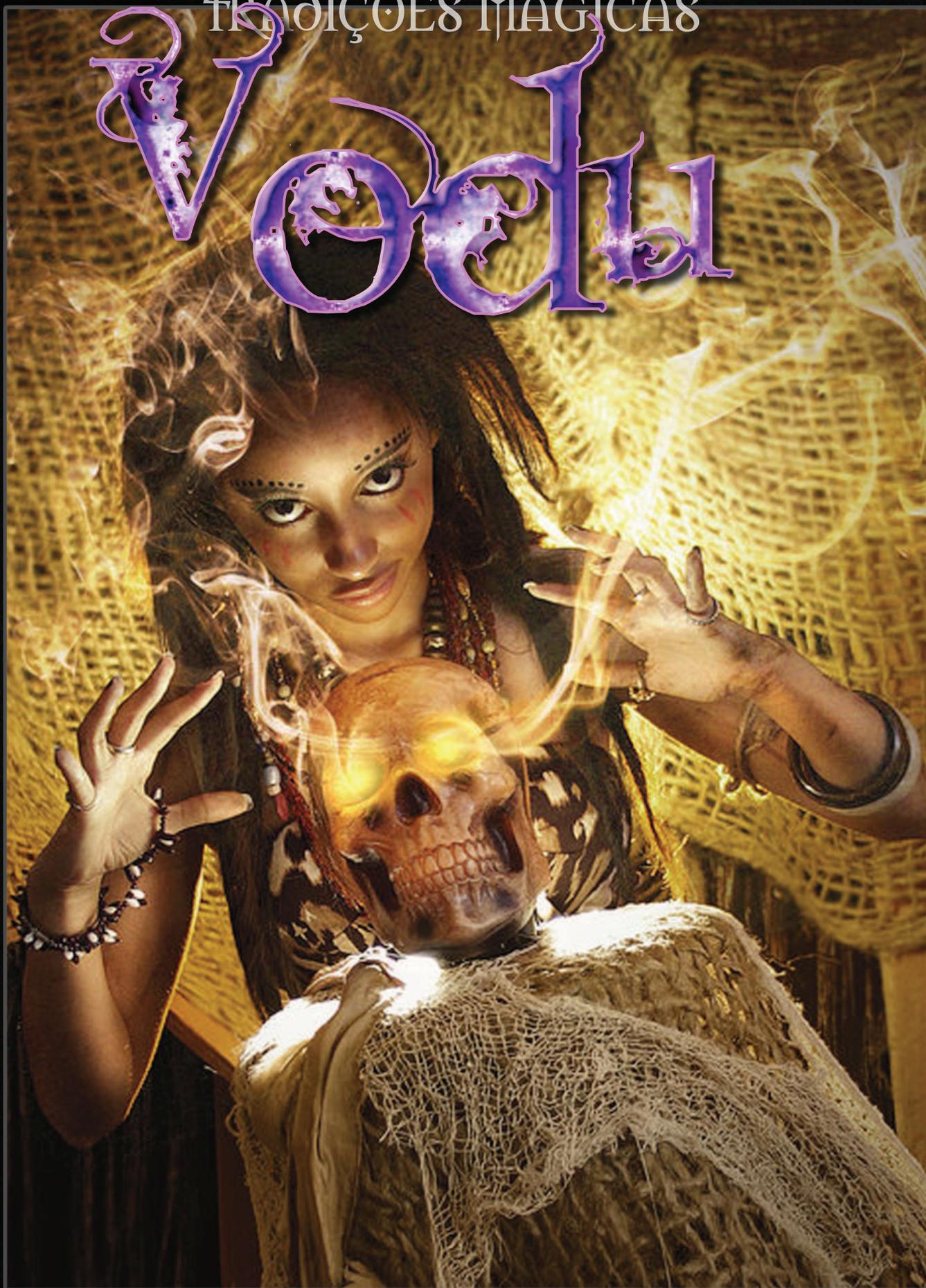


TRADIÇÕES MÁGICAS

Vodua



HATALIBIO ALMEIDA



Sistema
Daemon

INTRODUÇÃO

Esse pequeno e-book irá guiá-los no universo sobrenatural da sombria religião, feitiçaria Vodou e seus mistérios, maldições e feitiços, encantos e bonecas profanas. Esse suplemento utiliza as novas regras do Sistema Daemon que verão no livro **TREVAS 4ª edição**.

