



Feitiços da Anciã

"Nós não louvamos os mesmos deuses, você e eu, mas somos mais parecidos do que pode imaginar. Juntos nós mantemos algo vivo - algo que viveu durante milhares de anos, mesmo com a fé oscilante do homem.

Os deuses antigos não estão mortos. Eles vivem conosco.

Nós lhes damos vida, sangue quente, e eles nos afastam da morte. Esta é a nossa coalizão, nossa promessa. Todo o resto não passa de capricho."

- Gwenith a Cinza, Acólito príncipe-em-exílio.

Este livro é uma coletânea dos rituais oficiais de Crúac para ajudá-lo durante as narrativas de Vampiro: o Réquiem. Sugiro cautela ao utilizar estes poderes, mas não é necessário restringi-los. O trabalho de tradução e diagramação é voluntário e sem fins lucrativos, com o único objetivo de ser mais um recurso para os fãs de RPG. Boa leitura.

- Henrique Giacomitti

CRÚAC

Crúac é o nome comum para uma feitiçaria de sangue pagã praticada pelo Círculo da Anciã. Um tipo de magia ritual, Crúac, que significa "crescente", é uma mistura de magia pré-cristã e pagã vinda de todo o mundo cujo único elemento comum é uma dependência de sacrifício de sangue. Crúac é denunciado por muitos Membros tradicionais como "magia negra" ou "bruxaria" e, em áreas onde a Lancea Sanctum domina, praticantes conhecidos de Crúac são ocasionalmente perseguidos como hereges. É claro que este mesmo escárnio e medo de Crúac que leva muitos a procurarem a coalizão e, por extensão, ao estudo desta Disciplina. A mensagem de poder do Círculo da Anciã fala no coração de muitos neófitos, e para alguns não há maior expressão de poder do que esta Disciplina.

Crúac é um dos mistérios centrais da estrutura de crenças do Círculo, bem como uma arma potente no arsenal da aliança. Como deve ser esperado, o conhecimento desta Disciplina é um segredo muito bem guardado. Novos iniciados geralmente não são agraciados com seus segredos. Como um novo membro de uma facção quase religiosa de Amaldiçoados, um vampiro pode muito bem ter que provar sua lealdade ao Círculo através de testes e

ordálios antes que seus aderentes estejam dispostos a compartilhar seu conhecimento. Embora os vampiros que deixem o Círculo da Anciã por outras seitas invariavelmente levem o conhecimento consigo, muitos descobrem ser quase impossível aumentar seu conhecimento de Crúac fora da estrutura do Círculo. Um personagem deve ter pelo menos um nível de Status (Círculo da Anciã) para aprender Crúac. Um jogador que compre pelo menos um ponto desta Vantagem durante a criação do personagem pode gastar um dos três pontos de Disciplinas em Crúac se assim desejar. A qualquer momento em que o jogador desejar aumentar seu índice em Crúac, o personagem deve ainda possuir pelo menos um ponto em Status (Círculo da Anciã) para fazê-lo.

Devido às diferentes culturas dentro do Círculo da Anciã, muitos rituais de nomes diferentes possuem poderes semelhantes. Como por exemplo o ritual de nível um A Agonia de Prosérpina pode ser conhecido como Apetite de Limba em Nova Orleans ou como Maldição de Tawrich em Teerã. Esta compilação reúne todos os rituais oficiais de Crúac, e jogadores e Narradores são encorajados a criar os seus próprios rituais usando os apresentados aqui como modelos.

Custo: O uso de Crúac sempre custa pelo



menos um Vitae. A não ser que o texto de um poder específico (conhecido como ritual) especifique de outra forma, assuma que o custo é de um Vitae. O sangue tem um papel muito importante no uso de Crúac – ele usa o poder inerente no Vitae para dar força a efeitos sobrenaturais. O uso de Crúac requer que a Vitae seja “gasta” de uma maneira visível ou de outra forma significativa. Por exemplo, quando Vitae é gasto para um personagem ativar um ritual, ele provavelmente tem de cortar-se com uma adaga e deixar o sangue cair no chão, ativando a magia com o Vitae desperdiçada (ou através de outra demonstração direta do poder do Sangue).

Crúac não possui a mesma progressão linear que outras Disciplinas. O domínio de um personagem dita o nível mais alto de rituais que ele pode aprender. Rituais são comprados com pontos de experiência. Por exemplo, um personagem com dois níveis de Crúac pode saber um número ilimitado de rituais de nível um e dois (desde que ele pague os pontos de experiência para aprender cada um deles). Ele não pode aprender quaisquer rituais de nível três até que seu nível em Crúac aumente para 3. Toda vez que um personagem adquire um nível de Crúac (incluindo na criação de personagem), ele ganha um ritual deste nível sem custo adicional.

