam da mesma forma que psicólogos, dividindo sua atuação em linhas de raciocínio, práticas, técnicas ou mesmo a partir de seguir o estudo de determinado autor. Não é incomum, portanto, que grupos de Mesmeristas não costumem ser muito grandes sendo reunidos mais por afinidade ao método ou a crença do que propriamente por um título. Muitos desses grupos são batizados em nome do autor principal da tese, como a escola de Viena ou os Freudianos.

Facções

Mesmeristas são divididos em duas ordens principais, os estudiosos e os práticos.

Estudiosos são pesquisadores que buscam compreender a natureza do subconsciente e dos limites da mente humana usando seu conhecimento na esfera de mente para auxiliar as pessoas a enfrentar seus traumas e eventualmente vencê-los.

Os práticos estão mais interessados no uso da ferramenta do que propriamente em sua pesquisa podendo realizar atos como hipnose, apagar a mente dos outros, ou fazer ver (ou não ver) algo que deveria estar ali, podem usar este conhecimento para a aplicação de pequenos golpes.

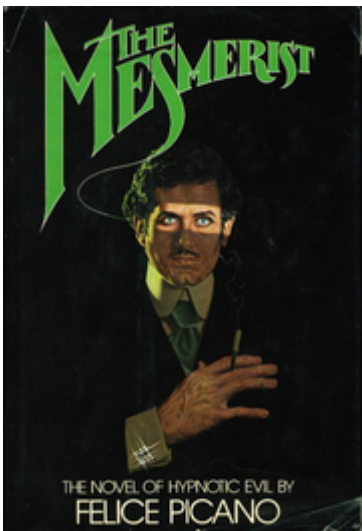
Mesmeristas particularmente poderosos podem até mesmo fazer toda a população de uma cidade ignorar a existência de um prédio, embora tal ato pode ser considerado no mínimo muito fora do comum.

Filosofia

A filosofia básica trata o cérebro como uma máquina e como tal pode ser trabalhada, programada e reprogramada para executar comandos. De fato, boa parte das atividades humanas sequer funciona a parte racional do cérebro.

Deixamos a cargo do subconsciente boa parte das atividades essenciais da vida como respirar a locomoção básica ou mesmo a percepção de ambientes e do tempo. O raciocínio mais elevado, mais complexo, também gasta mais energia. Com base nesse conhecimento seria possível deixar pré programado informações ao seu cérebro de como reagir e terminar a situação muito antes que seu pensamento racional assim o fizesse, ou até mesmo interromper esses circuitos.

Fraquezas



Por conta dessa crença da programação cerebral depender de um cérebro, a maior parte dos Mesmeristas é incapaz de trabalhar com criaturas de cérebro muito inferior, por mais ser possível ensinar um cachorro a hora de comer, será um verdadeiro desafio fazê-lo em um peixe.

Além disso, a grande maioria deles não faz alterações significativas no ambiente apenas nas pessoas, exatamente essa prática parece protegê-los dos efeitos mais terríveis do paradoxo.

Paradigma e Prática

O Cérebro É Uma Máquina (variação de O Cosmo Maquinário)

Seu paradigma básico é que o cérebro humano pode ser programado, modelado e alterado. Isso acontece o tempo todo a partir das experiências que cada indivíduo tem, portanto se pudesse você entrar em contato com essas experiências e modificá-las nós modificamos o ser humano final. Muitas vezes nos pegamos pensando porque escolhemos a banana em vez da maçã que lhe foi oferecida sem, na verdade, entender que essa escolha foi feita pelo subconsciente talvez por um dia qualquer infância onde você comeu uma maçã estragada.

Sendo assim seria possível através de estímulos recordar esses eventos e garantir que você controlasse o padrão de ação da pessoa basta para isso o estímulo certo.