REGIONALIDADES

A magia africana incorreu em uma série de variantes com o passar do tempo, a *Wanga* haitiana, *Candomblé* africano, *Santeria* cubana, *Palo Maiombe* do Congo, *Macumba* brasileira, e outras, mas todas elas possuem suas semelhanças: as oferendas, os emissários espirituais, as entidades Yoruba e seus misteriosos poderes. Nesse livro iremos tratar apenas do *Vodou* caribenho, a vertente do Vodou originário da África Ocidental.

MAGIA VODU

A magia é usada principalmente para se comunicar com os Loas, uma vez que o uso para compeli-los pode ser algo extremamente estúpido - e mortal. Geralmente o Feiticeiro implora para os Loas sua ajuda, com oferendas, para então receber a ajuda de seus servos espirituais.

AMALDIÇOAR OBJETO

Complexidade: 30%

Custo: 2 Mana

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

O Feiticeiro pode amaldiçoar um objeto para que aquele que possui-lo terá má sorte. Em termos de regra, o Personagem que portar esse item amaldiçoado terá uma Falha Crítica por sessão à escolha do Narrador. O Feiticeiro precisa manter o Mana gasto no artefato para o feitiço se manter.

ARRANCAR O CORAÇÃO

Complexidade: 50%

Custo: 3 Mana

Componentes: V, G

Duração: Permanente

Entoando um cântico frenético, o Feiticeiro consegue fincar seus dedos na carne da vítima, afundando gradualmente na mesma, até arrancar-lhe o coração. O Ritual é resistido testes de FOR do Feiticeiro vs. CON da vítima, e é necessário 3 rodadas para concretizar. Caso a vítima consiga retirar a mão do Feiticeiro Vodou (com direito à teste de FOR vs. FOR em todas e qualquer uma das rodadas), o Ritual é quebrado. Em caso de sucesso, o coração da vítima é arrancado e a mesma morre imediatamente. Caso possua poderes de regeneração, ela recebe 5d6 de dano e (se ainda for possível) continuará viva.

CRIR AMULETO

Complexidade: 40%

Custo: 2 Mana

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

O Feiticeiro pode, mediante um complexo Ritual, sacrificar uma vítima e prender sua alma em um amuleto confeccionado especialmente pra isso. O amuleto existirá enquanto o Feiticeiro reter seu Mana no artefato. O amuleto dará ao usuário uma das qualidades da vítima, à escolher:

Perícias: o Feiticeiro pode usar uma das Perícias do falecido como se fosse sua.

Perícias Mágicas: caso o falecido possua Perícias Mágicas, o Feiticeiro recebe um bônus de +10% em suas próprias Perícias que tenha em comum com o morto.

Perícias Psíquicas: caso o falecido possua Perícias Psíquicas, o Feiticeiro recebe um bônus de +10% em suas próprias Perícias que tenha em comum com o morto.

Poderes: em raros casos que a vítima seja um ser sobrenatural, o Feiticeiro poderá imbuir o amuleto de um dos poderes do falecido. O poder não pode ser do tipo cumulativo (Defesas, Celeridade, etc.).