Crúac é insidioso. Demanda um certo grau de subserviência e mesmo de crueldade de seus praticantes, possivelmente em deferência aos terríveis e antigos deuses dos quais sussurra-se que a Disciplina provém. Para alguns feiticeiros famintos de poder, Crúac atende aos desejos ao invés do uso iluminado desta Disciplina. O nível de um personagem nesta Disciplina, subtraído de 10, é o nível máximo de Humanidade que ele pode ter. Por exemplo, o Gangrel Roland Gentry possui Crúac em nível três. Sua Humanidade máxima, portanto, é de 7. Se um personagem aumentar seu nível de Crúac a mais do que a sua Humanidade permitiria, sua Humanidade imediatamente cai para o nível apropriado e o jogador rola Humanidade para ver se o personagem adquire uma perturbação no processo de aumentar seu conhecimento oculto. (Veja pág. 182-188 para mais sobre testes de Humanidade e perturbações).

Parada de Dados: Manipulação + Ocultismo + Crúac. Devido à sua natureza sanguinária, Crúac dobra quaisquer bônus que os elos de sangue de um vampiro possam gerar, tais como quando um ritual é empregado em um genitor, antegenitor, infante ou infante-neto. Além disso, a fraqueza do clã Nosferatu não se aplica ao teste do usuário desta Disciplina.

Ação: Prolongada. O número de sucessos requeridos para ativar um ritual é igual ao nível do ritual (assim um ritual de nível três requer três sucessos para ser realizado). Cada teste representa um turno de conjuração ritual. Note também que cada ponto de dano sofrido por um personagem em um turno é igual a uma penalidade ao próximo teste de conjuração feito pelo personagem, além de quaisquer penalidades de ferimento que um conjurador possa sofrer.

Os custos para se ativar Crúac devem ser pagos antes que o teste seja feito. Normalmente isto não é um problema, já que o ritual que custa um Vitae pode ter seu teste de ativação feito no mesmo turno (já que gastar Vitae é uma ação reflexa). Em alguns casos, contudo, um ritual custa mais Vitae do que o conjurador pode gastar em um único turno. Em tais casos, o jogador do conjurador realiza o teste no turno em que ele gasta (reflexivamente) o último Vitae necessário para invocar o ritual. Se o personagem falhar em completar o ritual a tempo (tal como ser morto antes de acumular sucessos suficientes) ou decida cancelar o ritual antes de conseguir sucessos suficientes para ativá-lo, o efeito simplesmente falha. Entretanto, quaisquer gastos de Vitae não são recuperados.

Resultados dos Testes

Falha Dramática: O ritual falha espetacularmente, infligindo algum aspecto de si como efeito nocivo sobre o conjurador. Um ritual feito para ferir um alvo inflige o dano sobre o conjurador, por exemplo, enquanto um ritual designado para causar fome a uma vítima causa seus efeitos no ritualista.

Falha: O ritual falha inteiramente, mas não de forma perigosa. A Vitae é consumida como de costume, mas o ritual não faz efeito.

Êxito: O ritual acontece como descrito.

Êxito Excepcional: O ritual acontece como descrito. Em muitos casos, os sucessos extras são em si a própria recompensa, causando dano adicional ou conferido duração, capacidade extra ou benefícios similares.

A não ser que se especifique de outra forma, os rituais duram por uma cena ou até o próximo nascer do sol, o que vier primeiro.

Modificadores Sugeridos

+ 4 O poder é aplicado a um vampiro com o qual o usuário tem parentesco (veja pág. 162).

- O personagem não está sendo afetado por ameaças ou distrações.

-1 a -3 O personagem está sendo apressado ou distraído, tal como invocar um ritual no meio de um combate ou estar sendo perseguido. Esta penalidade é cumulativa com quaisquer outras distrações (tais como conjurar um ritual em combate durante um furacão). Os sucessos ganhos num teste de meditação pela noite (veja pág. 51 do Livro de Regras do Mundo das Trevas) diminuem as penalidades de interrupção em uma base de um-para-um.

CRÚAC ERRATA

(página 15 do Livro da Coalizão: O Círculo da Anciã)

Alguns rituais de Crúac descritos no livro Vampiro: o Réquiem sofreram pequenas correções, que podem ser claramente percebidos nos novos poderes. Para a utilização correta dos rituais, lembre-se disto: os rituais de Crúac não requerem ações disputadas durante sua ativação.

Por exemplo, os rituais Ônus de Sangue (nível 4, página 144 de Vampiro: o Réquiem) e Mal do Sangue (mesma página). Embora esteja descrito que necessita um teste disputado de Atributos + Potência de Sangue, o teste de ativação é estendido e penalizado pelo Atributo (Perseverança, Vigor ou Autocontrole). Quando houver um ritual de Crúac em que seja solicitado uma ação disputada, substitua pela ação estendida penalizada pelo Atributo adequado.