Instrumentos Comuns: Relógio, moedas, espirais, palavras de comando, hipnose, regressão, terapia, interface Homem/Máquina, etc

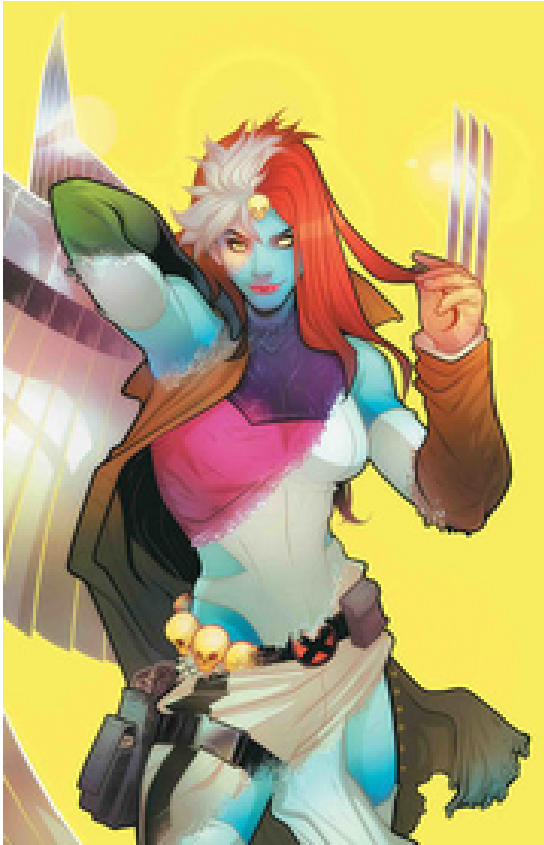
Conceitos: Mágico de Rua, Terapeuta Infantil, Dentista, Pesquisador da Mente Humana, Curioso que leu um Livro sobre Hipnose.

Quando eu contar até três você vai esquecer tudo que viu até aqui! Um! Dois! Três!

Inspirações: Mandrake - o Mágico, Mesmero, O Sombra, o Vilão Mistério do Homem-Aranha, Herois Pulps.

Esta ordem é inspirada em qualquer história onde objetivo não seja alterar o mundo, mas sim a percepção das pessoas sobre o mundo nesse sentido filmes como O Grande Truque (onde uma trupe de Mágicos de Rua realiza assaltos usando seus truques) ou Onze Homens e Um Segredo (onde um grupo de assaltantes fingem um assalto para se disfarçar de policiais e realizar o assalto) são válidos como inspiração.

Novas



A Mutaç o   a chave para nossa evolu o, ela nos permitiu evoluir do organismo de uma  nica c lula at    esp cie dominante no planeta. Esse processo   lento e normalmente leva milhares e milhares de anos. Por m, a cada centena de mil nios, a evolu o d  um salto adiante.

Novas s o isso, ou pelo menos eles assim acreditam. Como um pr ximo passo da humanidade, algu m despertou para um poder maior que sempre esteve no  mago da vida e apenas aguardando a oportunidade de se mostrar.

Hist rico

Segundo os pr prios, os Novas s o t o antigos quanto a pr pria humanidade, se um Homo Erectus n o tivesse sofrido uma muta o nem haveria um Homo Sapiens para come ar. Eles t m tamb m reivindicam outros nomes da hist ria como precursores da ordem, como H rcules (e qualquer outro chamado de semi-deus) ou mesmo figuras her icas excepcionais, como Gilgamesh.

