



HUMANOS E O CICLO DA MAGIA

CENÁRIO

CRÉDITOS DA VERSÃO ORIGINAL

Autor: Tom Dowd

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Tradutor: Wilson Reis

Revisor: Agostinho Schlindwein

Leiaute: Alceu Rodrigues de Freitas Junior

Data: 23/07/2006

WizKids, **Inc.** has sole ownership of the names, logo, artwork, marks, photographs, sounds, audio, video and/or any proprietary material used in connection with the game Shadowrun. WizKids, **Inc.** has granted permission to <http://shadowrun-br.netfirms.com> to use such names, logos, artwork, marks and/or any proprietary materials for promotional and informational purposes on its website but does not endorse, and is not affiliated with <http://shadowrun-br.netfirms.com> in any official capacity whatsoever.

SUMÁRIO

Humanos e o Ciclo da Magia.....4
Discurso conferido pelo Orador-mor, Ebran “O Escriba” num jantar para angariar fundos para a
JTE (Jovens Tecnólogos Élficos).....4

Humanos e o Ciclo da Magia

Por Tom Dowd.

Discurso conferido pelo Orador-mor, Ehran “O Escriba” num jantar para angariar fundos para a JTE (Jovens Tecnólogos Élficos).

Os Humanos são confusos.

Esse é o seu estado natural de ser. Suas vidas são tão curtas, eles nunca tem tempo para pensar completamente sobre as coisas. Eu sei que isso é uma simplificação grosseira e excessiva, já que houveram vários estudiosos humanos brilhantes através das eras. Mesmo os Da Vincis e os Einsteins, embora brilhantes o suficiente para ver uma pequena parte do padrão maior, e criativos o suficiente para visualizar um mundo complexo e interconectado, ainda assim não tiveram tempo para analisar seus próprios pensamentos. Levam anos, às vezes centenas de anos, para se ter a perspectiva correta das idéias, mesmo de suas próprias idéias. Humanos simplesmente não tem o luxo de dispôr desse tempo. Eles também são limitados pela sua crença devota em não crer. Desde os registros mais antigos da história humana eles tem tido relatos de magia, grandes civilizações antigas inexplicadas, e outros mistérios.

Os humanos escolheram não crer nelas e, quando a mãe retornou a magia para nós, eles ficaram confusos e desorientados. Seu estado natural de ser.

Com toda justiça, eu devo admitir que a humanidade não estava muito avançada na última ocasião em que a grande mãe levou embora a magia, sendo difícil para eles lidar com o seu retorno. O que eu estou prestes a contar deve permanecer um segredo élfico. Eu sei que os humanos irão eventualmente descobrir, mas isso deve ser atrasado o tanto quanto for possível.

Todas as coisas que a grande mãe nos dá, ela também nos tira. A natureza, como os humanos a chamam, se move em ciclos: o nascer e o pôr do sol, as estações do ano, o curso das marés, sempre um ciclo. A Magia também percorre ciclos, ela abandona e retorna a Terra, como o calor do sol de verão. Seu ciclo não é medido em horas, como o do sol, mas em milhares de anos.

De um ponto de vista científico, a magia, quando mapeada, tem a forma de uma onda semi-regular movendo-se pela história da Terra. Há pequenas flutuações através dessa onda, e a onda em si não é completamente uniforme.

O ponto no ciclo em que o mundo se vê magicamente vivo ou em que a magia adormece é chamado de Fronteira. Cada raça mágica e, em alguns casos, cada indivíduo dentro de uma raça, tem o seu próprio momento de ativação para que ocorra a metamorfose, logo, a transformação do mundo se dá ao longo de um período de tempo. Tradicionalmente, a Fronteira tem sido marcada pela data do acordar do primeiro Grande Dragão no momento de ascensão e pela hibernação do último Grande Dragão no momento de declínio. O tempo médio entre Fronteiras é de aproximadamente 5200 anos.

Nos últimos dias da última era de magia, Atlântida estava se preparando para o desastre. A ilha de Atlântida era protegida das forças da natureza pela magia de seus habitantes, cessando de existir assim que a magia caísse abaixo da Fronteira. A cultura Atlante era um híbrido racial que havia atingido maravilhas tecnológicas e mágicas, mas nestes últimos anos, ela virou a tecnologia contra si mesma ao lutar contra a natureza para manter a ilha. Com o fim próximo, uma migração de tecnologia e cultura espalhou-se da ilha para o resto do mundo. Isso explica o fato de que os antigos

calendários da humanidade todos começam a 100 anos uns dos outros. Os calendários Hebreu, Egípcio, Chinês e, mais importante, o calendário Maia, todos mostram influência direta da cultura Atlante.

O calendário Maia é o mais impressionante, pois contém uma descrição completa dos ciclos de magia, incluindo a passagem atual pela Fronteira. O calendário Maia foi criado no ano 3372a.C. (se consideramos o calendário Cristão), logo no final do último ciclo. Os Maias descreveram os ciclos como "Mundos", e afirmaram que apenas algumas formas de vida faziam a transição de um Mundo para o próximo. O calendário, escrito a mais de 5000 anos atrás, foi capaz de prever o dia exato em que o 'nível limite' ocorreria. Se convertemos as datas Maias para o atual calendário Cristão, ele afirma corretamente que a Fronteira se daria em 24 de dezembro de 2011. Nesse dia, o primeiro Grande Dragão foi avistado no Japão. A precisão é impressionante.

Atlântida afundou em 12 de agosto de 3113 a.C., marcando portanto o final do Quarto Mundo e o início do Quinto. O Sexto Mundo começou em 12 de dezembro de 2011 d.C., e terminará, de acordo com o calendário Maia, em 4 de abril de 7137 d.C.

Nós temos esse tempo disponível para aproveitar o que a grande mãe nos deu e para usar com responsabilidade a faca de dois gumes que é a tecnologia que nossos primos humanos criaram. Nós temos que usar tanto a energia da natureza quanto o poder da tecnologia para tentar consertar o dano causado pelos nossos parentes de vida curta.