Sim, isto significa que a única forma de se proteger de um ritual é impedindo que ele seja concluído. Ou saindo do local onde a magia está sendo realizada.

(Nota: os lançamentos da segunda edição de Vampiro: o Réquiem já estão com a regra adaptada).

RITUAIS DE NÍVEL 1

A Agonia de Prosépina

O feiticeiro causa sentimentos de fome intensa em um alvo, que deve estar dentro do campo de visão quando o ritual é realizado. O alvo afligido sente o desejo de comer ou se alimentar. O teste é penalizado pelo Autocontrole do alvo. Se o conjurador conseguir mais sucessos, a vítima se valerá de qualquer alimento que esteja disponível. Um mortal pode até mesmo comer carne crua, embora não pratique atos terríveis como canibalismo ou beber sangue. Um vampiro pode atacar presas próximas ou até mesmo vampiros conhecidos se sua fome for severa o suficiente para deixá-lo frenético. Mesmo após ele ter comido ou se alimentado, a voracidade não aplaca até que os efeitos do ritual passem. (Vampiros afetados por este ritual são considerados "famintos" para os propósitos de resistir ao frenesi; veja pág. 179.)

Rigor Mortis

Com o poder deste ritual um vampiro pode temporariamente interromper o efeito revigorante da Vitae vampírica, deixando um Membro imóvel enquanto a rigidez dos músculos comum aos cadáveres toma conta dele. O número de sucessos adquiridos no teste de Crúac determina o número de dados que serão removidos dos próximos testes Físicos do alvo. Isto se aplica penas para as paradas de dados, e não afeta resistências Físicas. Rigor Mortis é inútil contra mortais, carniçais, Lupinos e magos, já que eles não dependem do poder da Vitae vampírica para animar seus corpos.

O teste para ativar este poder é penalizado pelo Autocontrole do alvo.

Confiança na Adversidade

A turbulência traz esclarecimento. Os Acólitos possuem uma grande vantagem em aprender mais com seus problemas, e existem diversos rituais de Crúac que podem pôr esta filosofia em prática. Este é um exemplo, em que troca a chance de grande sucesso por esclarecimento e, talvez, autoconhecimento. Assim que o ritual for completo, o ritualista perde os benefícios da explosão do 10 pelo resto da cena. Ao final da cena, recebe um ponto de Força de Vontade. Este ritual possibilita ao personagem manter mais pontos de Força de Vontade do

que o seu normal máximo.

Gotas do Destino

O ritualista derrama algumas gotas de Vitae em um vaso com água enquanto se concentra em alguma ação futura daquela noite ou circunstância em questão. O sangue forma impressões na água que possibilitam importantes informações sobre a situação. O número de sucessos na ativação determina a clareza e utilidade da visão. Com um êxito excepcional, o sangue pode formar figuras reconhecíveis e uma pequena cena, enquanto apenas um sucesso fornece figuras abstratas simbólicas sobre os fatos envolvidos.

Estas imagens proféticas garantem um bônus de +2 em qualquer teste de investigação ou pesquisa envolvendo a situação e as imagens reveladas.

CRÚAC PROFÉTICA

Alguns rituais de Crúac possibilitam algum nível de previsão, que deve ser trabalhada cautelosamente. Primeiramente, estes rituais não antevêm o futuro exato. Mais especificamente, eles proporcionam importantes informações sobre o presente. As profecias de Crúac dizem ao ritualista o que é importante agora, mas não o que acontecerá amanhã.

Segundo, estes rituais devem ser acrescentados cuidadosamente. Considere que o que será revelado é algo para ajudar no desenrolar do cenário, sem a interferência direta do narrador. Estes rituais não explicam porquê alguém é importante, apenas que está pessoa é importante, e auxiliam o vidente a procurar no lugar certo.

Estes rituais podem ser ótimos quando se começa uma história, pois fornece pistas sobre o que se deve buscar. Nestes casos, a clareza das informações podem ser um pouco mais objetivas do que os sucessos indicam, para facilitar aos personagens. Quando nada mais parece funcionar, uma ação profética pode gerar um bom direcionamento. Realizar o ritual diversas vezes fornece sempre as mesmas respostas, até que algo aconteça que alterar a importância dos fatos.

Chamas de Inspiração

O ritualista foca seu sangue no processo de criação

artística. Pelo restante da noite, ele ganha um número de dados igual ao nível de Crúac em todos os testes de Ofícios ou Expressão para criar um determinado tipo de arte. A arte deve ser especificada no momento em que o ritual é iniciado. Se a criação é uma ação estendida, o bônus se aplica a todas as rolagens até o final da noite. O ritualista sofre uma penalidade igual ao bônus em qualquer teste de Ofícios ou Expressão que não seja o que foi especificado durante o ritual; idéias para sua criação artística se embaralham em sua mente, e ele não consegue se concentrar em nada mais que a sua idéia inicial.