Falha Crítica: uma Falha Crítica no teste de *Rituais* faz com que o espírito no amuleto possa interferir no seu usuário. O Narrador deve decidir quais as propriedades do amuleto, pode ser que ele conceda seus benefícios normalmente, mas com algumas desvantagens sutis como influência na personalidade do usuário, domínio mental temporário (VON vs. VON) ou Aprimoramentos como *Sangüinolência*, *Sadismo*, *Intolerância*, etc.

criação de ZUMBI VODU

Complexidade: 50%

Custo: 3 Mana

Componentes: V, G, M (cadáver)

Duração: Especial

O Feiticeiro pode trazer um cadáver de volta à vida. O zumbi acatará todas as ordens do Feiticeiro (contanto que sejam ordens simples como "pegue", "siga-o", "mate", "espere aqui"). Ele terá todos os seus atributos físicos normais, mas sua INT terá sido reduzida à 7 e sua WILL para zero, onde sua vontade é a vontade do Feiticeiro que o criou.

Zumbis Vodou cessam seu apodrecimento assim que são criados, mas para destruí-los permanentemente ele precisa ser alimentado com sal, quando então sua alma se libertará.

O Feiticeiro precisa travar o Mana gasto no Ritual para o mesmo se manter até o zumbi ser destruído.

LINGUAGEM ESPIRITUAL

Complexidade: 20%

Custo: 1 Mana

Componentes: V, G

Duração: 1 Cena

O Feiticeiro pode entoar um cântico para Papa Legba, e o mesmo poderá ouvir e

falar com qualquer espírito presente onde estiver.

LÍNGUA DE CARÇA

Complexidade: 20%

Custo: 1 Mana

Componentes: V

Duração: 10 rodadas

O Feiticeiro consegue se comunicar com um cadáver. Ele não fala com seu espírito, mas sim com o próprio cadáver, que responderá na medida da experiência que o corpo teve em vida. As respostas de um cadáver serão bastante voltadas para os sentidos: ele dirá o que o matou, descrevendo a sensação da morte e como se parecia aquele que o matou, mas dificilmente lembrará o que estava fazendo ali na hora de sua morte.

PESADELOS

Complexidade: 40%

Custo: 2 Mana

Componentes: V, G, M

Duração: 1 mês

Uma pessoa dificilmente conseguirá agir normalmente se estiver tendo pesadelos constantemente. Isso é o que esse Ritual causa. Com um objeto pessoal da vítima (ou mecha de cabelo, gotas de sangue ou lágrimas), o Feiticeiro pode fazê-la ter terríveis pesadelos à cada vez que dormir durante um mês. A cada vez que acordar, deve fazer um teste de CON; em caso de falha, a vítima recebe um redutor de -10% em todos os Testes do dia. Esse redutor pode chegar até um máximo de -40%.

ENCOSTO

Complexidade: 40%

Custo: 2 Mana

Componentes: V, G, M

Duração: 1 semana

O Feiticeiro convence um Espectro ou Obcessor à trazer infortúnios para uma pessoa. O ritual é executado com oferendas de bebida, café, charutos e um item pessoal da vítima (pode ser fios de

cabelo, gotas de sangue, lágrimas, ou um objeto que ela seja muito afeiçoada, como o celular, agenda, relógio, etc.) em um cemitério. Em termos de regras, o Narrador pode aproveitar qualquer situação para criar testes Difíceis para a vítima, como cair no vício da bebida alcoólica, jogos de azar, brigas domésticas, etc. O Espectro ou Obsessor também aproveita esses momentos de fraqueza (como, por exemplo, bebedeira extrema) para possuir o corpo da vítima e fazê-lo destruir ainda mais a própria vida (como bater o carro, matar, gastar todo o dinheiro ou mesmo jogá-lo fora). O ritual deve ser refeito uma vez por semana.

BONECA VODU

Complexidade: 40%

Custo: 2 Mana

Componentes: V, G, M (um objeto pessoal da vítima recebido das mãos da vítima, e um boneco especialmente preparado para o ritual).