Apesar disso, a ordem em sua vers o moderna tem in cio com a ca a  s

bruxas que tomou a Europa do s culo XII, quando qualquer pessoa excepcional (que podiam ser chamadas de Bruxas, sangues-de-dem nio, e outros muito menos elogiosos). Isso fez aqueles que foram perseguidos se reunirem e come arem a discutir como se proteger, primeiro buscando algum tipo de isolamento em terras mais distantes. Alegadamente eles patrocinaram (ou pelo menos embarcaram em) qualquer barco com objetivo de encontrar novas terras. Apesar de n o reivindicarem para si que Colombo ou Pedro  lvares de Cabral em si tenham sido membros da ordem, eles dizem que seus tent culos se instalaram nas institui es como a coroa hiberno-lusitana para garantir as miss es e foram tamb m os tripulantes que se mandaram para as novas terras. Em tempos recentes, por volta dos anos 60, com a mudan a de perspectiva do mundo os seus atos como colaboradores de conquistadores (eles pr prios nunca assumiram ser esses colonizadores, apenas refugiados fugindo para um novo lar) usaram sua conhecida sa de e compreens o inata de doen as para usar doen as como var ola e gripe que dizimaram a popula o nativa. Essa resolu o, em comunh o com seu interesse na prote o de povos perseguidos, fez a mudan a mais radical da gera o.

Organiza o

Novas se organizam em escolas, ensinando e aprendendo (e mais importante) longe dos olhos desconfiados. Afinal, colocar seguran as armados em um pr dio onde de tempos em tempo alguma explos o acontece no meio de uma cidade chamaria bastante aten o, j  uma universidade pode ficar fora do centro, exigir um campus amplo para os alunos e pode ter seguran a para proteger o terreno sem levantar nenhuma suspeita.

L gico que pelo mesmo motivo as diferentes escolas s o campos abertos

para as discussões políticas, grupos buscando se posicionar em questões sociais, e permitir pesquisas (às vezes enviesada, mas pesquisa mesmo assim). Além disso, esse tipo de lugar pode receber “dinheiro para pesquisa” ou “doações filantrópicas” que são muito mais fáceis de explicar como rios de dinheiro criado por Mágica que, por exemplo, uma loja de chocolate.

Facções

Facções se dividem pela escola, que se por sua vez se dividem por campo de trabalho, que podem se dividir em grupos ainda menores ou maiores. Mas é seguro afirmar que o Diretor do Campus norteia as ideias gerais de cada campus.

Além disso, para as escolas mundanas não é estranho que haja disputas (principalmente esportivas) entre as entidades para demonstrar o poder de seus alunos e capacidade de seus professores. Por isso, não é incomum que essas escolas trabalhem juntas se necessário.

Talvez o campus mais diferente dentre os Novas seriam os seguidores de Erick - o Vermelho. Erick acredita que os Novas não são mais humanos, sendo algo como um Homo Magis (o homem mágico) e fortemente incentiva que os despertados de seu entorno parem de se esconder e passem a dominar a humanidade (que ele não acredita mais fazer parte). Embora seja um grupo pequeno, é um fato que seu preconceito tem atraído seguidores informalmente em outros campus. Há entre os Novas o medo que sua ordem se torne militarizada se Erick conseguir predominância sobre a ordem.

Filosofia

Existe um poder inato em todos, e alguns escolhidos têm acesso a esse poder. Esse poder só se mostra em momentos decisivos para a vida, o momento que a pessoa se internaliza para se tornar único ou apenas mais um.

De fato, isso parece combinar com o fato que boa parte dos Novas desperta

por volta da adolescência e/ou em momentos de extremo stress.

Novas não discriminam entre os não despertados, já que acreditam que qualquer um deles pode vir a alcançar o poder que está em seu interior, basta basicamente um dia muito ruim.

Fraquezas

É um fato notório que quando o Nova eclode parte de sua percepção sobre si mesmo altera seu corpo físico, desde algo sutil (como a remoção de uma pinta que incomodava o Nova) ou até mesmo a mudança inteira de sexo é possível.

Mas que de alguma forma isso parece ser absurdamente estranho para que eles que não os entendam, existe algo estranho que não se encaixa, um “vale da estranheza”.

Talvez eles sejam simétricos demais, ou muito musculosos para garoto de 16 anos, mas é incômodo.

Novas sempre tem penalidade social ao lidar com pessoas que possam vê-los diretamente.