Outras versões deste ritual possibilitam invocar este poder em terceiros ao invés de apenas no próprio ritualista. A rolagem para este tipo de ação é penalizada pelo Autocontrole do alvo.

O Gosto do Conhecimento

Este ritual deve ser realizado imediatamente antes de se alimentar. Enquanto se alimenta, o conjurador aprende algo íntimo sobre a pessoa – algo que ele considere de imediata importância. Com uma falha dramática, o vassalo aprende algo de imediata importância sobre o vampiro que se alimenta dele. Este ritual funciona em criaturas sobrenaturais da mesma forma que em mortais, desde que possua sangue para beber em seu corpo. A informação custa um de Vitae que deveria ser consumido durante o Beijo.

O teste de ativação é penalizado pela Perseverança do alvo.

Visão da Anciã

Quando este ritual é realizado corretamente, o alvo aparenta ter envelhecido 10 anos. Sem problemas físicos, sem dores musculares, relapsos de memória nem audição deficitária. Mas a pele se enrugua, o cabelo torna-se mais grisalho e a pele perde a elasticidade da juventude. A transformação dura um número de noites igual ao sucesso adquiridos no teste de ativação. Ao final deste período os efeitos se reverterem à taxa de um ano por hora. Utilizar este ritual diversas vezes amplia a quantidade de décadas até um máximo de 50 anos.

Alguns príncipes que conhecem este ritual proíbem seu uso, alegando que alguém envelhecendo sob o olhares de testemunhas arrisca a Máscara. Os Acólitos contra-argumentam que este ritual na verdade

ajuda a manter a Máscara, pois ghuls e Membros podem parecer mais velhos aos seus amigos e familiares na medida em que os anos passam.

Alguns acólitos desenvolveram um ritual semelhante que, ao invés de envelhecer, regride a idade em aproximadamente 20 anos. Este poder é altamente requisitado por mortais vaidosos e é muito doloroso – apesar do alvo não sofrer dano físico, sua antiga pele é rasgada para dar lugar à nova. Esta versão do ritual é chamada de Renovação de Pythian.

O teste de ativação é penalizado pelo Vigor do alvo.

Equilibrando os Quatro Humores

Os Membros geralmente são imunes aos perigos de altas temperaturas, pressão ou outras condições que matariam qualquer mortal. Contudo, um vampiro ainda é afetado por condições extremas, tal como o frio do ártico. Este ritual balanceia as propriedades do Vitae vampírico de forma que o sangue nunca fica muito quente, nem muito frio, nem comprimido ou sofre qualquer outra influência externa. Sob a proteção deste ritual, o vampiro não recebe penalidades devido às condições climáticas ou condições extremas. Os benefícios não se estendem para os efeitos que causariam injúria ou dano, tal como a luz do sol. Também não elimina as penalidades devido a ferimentos. Os efeitos do ritual duram até o próximo nascer do sol.

A Membrana do Boyar

Para realizar este ritual um Acólito espalha um pouco do seu próprio Vitae na face antes de dormir durante o dia. Na medida em que as horas do dia passam, o sangue se transforma em uma membrana que se liga à carne do rosto. Assim que acorda, o Acólito arranca esta membrana e enxerga a face de um indivíduo que pode ser importante para ele, logo em seguida a aparência se desmancha em cinzas. O número de sucessos determina a clareza e utilidade da imagem da pessoa. Com um êxito excepcional, surgem algumas manchas na pele ou alguma outra característica que facilite o reconhecimento, e quando se rasga a membrana, a boca parece pronunciar algumas palavras relevantes; em contrapartida, um único sucesso mostra uma forma abstrata que simboliza o nome do indivíduo. Esta leitura garante um bônus de +2 em qualquer parada de dados para localizar ou identificar o sujeito em

questão. Se o personagem que utiliza a Membrana do Boyar tiver Auspício, o bônus é aplicado em testes para revelar a pessoa caso ela esteja Ofuscada.

Note que o Acólito não tem controle de quem a Membrana do Boyar escolhe. O sujeito revelado é alguém que é de alguma forma importante para o Acólito naquele momento (seja amigo ou rival), e alguém que ele possa desejar procurar. O indivíduo escolhido pelo ritual fica a critério do narrador.