Duração: Especial

Com este ritual, o mago é capaz de confeccionar um boneco (de cera, barro, pano) parecido com a vítima. O objeto pessoal do alvo deve ser colocado dentro do boneco. Quando o boneco é danificado (por espinhos, ou fogo), dano real é feito na pessoa (a vítima pode fazer

um teste de VON de para evitar este dano). Um máximo de 1d6 pontos de dano por dia podem ser feitos na vítima desta maneira OU imobilizar um membro (processo imediato) OU cegar a vítima (processo gradual, onde a vítima desenvolve catarata em 1d6 dias). O boneco deve estar a uma distância não superior a 100m da vítima. (o boneco armazena 2 Mana enquanto estiver encantado, ou até o mago desativar o ritual).

O Feiticeiro poderá usar a Boneca Vodou enquanto mantiver o Mana no Ritual ou a boneca ser destruída.

DEFORMAÇÕES MÁGICAS

Aqueles praticantes da magia Vodou adquirem deformações mágicas exclusivas, em adição às normais de suas Perícias Mágicas comuns.

DEFORMAÇÕES LEVES

Segue uma lista de Deformações Leves:

Olhos Amarelados: os olhos do Feiticeiro se tornam secos e amarelados, com um aspecto terrivelmente doente.

Dentes Podres: os dentes do Feiticeiro adquirem um aspecto sujo e apodrecido.

Magreza: o corpo do Feiticeiro fica esquelético.

Unhas Demoníacas: as unhas do Feiticeiro tornam-se pontiagudas e algumas vezes negras.

Manco: o Feiticeiro fica manco. Alguns dizem que esse é o toque de Papa Legba.

Olhos Negros: os olhos do Feiticeiro tornam-se completamente negros.

DEFORMAÇÕES GRAVES

Segue uma lista de Deformações Graves:

Dentes Afiados: os dentes do Personagem tornaram-se todos tortos e afiados. Todos os testes sociais possuem redutor de -30% quando puder ver a boca do Personagem.



Ninfomania: o Personagem foi tocado por Erluzie e agora não consegue esquecer seu amor, sempre buscando o sexo e a luxúria para lembrar dela. O Personagem deve fazer teste de VON Difícil sempre que tiver a chance (mesmo que mínima) de fazer sexo.

Glutão: o Personagem está mais próximo do Loa Ghede (o aspecto glutão de Baron Samedi), e está sempre com fome, precisando beliscar alguma comida de vez em quando. Invariavelmente, esse Personagem se tornará gordo. Todos os testes físicos relacionados à fadiga são Difíceis.

Alcoolismo: a resposta para os excessivos Rituais de oferendas de álcool. O Personagem é um alcoólatra, e deve fazer um teste de VON Difícil sempre que tiver a chance de beber (e outro teste Difícil para parar antes de ficar totalmente ébrio). Personagens embriagados têm todos os seus testes Difíceis - inclusive para resistir à possessão de Espectros e Obsessores.

Voz Dupla: o Feiticeiro adquire uma segunda voz em constância com a sua todo o tempo. Todos os testes sociais com mundanos são considerados Difíceis e bem aterrorizantes.

Necrose: o Feiticeiro passa a sofrer de uma forma não-letal e não-contagiosa de hanseníase. Pedacos de sua carne se tornam macilentas e eventualmente terá muitas feridas abertas, perdendo também alguns dedos, nariz e pedacos de lábios. Qualquer ataque contra o Personagem que cause mais que 5 pontos de dano fazem o Personagem rolar um teste de CON; em caso de falha, recebe +1d4 pontos de dano.

VODU: CAMINHO DE MAGIA?

O Vodou não é uma Perícia Mágica Secundária ou Terciária, porque ele é bem mais que uma combinação de Perícias Mágicas. Porém, se quiser improvisar, pode utilizar das Perícias *Spiritum*, *Arkanun* e *Humanos*, bem como a Perícia Psíquica *Mediunidade*.