Paradigma e Prática

Retorne a Era de Ouro (está mais para Crie uma Era de Ouro)

Novas nascem especiais, todo mundo nasce, mas é o ambiente que seleciona os mais adaptados e elimina os menos adaptados.

Os Novas são os mais adaptados, com seu foco em vida e uma vida dedicada ao treinamento de seu “poder” (seja lá que nome ele use pra isso) eles estão constantemente avaliando seus limites e depois os ultrapassando e repetindo. Claro que seu amplo conhecimento na esfera da vida dá uma chance maior de sobreviver a essas tentativas. Novas são mais resistentes, se recuperam mais rápido de ferimentos, envelhecem mais devagar e até ficam menos doentes (isso quando são afetados por doenças, que também é raro). Por isso, o treinamento físico costuma ser o instrumento mais comum.

Instrumentos Comuns: Óculos de lente de rubi, cadeiras de roda, interfaces mente/computador, esforços físicos e mentais, esportes.

Conceitos: Jovem atleta, portador de um poder, portador de uma doença única, nascido com uma aparência

completamente incomum (como parecer um demônio ou ser completamente azul), etc.

Nós somos o futuro, eu só espero que seja um bom futuro.

Desvantagens Exclusiva: Aparência Surreal (entre -1 e -3)

Durante o seu processo de despertar sua aparência mudou completamente. Talvez você tenha ficado completamente azul ou tenha mãos de gorila nos pés, mas algo o destaca imediatamente como não-humano.

Além das penalidades normais recebidas por ser um nova, ainda recebe uma penalidade adicional em tarefas sociais igual ao valor desta desvantagem.

Assim sendo, se você é um homem baixinho, peludo e com garras nos punhos uma desvantagem de -1. Você recebe -1 em qualquer teste social.

Você pode usar efeitos Mágicos para esconder sua aparência, a penalidade se mantém assim mesmo.

A critério do mestre, aparências realmente bizarras podem render até paradoxo permanente.

Inspiração: o jogo aberrante, história de heróis em geral, x-men, filmes como poder sem limite, Hancock, Hércules entre outros.

É surpreendente que nunca tenha havido uma ordem de magos típicos de histórias de super-heróis ou que nenhum mago tenha formado uma ordem com base do Panteão moderno

das histórias em quadrinhos. Em última análise são os super-heróis os arcanos maiores do tarô do século 20/21 e curiosamente nunca foi explorado no jogo de mago.

Protetores do Cristal de Prata



No mundo em que estamos onde cada vez há menos amor e mais memes, onde ligações humanas parecem extremamente descartáveis, um grupo como Os protetores do Cristal de Prata parece completamente deslocado da realidade.

Talvez por isso mesmo precisamos deles mais do que nunca.

Histórico

Se você achou que alguma das outras ordens até aqui fosse a mais antiga por quê ela declara que membros dela já existiam na idade da pedra, se prepara porque aqui nós vamos realmente voltar no tempo.

Os Protetores do Cristal de Prata alegam que sua ordem foi criada antes mesmo deste universo ter sido moldado do pó das Estrelas. segundo eles em um tempo que seria futuro de onde estamos agora os seres humanos já teriam colonizado a vida em outros planetas, de forma que a vida humana de espalhado por todo o sistema solar, a Terra dessa época era inabitável, mas o coração do Império Terrano residia na Lua com outros oito planetas servindo de morada para todos. Sua Imperatriz, a Rainha Serenity, viverá mais de 500 anos de paz e prosperidade e também garantiu isso a seu povo. Até que ameaça d'As Trevas Exteriores apareceu. Os maiores campeões dos oito Mundos se postaram a defender a Rainha, mas um a um eles foram

caindo, restando apenas a rainha a responsabilidade de defender seu povo. A rainha teria enfrentado Às Trevas Exteriores e numa batalha gloriosa (que absolutamente ninguém viu) ela teria ganhado, mas tornando-se a última sobrevivente deste massacre. Como também era portadora de poderes mágicos sem igual e do mais poderoso de todos os artefatos (o Cristal de Prata) ela teria preservado a alma daqueles que lutaram a guerra e depois teria retornado ao tempo até a formação no universo no próprio Big Bang onde ela teria libertado essas Almas, preparando-as para despertar com suas lembranças antes da chegada d'As Trevas Exteriores. assim garantido que seu povo estava preparado para quando essa força chegasse.