Testemunha de Sangue

Com o poder do próprio Vitae, o ritualista pode observar o que acontece nas redondezas do sangue que deixou para trás quando realizou este ritual. É necessário o gasto de um de Vitae e mais outro (e possivelmente mais) para sustentar o observatório criado. O Vitae deve ser vomitado, proveniente do corte do pulso ou de forma semelhante pelo próprio feiticeiro. O sangue deve ser gotejado no chão, ensopado num lenço, pintado num muro ou aplicado de alguma outra forma em que possa ser visualizado. Independentemente de como é aplicado, ele é visto como sangue comum. Se for retirado de onde está, o poder do ritual é desfeito. Durante uma noite por ponto de sangue investido,

o personagem ganha a habilidade de testemunhar os eventos da localidade como se estivesse presente, do ponto de vista de onde aplicou o Vitae. Se ele criou um rastro de sangue por um quarto, por exemplo, ele pode observar o que acontece em qualquer lugar deste circuito. Já que o ritualista não está realmente no local, ele pode até mesmo ver o que acontece durante o dia – as imagens surgem como um sonho vívido enquanto ele dorme. Alguns Acólitos utilizam este ritual apenas para observar seus jardins durante o nascer do sol.

Apesar de tudo, o observado ainda está sujeito ao Röttschreck, pois a Fera sente pânico ao vislumbrar a luz do dia. Quem sucumbe ao frenesi não perde o controle de si como de costume, mas perde a conexão que possuem com o Vitae utilizado neste ritual. Enquanto observa o que ocorre no local onde o ritual foi realizado, ele não vê nem ouve o que acontece próximo ao seu próprio corpo. Apenas uma conexão pode ser utilizada por vez, mesmo que haja diversos pontos de Vitae espalhados, apenas um pode ser observado a cada momento. O Vitae pode ser colocado em um veículo, de modo que é possível enxergar o que ocorre nele como sendo um passageiro. Se a distância exceder, em quilômetros, 15 vezes a Potência de Sangue do ritualista, a conexão mística é quebrada.



A percepção do observador é limitada como se estivesse presente de forma física. Se um pano é colocado sobre o sangue e que foi deixado, a visão fica bloqueada. Se uma porta é fechada entre o sangue e um quarto, ele não recebe nenhum poder para ver através dela, mas ainda pode ouvir as conversas. A capacidade de percepção depende da sua habilidade sobrenatural. O número de sucessos no teste de Crúac determina a quantidade de sucessos nas tentativas de percepção através deste poder (da mesma forma que Raciocínio + Autocontrole ou Raciocínio + Habilidade apropriada, consulte a página 46 do livro de regras do Mundo das Trevas para mais detalhes). A observação da Testemunha de Sangue é afetada pelas adversidades do lugar, da mesma forma que a escuridão e a neblina afetam a visão. Nenhuma outra Disciplina pode ser utilizada através desta conexão, não podendo ser utilizado Sentidos Aguçados, por exemplo.

Lugar Ideal (exclusivo para a linhagem Seguidores de Seth – mais informações consulte o livro do clã Mekhet)

O Setita reconhece as localidades com a marca de Typhon Seth. São lugares que pressagiam a doença: praias em que os fantasmas de pescadores vão durante a noite, casas onde houveram assassinatos, cemitérios e outros lugares onde a fronteira entre o mundo real e o espiritual são mais fracos. Utilizando este ritual, o Setita promove o caos ao estimular o ambiente sobrenatural do lugar ao deixar um pouco do seu Vitae no local ou nas proximidades, tal como uma rocha, um móvel ou um muro. Com o efeito deste poder, um quarto se torna mais frio. Se o local for externo, começa uma garoa suja e fétida. Diabretes incendiários brincam próximo às árvores, aparições surgem e desaparecem no limite da visão, fungos surgem espontaneamente e a decadência urbana se acentua. Todos os testes sociais são penalizados com -1, exceto intimidação que recebe um bônus de +1.

Este poder dura por uma cena.

RITUAIS DE NÍVEL 2

Cheval

Este ritual permite ao conjurador controlar os sentidos de um alvo. O alvo deve estar dentro do campo de visão quando o ritual é realizado, mas o ritualista

pode se afastar para qualquer direção depois. A qualquer momento em que desejar, o conjurador pode ver ou ouvir através dos ouvidos ou olhos do alvo. Nenhum outro sentido pode ser substituído – se o alvo for cego, ou surdo, ou ambos, o resultado deste poder será apenas a escuridão e o silêncio. Um alvo assim “controlado” não está ciente que seus sentidos também são percebidos por outra pessoa. Enquanto utilizar os sentidos alheios o ritualista fica vagamente ciente de seu próprio corpo, que cai em um estado similar a um transe e não percebe pequenos estímulos (como um inseto rastejando por sua pele ou gotas de água caindo em sua cabeça). Contudo, ações mais agressivas perpetradas contra seu corpo arrastarão sua consciência de volta a ele.