FÉ VODU

A fé vodou, diferente da magia, é utilizada para os maiores e mais sombrios efeitos do Vodou, é a forma de implorar e negociar com Loas para que eles lhes concedam suas bênçãos ou que aterrorizem seus inimigos. A maioria dos Milagres são pedidos com uma oferenda; a ausência dela irrita os Loas, o Milagre não é realizado e o sacerdote será castigado por sua imprudência.

CURA DE PAPA LOKO

Custo: 1 Mana

Orando para Papa Loko e untando um ferimento com ervas medicinais especialmente preparadas, o Feiticeiro pode curar 1d6+3 PVs do alvo.

ENCANTO DE ERLUZIE

Custo: 2 Mana

Mediante um Ritual feito com um objeto pessoal da vítima ou uma mecha de seu cabelo (ou lágrimas, gotas de sangue, etc.), o Feiticeiro pode evocar o poder sedutor e erótico de Erluzie para apaixonar perdidamente um alvo. Em termos de regra, testes sociais com intuito de sedução para com a vítima são considerados Fáceis.

ENGANAR A MORTE

Custo: 3 Mana

Pedindo o auxílio de Baron Samedi, por um dia e uma noite o Feiticeiro pode enganar a morte. Ele pode receber um golpe mortal cujo qual não surtirá efeito nenhum, e seu ferimento fechará imediatamente, restando apenas um ferimento superficial (1 ponto de dano). Após esse golpe, o encanto se dissipa.

MALDIÇÃO DOS ANOS

Custo: 3 Mana

Amaldiçoando a vítima e invocando Samedi, o Feiticeiro pode fazê-lo ver o momento de sua morte. A visão é tão

terrível e intensa que ela envelhece 4d6 anos imediatamente. O trauma da visão faz a alma da vítima esquecer seus momentos finais em poucos instantes para então seguir até seus dias finais. Esse Milagre não concede efeitos extras, como Poderes Vampíricos ganhos por envelhecimento.

ROUBAR CONHECIMENTO

Custo: 3 Mana

Pedindo ajuda de Damballah, o Feiticeiro pode roubar 10% de qualquer Perícia Não-Mágica e Não-Psíquica que a vítima possua acima das Perícias do Feiticeiro. O roubo de conhecimento perdurará até a próxima lua nova.

MALEFÍCIO

Custo: 3 Mana

A vítima adquire um constante e desesperador azar para com tudo que realize. Em termos de jogo, adquire um redutor de -30% em TODOS os testes! É necessário fazer uma oferenda para Baron Samedi em um cemitério com um item pessoal da vítima (mecha de cabelo, gotas de sangue, lágrimas, objeto muito querido, etc.). O Malefício dura um mês.

POSSESSÃO

Custo: 5 Mana

O mais poderoso Milagre do Vodou é a Possessão, também chamada de Incorporação. O Feiticeiro recebe a presença do próprio Loa em seu corpo, que passará à falar em nome dele. Outras religiões Yoruba utilizam-se de versões mais fracas desse ritual ou até mesmo simulam mediante os poderes espectrais dos próprios espíritos, onde eles recebem qualquer entidade envolvida. Na Possessão Vodou, entretanto, o resultado é poderoso: a entidade, agora feita em carne, poderá agir para ajudar seu sacerdote. Muitas vezes esse Ritual é feito apenas para aconselhamento, bênçãos, mas outras é feito pra vingança e maldição. Enquanto durar a possessão,

*já reportados como efeitos críticos de Possessões mal-sucedidas ou até mesmo involuntárias. A Vodunsi ou o Feiticeiro Vodou, ao tentar contato com seu Loa padrinho, ou como quer que eles chamem não chega à alcançar o corpo (estando fora, ou fazendo o que diabos os Loas fazem quando não estão respondendo malditas preces (por sinal, que tipo de espírito presta favores à humanos por garrafas de bebida? Hum, pensando bem, é um bom motivo). Essas Possessões geralmente causam muitos problemas, no Haiti eu já vi um Feiticeiro estragular 5 pessoas em um Ritual por um desses acidentes.
Meu conselho é: se um deles falhar terrivelmente em contatar seu Loa, corra.*

Constantin

geralmente uma Cena, o Feiticeiro não controla seu Personagem e o mesmo possui todos os poderes e características de um Loa (os poderes ficando à cargo do Narrador).