Lamentavelmente algumas das almas dos Campeões das Trevas vieram juntos no Cristal (a rainha sempre teve fama de ser uma pessoa boa, justa, uma maga poderosa e uma das pessoas mais distraídas já geradas pela humanidade).

A nova ordem tem sua fundação em tempos mais recentes, quando uma profeta alegou ser a primeira alma Desperta pela Rainha. Isso na Inglaterra vitoriana. A partir daí ela tratou de encontrar outros e acordar suas Mentes e Almas para a verdade do perigo iminente que As Trevas Exteriores representavam.

Ela pode aproveitar das tecnologias que o império britânico havia usado para tornar o mundo um pouco menor quando começou esta busca. Desde então os Protetores do Cristal de Prata mantém essa missão de buscar as almas os Protetores dos Oito Mundos e claro a Encarnação da própria Rainha Serenity para liderá-los quando o mundo encontrar seu momento mais negro.

Além disso, dado que esse evento acontece no futuro, mas sem data definida, atrasar o máximo os eventos que tornam a Terra inabitável é uma

prioridade para os Protetores, mais importante até do que retornar a seus mundos nativos nos planetas do sistema solar.

Por fim eles também buscam o cristal de prata, esse poderoso artefato estaria na terra desde que foi jogado pela rainha no começo desse universo criado por ela.

embora a maioria dos espertos acha essa história completamente louca, inegável isso protetores acertaram algumas das suas previsões, por exemplo a terra realmente caminha para se tornar inabitável, seres humanos planejam terraformar Outros Mundos, e mais de um Mago alegando ser um Campeão das Trevas já apareceu.

Caso precisem ter regras para os Campeões das Trevas use Nefandi no lugar.

Organização

Todo protetor do cristal de prata sabe intuitivamente que serve a rainha serenity, o fato dela não estar entre eles apenas endossa que a Busca deve continuar.

Os laços entre eles são extremamente frágeis, e basicamente se aproveitam de coisas com um número de telefone ou grupos de discussão na internet para conversar um com o outro.

Apesar disso, ou talvez por causa disso, os Protetores do Cristal de Prata são extremamente leais uns aos outros, às vezes largando tudo que estão fazendo para ajudar um desconhecido que acabou de Despertar para a verdade. Além disso, vários deles mantêm ligações emocionais com pessoas de outras vidas. Já que, segundo sua própria crença, após sua morte eles retornam em novos corpos que podem ser despertados mais uma vez para servir a rainha.

Facções

Protetores se separam basicamente no que eles chamam de embaixadas, organizações criadas para auxiliar na busca tanto de novos Despertados quanto da própria Rainha.

Não se engane por seu nome, eles são chamados de embaixada por que os próprios membros desta ordem acredita um servir a um outro reino, e portanto não são cidadãos locais onde então. Eles são embaixadores do reino e da glória da Lua de Prata. Um reino honrado e que portanto deve seguir toda etiqueta e pomba necessária ao se apresentar em outras Nações.

Apesar disso Embaixada pode apenas ser um clube de escola de alguns adolescentes em vez de um prédio federal no coração de um país. Cada embaixada parece dedicar-se a um campo de busca, como Histórias, Entidades Sobrenaturais, Fantasmas, Exploração Oceânica, Clube de Desenhos, e Moda Fashion.