O ritual dura por uma noite por sucesso no teste de invocação, embora o conjurador possa terminar o ritual a qualquer momento. O conjurador pode utilizar os sentidos de um alvo e voltar para seu próprio corpo quantas vezes quiser enquanto o ritual durar.

O teste para ativar este poder é penalizado pelo Autocontrole do alvo.

A Vitae da Hidra

Ao invocar este ritual, o conjurador protege-se de pretensos diableristas e daqueles que de outra forma banqueteariam-se com seu sangue. Este ritual transforma a Vitae de um feiticeiro em um tipo de veneno. Membros que dele beberem sofrem um ponto de dano letal para cada Vitae consumido; mortais que o beberem sofrem dois pontos de dano letal para cada Vitae. Quando um Membro consome uma quantidade de Vitae venenosa, ele não ganha sustento algum.

A Vitae alterada por este ritual é venenosa apenas enquanto está no corpo do conjurador (ou até o próximo nascer do sol). Se a Vitae for retirada, torna-se como qualquer outra Vitae retirada do corpo de um Membro. Assim, não pode ser usada para criar armas envenenadas e, se alguém consumir a Vitae de um recipiente após ela ter deixado o corpo, é simplesmente Vitae normal, e não-venenosa.

A Pele da Donzela

Com este poder, o ritualista encanta a pele com a virtude da resistência. Qualquer ataque que cortaria

a pele é revidado no momento do ataque, reduzindo cortes e furos a pequenas injúrias.

O número de sucessos no teste de ativação torna-se um índice de blindagem mística flui da pele como se fosse suor. Esta armadura não impõe penalidade à Defesa nem requer força, mas persiste ativa apenas por um número de turnos igual ao nível de Crúac do ritualista. A Pele da Donzela protege apenas de ataques que rasgariam a pele; fogo, quedas e várias outras formas de dano não são penalizadas.

Caminho dos Espinhos

Semeando o solo com sangue, o ritualista amaldiçoa aqueles que caminham sobre o local. Qualquer personagem ou criatura que caminhe neste espaço igual ao dobro do nível de Crúac do invocador (em metros), sofre um ataque imediato em que a parada de dados é igual ao número de sucessos no teste de ativação. A Defesa não fornece qualquer penalidade ao ataque, mas blindagem sim. O ataque vem em forma lâminas fantasmagóricas que cortam e perfuram invasor. Criaturas que estejam na área do ritual podem evitar o ataque caso se movam aproximadamente dois metros por turno. Personagens que se esquivam para dentro desta área são automaticamente flagelados pelo ataque fantasma, mas apenas uma criatura pode ser atacada por turno.

A duração do ritual é um turno para cada nível de Crúac que o ritualista possui. O ritualista não é imune ao Caminho dos Espinhos que tenha invocado, mas pode realizar um teste reflexo de Destreza + Ocultismo para se mover sem ser atacado enquanto atravessa a área.

O Trabalho da Alma

Com este poder, o ritualista põe uma centelha da própria alma em uma obra de arte. O Trabalho da Alma funciona apenas quando se cria um trabalho artístico numa ação prolongada, e deve ser invocado imediatamente após a arte ter sido terminada. Se bem sucedido, o Acólito insere um único ponto de Força de Vontade na obra. Com um sucesso excepcional é possível investir dois pontos de Força de Vontade. Estes pontos não contam mais para o total do personagem. Para utilizar estes pontos armazenados, o ritualista precisa contemplar a arte de acordo com sua forma – uma pintura deve ser



vislumbrada, uma jóia utilizada, uma música ouvida. Apenas o ritualista pode utilizar os pontos de Força de Vontade que tenha inserido com o Trabalho da Alma. Assim que os pontos tenham sido retirados, o a arte se degrada, quebra ou sofre qualquer outro tipo de dano. Isto não destrói a arte completamente, mas torna-a apenas vestígios do que foi um dia. O feiticeiro pode ter apenas um Trabalho da Alma por vez.

Tumor Suculento

O ritualista é capaz de armazenar mais Vitae em seus corpo, mas a um preço nojento: o sangue extra não é carregado efetivamente nas veias, mas em salientes bolhas do tamanho de bolas de pingue-pongue. Para cada sucesso adquirido, a Vitae é forçada a permanecer dentro do vampiro de modo que pode ultrapassar os limites normais de Potência de Sangue. O Vitae contido no Tumor Suculento pode ser utilizado pelo próprio ritualista ou sugado por outro vampiro. O realizador do ritual pode gastar tanto o sangue inerente em seu corpo como o que está nos tumores, à sua escolha. Todo o Vitae consumido é direcionado ao corpo; o que este ritual faz é transferir o sangue do corpo para os bubões. O tumor, similar ao da Peste Bubônica, se alastra pelo pescoço, pelas axilas ou pela virilha. Apesar das bolhas serem desagradáveis e desconfortáveis, não atrapalham os movimentos do vampiro de forma significativa. Se os tumores forem visíveis (por olhos nus ou perceptíveis por debaixo da roupa), os testes sociais podem ser penalizados.