MAGIA OU FÉ?

O Vodou é uma mistura de ambos. É uma religião fundamentada, e não apenas um caminho para o poder da magia e evocação de espíritos. No Vodou, o Feiticeiro não escraviza os espíritos da Yoruba, mas pode ser cruel com aqueles que não servem ou são apadrinhados pelos Loas, antigas e poderosas entidades que servem Mawu.

LOAS

Loas, também chamados *Mystères*, são espíritos iluminados e poderosos, servos

de **Mawu**, uma edhênica e patrona do panteão Yoruba. Não existem cultos diretos de Mawu, pois esta não fala diretamente com os homens, apenas por seus Loas. Os Loas possuem origens das mais variadas, muitos deles sendo espíritos de antigos arkanitas. Abaixo seguem alguns dos principais Loas.

AGWE

Deus do mar, patrono dos pescadores e marinheiros, consorte de Erzulie. Agwe é o espírito iluminado de origem terrena de um marinheiro de épocas remotas. Agwe é visto como um mestiço de olhos verdes, geralmente usando o uniforme de um oficial naval.

AIZAN

Um dos Loas mais antigos, espírito de uma arkanita, este Loa é a patrona do mercado e do comércio.

AYIDA WEDO

Loa haitiano/beninense, Ayida Wedo é o único espírito de uma dragoa cultuada na mitologia Yoruba. Vista como uma deusa-serpente arco-íris de várias cores. É a esposa do loa-serpente Damballah, e seu símbolo é uma cobra, serpente ou dragão.

BARON SAMEDI

Loa da morte e magia negra. Governante dos cemitérios. Seu símbolo é uma cruz preta num túmulo, sobre a mesma uma cartola e um casaco preto. Todos aqueles mortos pela magia negra Yoruba possuem um problema logo após seu falecimento: os servos de Baron Samedi o reclamam como um de seus servos. Quando invocado, Baron Samedi aparece sob o som de correntes. Alguns pensam esse som ser de correntes de sua escravidão quando em vida, mas são os sons daqueles presos à ele. Samedi é um dos mais poderosos espíritos arkanitas desse panteão, e um dos mais perigosos

para se lidar. Também é conhecido como *Ghede*.

DAMBALLAH

Esse Loa-Dragão é conhecido como o mais sábio acerca de assuntos espirituais, é um dos mais procurados (até mesmo mais que Baron Samedi) quando o assunto é engrandecimento espiritual e felicidade. Ele gosta de acolher pessoalmente os das religiões Yoruba em *Orun* (Spiritum) e guiá-los para Vales Espirituais seguros.

ERLUZIE

O único demônio real reverenciado na mitologia Yoruba, Erluzie é uma Succubus. Ela é a Loa do amor, erotismo, beleza e feminilidade. Quando invocada, é vista como uma jovem negra, bela, de olhos vermelhos, utilizando muitos anéis e colares de ouro. Seu símbolo é um coração perfurado. É a amante de Ogum e Agwe.

PAPA LEGBA

Loa dos caminhos e encruzilhadas. Um dos primeiros espíritos arkanitas à serem cultuados em Benin, na África, é um dos Loas mais importantes e deve ser cultuado no começo de todos os rituais, pois ele é o guardião do Véu, a camada entre o mundo dos vivos e dos mortos. Sem o consentimento de Legba, nenhum ritual vodu se concretiza. Sua forma quando invocado é de um velho camponês manco, malvestido, fumando um cachimbo e usando uma muleta, e sua possessão sobre Feiticeiros e médiuns é extremamente bizarra e violenta, contorcendo o corpo do possuído e envelhecendo sua face.