Filosofia

Seguidores da Rainha Serenity acreditam que a maior magia que pode ser usada reside nas ligações entre as pessoas, amor, amizade, confiança, até mesmo sentimentos negativos como ódio, se direcionados a outras pessoas, são fontes mágicas poderosíssimas para efeitos.

Como tal elas tentam expandir sentimentos positivos e evitar que os negativos se espalhem, segundo sua crença pessoal, apenas quando a paz for alcançada a Verdadeira Rainha se fará presente.

Fraquezas

Sentimentos negativos como o medo, o ódio, o desespero, a falta de esperança e o amor perdido são armas mortais contra os Protetores do Cristal de Prata.

Usar magias usando com ferramentas esses sentimentos não só podem quebrar a magia dos Protetores do Cristal de Prata como também seus espíritos.

Até mesmo a exposição a esses sentimentos, mesmo que apenas por tocar alguém em profunda depressão já é capaz de fazer um protetor passar mal e, em alguns casos, até mesmo adoecer.

Paradigma e Prática

Façam a Era de Ouro Voltar!

Na verdade, trata-se de uma variação muito estranha deste conceito já que, na definição, para Os Protetores essa Era de Ouro prometida vai chegar, só que ela vai chegar porque ela já chegou antes. Algo absolutamente paradoxal e que a razão não pode explicar cabe apenas a crença sentir.

Sua prática favorita são os **Rituais de Alta Magia**, mas não executados como se esperaria (por exemplo uma mesa citando línguas antigas e colocando incensos lugares determinados), sua mágica está mais voltada com a etiqueta adequada do combate, em se portar com a polidez de um Nobre e

tratar até os mínimos gestos como atos de amor sem igual.

Sua principal ferramenta para isso é a mágica do amor (ou mágica sentimental) que conecta a emoção das pessoas com a Quintessência do universo, que converte isso em alterações do próprio universo. Para um Protetor a coragem não só queima com fogo ela literalmente pode fazer seus punhos pegarem fogo.

Instrumentos Comuns: Báculos, Cartas, Tiaras, Selos de Nobreza, Títulos, Jóias e Cristais, Canetas, Pó Compacto, Instrumentos Caseiros.

Conceitos: Guerreiro Mágico, Reencarnado, Princesa Prometida, *Vou Puni-los em Nome da Lua!*

As Trevas Exteriores

Conforme você leu acima, os Protetores do Cristal de Prata temem a invasão do que eles chamam de As Trevas Exteriores. Segundo eles, criaturas malignas vindas de fora do sistema solar. Mestres que queiram usar este conceito em jogo podem tratá-los como entidades da umbra distante, as mesmas que normalmente dão poder aos nefandi, ou mesmo alienígenas reais.

Talvez a maior torção que se possa fazer seriam esses serem os verdadeiros nativos de Nibiru (que os Herdeiros se esforçam tanto para contactar), ou até mesmo aproveitando-se a história dos Engenheiros do Vácuo terem descoberto este universo serem na verdade magos do Mundo das Trevas convencional.

De qualquer forma não explicaremos aqui o que são As Trevas Exteriores, apenas que um grupo de magos (acreditando ter em almas malignas de uma interação interior do universo) estão em Guerra os Protetores do Cristal de Prata, e para isso tentam roubar o poder do Amor e da Amizade deste mundo.

Inspiração: Sailor Moon obviamente, mas qualquer série, filme ou história onde o protagonismo pareça uma força real e o poder da amizade também, pode ser encarado como uma inspiração para esta ordem, por exemplo, a série de livros Roda do Tempo, Senhor dos Anéis, toda a série de jogos Final Fantasy são diretamente inspirações desta ordem.

Em oposição ao outro lado da esfera de entropia, a esfera sorte representada por esta ordem tem muito mais a ver com as coisas que não podemos controlar, as pequenas coisas que têm grandes impactos.