Sabedoria da Alma

Tendo sucesso na ativação do ritual, é possível entrar em um transe criativo por 6 horas – neste tempo, os poderes de Crúac do ritualista criam uma obra de arte. Enquanto cria a obra, o vampiro não fica completamente ciente do que está fazendo. Quando sai do transe, encontra um trabalho divino. É indescritível quando vista pela primeira vez (e fornece um bônus de +3 em testes de Empatia ou Investigação para analisar o artista). A obra torna-se óbvia para o artista depois disso e, em alguns minutos depois, seus pensamentos clareiam e ele recebe uma idéia revelando qual risco ou oportunidade o trabalho pressagia. Em termos de jogo, o ritualista pode re-rolar qualquer teste em que tenha tido falha na mesma noite em que a arte foi criada. O

resultado deste re-teste deve ser utilizado, mesmo que não tenha um resultado melhor que o primeiro. Este ritual é efetivo apenas se invocado de uma única vez.

A Advertência do Adorador do Sol

Nada é mais perigoso para um vampiro do que o beijo ardente do sol. Um refúgio temporário nunca é realmente seguro – não quando um simples buraco na parede permite a entrada do sol ou quando um caçador de bruxas arranca a cortina do lugar. Apesar deste ritual não garantir nenhum tipo de graça quando um desastre acontece, talvez permita ao personagem a chance de escapar em segurança. Seu Vitae se torna sobrenaturalmente sensível às mudanças nas proximidades, e o menor estímulo pode forçá-lo a acordar durante o dia.

Os sucessos obtidos no teste de invocação são adicionados a qualquer parada de dados para acordar durante o dia, desde que as circunstâncias envolvam um teste de Raciocínio e a exposição à luz solar. Um ghul se esgueirando para o refúgio do vampiro não gera nenhum benefício, mas, se este ghul tentar apelar para a luz do dia, então o bônus é aplicado ao teste de Raciocínio (+ Auspício, caso tenha este poder). O bônus também é acrescentado ao teste de Humanidade para determinar quanto tempo o vampiro pode permanecer ativo enquanto estiver acordado. Os efeitos deste ritual duram até o próximo pôr-do-sol, mesmo que o invocador tenha sido forçado a acordar diversas vezes durante o dia.

Barreira de Espinhos

Em tempos de Guerra, muitos Yagnatia (linhagem Nosferatu) carregavam um ramo de espinhos especialmente colhidos para este ritual. É usado para reduzir o avanço de um Membro inimigo, mesmo que apenas por um momento – mas que pode ser suficiente para definir o final de um combate.

Para preparar este ritual o Acólito deve primeiramente cultivar uma Mandrágora com Vitae vampírica, e ir entrelaçando a muda enquanto ela cresce. Durante o inverno, quando a planta está sem folhas, a parte trançada (que possui por volta de seis centímetros de altura e um de espessura) deve ser cortada e seca. Para realizar o ritual, o Acólito deve apertar a muda de forma que os espinhos cortem a pele e derrame algumas gotas de Vitae. Se a muda for atirada no chão, cria uma barreira invisível de

aproximadamente um metro para cada lado, criando um espaço efetivo de aproximadamente dois metros e meio em que o ritualista pode passar tranquilamente.

Vampiros que tenham a Potência de Sangue menor ou igual que a do que o feiticeiro não podem atravessar a Barreira de Espinhos sem que tenham mais sucessos num teste de Perseverança + Autocontrole do que o que obtido na realização do ritual. Aqueles com a Potência de Sangue maior que a do ritualista podem atravessar a barreira livremente. Apesar de tudo, qualquer vampiro que atravesse a barreira mística sofre automaticamente uma quantidade de dano contuso igual ao número de sucessos obtidos na ativação do ritual, menos sua Defesa.

A Barreira de Espinhos dura um minuto por sucesso obtido no teste de ativação.

Barreira de Sangue

Este ritual defensivo é utilizado para demarcar o território de um Acólito e prevenir a entrada de Membros que não sejam bem-vindos. Para realizar este ritual, o personagem desenha uma linha de sangue nas portas, janelas ou qualquer outro lugar que sirva de entrada. Um de Vitae é necessário para cada passagem que será protegida além do já utilizado para ativar este ritual. Várias barreiras podem ser criadas com um único teste de ativação, desde que estejam espalhadas por um cômodo feito de parede sólidas. O personagem também pode definir áreas a serem protegidas pintando círculos ou outras formas com seu sangue. Para tanto, um Vitae é pouco para proteger uma área que suporte duas ou mais pessoas. O Vitae utilizado pode ser de vampiros voluntários ou não.