PAPA LOKO

Loa da cura e espírito das ervas e da vegetação que empresta às folhas poder curativo, Papa Loko é um poderoso espírito arcadiano.

OGUM

Loa da guerra e do fogo, seus adoradores pedem que este os proteja de balas e ferimentos infligidos por armas. Em seus rituais, utiliza-se o rum, e o mesmo é inflamado em chamas. Ogum um antigo espírito de Ark-a-Nun e um dos primeiros à manifestar-se para humanos.

SOBO

Sobo é um Loa tanto do Vodou quanto da Umbanda, sendo conhecido nesta como Xangô. Loa do poder, dos raios, trovões e do fogo. É um Loa guerreiro, violento e justiceiro; pune os mentirosos, ladrões e os malfeitores. É dito que ele é a fúria de Mawu. Sobo é o espírito de um bravo mago humano cujo qual foi o rei de Oyo, atual Nigéria.

APARÊNCIA

Os Feiticeiro (Sacerdotes) geralmente usam roupas simples e limpas, preferindo um tecido claro e livre do que a ostentação.

INICIAÇÃO

A iniciação ao culto do Vodou é complexa é longa e pode envolver longas caminhadas a santuários e mercados e períodos de reclusão dentro do convento ou terreiro hunkpame, que podem chegar a durar um ano, onde os neófitos são submetido a uma dura rotina de danças, preces, aprendizagem de línguas sagradas e votos de segredo e obediência.

HIERARQUIA

O iniciado é chamado de *Kajekaji*. Após um ano de obrigações, receberá o título de *Bokonon*, que significa "possuidor de amuletos".

APRIMORAMENTOS

BOKONON

2 pontos: o Personagem é um Bokonon, um Feiticeiro Vodou, idolatra as entidades Yoruba e tem um bom relacionamento com as mesmas. Ganha +20% em *Conhecimento Planar (Spiritum)* e +20% em *Rituais*, além da capacidade poder ouvir espíritos querendo ou não, mas pode suprimir essa habilidade com um teste de VON.

RADA

1 ponto: o Personagem tem afinidade com os Loas Rada, as entidades ligadas à África. Em termos de jogo, todos os seus Rituais e Milagres relacionados à efeitos não-combativos e/ou que não causem dano direto possuem todos os seus efeitos (duração, alcance, etc.) como se tivessem Complexidade +20% e, para Milagres, o Narrador deve estipular um efeito mais potente.

PETROS

1 ponto: o Personagem tem afinidade com os Loas Petros, as entidades ligadas ao Novo Mundo, mais agressivas e sombrias. Em termos de jogo, todos os seus Rituais e Milagres relacionados à efeitos combativos e/ou que causem dano direto possuem todos os seus efeitos (duração, alcance, etc.) como se tivessem Complexidade +10% e, para Milagres, o Narrador deve estipular um efeito mais potente.



MAGIA. AFRICANA.
PODER DOS LOA.
ATÉ ONDE ALGUÉM PODE IR POR AQUELES
QUE AMA?
ONDE O AMOR E A OBCESSÃO SE
MISTURAM? A MAGIA E OS ESPÍRITOS
ANDAM DE MÃOS DADAS NESSE
SUPLEMENTO.

O NETBOOK VODU TRAZ PARA OS
JOGADORES EXPLICAÇÕES SOBRE O
MISTERIOSO PANTEÃO YORUBA QUE
REGE A MAGIA E O MUNDO DO VODU.

ALÉM DISSO, ESSE NETBOOK TRAZ:
NOVOS APRIMORAMENTOS;
NOVOS RITUAIS;
NOVOS MILAGRES;



Sistema
Daemon