

## Página 53

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 são 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 estes 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 à 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 kharma. 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.

## Página 183

*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 tranquilidade de ter encontrado a Divindade dentro de si mesma. Ainda a chamavam pelo seu antigo nome, mas isso não importava, os outros ainda precisavam 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.*

## Outros detalhes:

Também disponibilizamos uma ficha com as modificações relacionadas ao sistema Daemon para download.

## FALHA CRÍTICA

Apesar de não ser um elemento ordinário no **Sistema Daemon**, decidimos por introduzir o conceito de falha crítica em **Maytréia**. Fizemos isso por este conceito ser muito importante para alguns Aprimoramentos (negativos ou não) e para que sejam acionados os terríveis efeitos do Eco.

Uma falha crítica é um acontecimento catastrófico, uma falha fora do normal e sem apelação. 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.

E como funcionará a falha crítica no jogo? Simples, a cada vez que o jogador - num teste qualquer - tirar **95 ou mais** ele deve fazer novo teste; se ele **falhar novamente**, considera-se uma falha crítica! Um sucesso no rolamento neste segundo teste e será mantida a idéia de falhar normal. Veja o exemplo abaixo:

*Vivian é uma Medicinal Brâmane, personagem de Helena. 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 (Carisma 14) e é muito boa em convencer as pessoas (Expressividade 55). O Mestre decide que é mais adequado aplicá-la a um teste de Perícia. Helena sorri e rola os dados, mas tira 99. O Mestre percebe a falha e manda que ela role novamente e... ela tira 70! Falhou novamente...*

*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...*

Se nossa desafortunada jogadora tivesse **falhado** neste segundo teste, teria sido considerado apenas uma falha normal.

Lembre-se: o segundo teste serve apenas para se verificar se a falha foi crítica ou não e será pedida pelo Mestre unicamente se houver um resultado 95 ou mais no primeiro teste.