Pense na cena do homem-aranha se negando a pegar um bandido e isso eventualmente acaba matando seu tio. Esses pequenos atos que geram grandes ações às vezes de forma completamente inesperada formam o cerne desta ordem é o pequeno ato de gentileza com aquele estranho na rua que mais tarde retorna como ato de gentileza desse estranho para outra pessoa.

Filmes como a Corrente do Bem podem dar uma ideia de como a esfera Sorte pode funcionar em jogo.

Negacionistas



É preciso enfatizar que Negacionistas não são uma ordem, mas sim um evento dos Tempos Modernos. Negacionistas não são coisa alguma, eles são a negação de tudo.

Histórico

Qualquer negacionista vai informá-lo que a história foi frustrada, que a Terra é plana, que a lua é uma nave alienígena ou um holograma ou fica dentro do Domo ou sequer existe.

Organização

Negacionistas se organizam com base principalmente em sua fé distorcida e no fato de que negam outras coisas, mas pelo mesmo motivo ele se separam porque a crença individual de cada um deles do que é real ou não choca se frequentemente com outros negacionistas.

Além disso há uma tendência alarmante entre eles de cada vez mais render-se ao extremismo (seja lá qual for) enquanto avança em sua loucura, em braçadas cada vez mais largas

Facções

Provavelmente nenhum mais louco desperto iria conseguir classificar os negacionistas, mas os adormecidos que os encontram apenas o dividem pela sua principal fonte de negação, nada realmente impede de um negacionismo mais de uma negação, de fato No Limite eles negaram tudo. Mas por hora são conhecidos por anti-vax, terraplanistas, antiglobalistas, anti-comunistas, alunos do Olavo, revisionistas históricos, negadores da ciência, minions e gado.

Filosofia

Eles negam, filosofia é coisa de comunista.

Piadas à parte, um negacionista não tem uma filosofia, ele apenas tenta destruir outras. Sua arte não é sobre encontrar a verdade, é sobre destruí-la e encaixar alguma outra coisa no lugar. Esta outra coisa não precisa ter nenhuma fundação sólida apenas ser simples o bastante para que ele possa entender e encaixar seus preconceitos já existentes como verdades.

Fraquezas

Como qualquer outro desaurido eventualmente a realidade se cansa deles nos ejeta para umbra. é o estrago que eles podem fazer antes disso que preocupa outros despertos.

Paradigma e Prática

O mundo é uma Mentira (criada pelos poderosos para manter o controle dos mais fracos).

Sua prática em geral envolve ofender outras pessoas, tirar números de partes anatômicas suspeitas, vociferar o mais alto que puder para tentar vencer na base do Grito.

Além disso, ferramentas como a internet e o computador que possam amplificar suas ideias são parte recorrente de sua prática comum.

Aqueles poucos que conseguem acumular poder mágico suficiente para se tornar perigosos podem ser muito perturbadores ao realizar efeitos que não tem nenhum sentido, como por exemplo, usar um binóculos para ver muito além do horizonte (Afinal a Terra é plana) ou tomar um banho de óleo para voar (Afinal a gravidade não existe o que existe a densidade se você alterar sua densidade pode facilmente nadar uma chuva).

A maioria dos despertos, mesmo aqueles sem nenhum conhecimento científico, ainda assim, acham perturbador.

Instrumentos Comuns: Vocalização, Negação, Ritos Arcaicos, Rituais de Grupo, Descrença, Orações de Fé e Auto-humilhação

Conceitos: Não é aplicável, você não vai jogar com eles; Se o fizer: palhaço da cidade, bufão, idiota, influencer de internet.

Orra meu, você precisa ter visto a aula do professor no domingo de 4 de julho de 2003 que refuta esse tal de Newton e ainda prova que o professor é mais inteligente que Einstein, Lá ele prova que o sol é frio, afinal, meu, quando tu sobe em uma montanha vai ficando cada vez mais frio, isso é culpa do Sol ser gelado.

Inspiração: Literalmente o movimento moderno negacionismo da ciência foi inspiração desses. Eu não fiz força para esconder.