Vampiros que tenham a Potência de Sangue menor ou igual que a do feiticeiro não podem atravessar a Barreira de Sangue sem que tenham mais sucessos num teste de Perseverança + Autocontrole do que o que obtido na realização do ritual. Apesar de tudo, qualquer vampiro que atravesse a barreira mística sofre automaticamente uma quantidade de dano contuso igual ao número de sucessos obtidos na ativação do ritual, menos sua Defesa.

Os Membros que são bem-vindos ao território devem ser tocados antes que o desenho do ritual seja concluído. Quem possui esta permissão de entrada podem atravessar aquela a barreira sem sofrer qualquer efeito do ritual – ou seja, um Membro pode ser bem-vindo em uma barreira, mas

barrado em outra.

A Barreira de Sangue dura por 24 horas.

Roubo de Sangue

Este ritual foi criado originalmente por cultistas Gangrel, com quem é mais fácil encontrar este poder. Com ele, o ritualista “marca” um alvo, que pode ser vivo ou um vampiro, de modo a infectar o sangue dele com algum elemento que o Gangrel possa sentir no interior da sua mente: uma leve cócega, um som em particular, um arrepio nas costas. A intensidade desta sensação aumenta com a aproximação do alvo. Isto significa que o feiticeiro ganha uma vantagem considerável para procurar sua vítima. Testes de rastreamento recebem um bônus de +4. Os efeitos do ritual duram um número de noites igual à Perseverança do invocador.

O teste de ativação deste poder é penalizado pela Potência de Sangue da vítima, a menos que ela concorde em ser marcada (ou seja, o personagem pode marcar um membro da sua coterie de forma que esta penalização não se aplique, desde que este saiba o que está sendo feito e concorde com o ato).

A Estrada Sangrenta

Este poder divinatório prevê qual Membro estrangeiro virá para certa área. A área pode ser tão pequena quanto um refúgio ou tão extensa quanto a cidade de Chicago ou qualquer coisa em seu meio (o que pode ser um aplicação muito versátil). O ritual fornece um presságio potente, revelando fatores imateriais, como as motivações do vampiro, desejos e objetivos (“Ele vem com sangue em sua boca, procurando alguém de cabelos pretos e olhos azuis...”). Em contrapartida, este ritual também fornece uma sensação ao local em que o estranho entrará (“O mal se encontra por este caminho – nesta noite”). O ritual sente apenas a aproximação de vampiros nos limites da cidade de Chicago.

Quanto maior a área que o feiticeiro afetar, maior a penalidade no teste de ativação. Um único prédio impõe uma penalidade de -3, enquanto uma cidade inteira remete a -5. A informação provida por este ritual é vaga e de difícil compreensão. Alguns ritualistas recebem flashes e sons que são difíceis de entender, também recebem outras informações que são totalmente irrelevantes. Testes de Investigação ou Ocultismo podem ajudar na identificação profética das imagens, a critério do narrador. No

geral, quanto mais sucessos no teste de ativação, é acrescido tempo ou espaço ao ritual. Um sucesso equivale a um quilômetro ou uma noite. Se o vampiro se focar em uma área específica, o ritualista recebe um vislumbre dela; ou se o vampiro estrangeiro chegar no local daqui a um número determinado de noites equivalente aos sucessos obtidos, o ritualista recebe alguma informação.

O Caminho Circular

O ritual do Caminho Circular é mais sutil e misterioso. Precisa ser invocado com um objetivo definido em mente e, quando o rito obtém sucesso, proporciona a visão de um viajante (humano, vampiro ou qualquer outra coisa) que pode auxiliar o feiticeiro a alcançar seu objetivo ou vai possuir o objeto em questão em algum momento do futuro. Infelizmente este ritual revela apenas a conexão futura da pessoa com o objeto, mas não revela quando, nem como ou porquê essa conexão existe. Aqueles que são novos na cidade podem, na total inocência, ser a ferramenta que o Círculo esperava para obter algo, e mesmo assim os Acólitos e o sujeito em questão podem se encontrar apenas após vários anos. Entretanto, o poder deste ritual faz com que o sangue do feiticeiro reconheça intuitivamente a pessoa. Para tanto, o ritualista deve estar a uma distância, em metros, de até 20 mais o dobro do número de sucessos obtidos no teste de ativação. Caso veja a pessoa, pode optar por fazer um teste de Raciocínio + Autocontrole com um bônus de +2 para reconhecê-la como a que estava em sua divinação. Este intuição é totalmente mística; o ritualista não precisa realizar o teste conscientemente.

Este poder funciona apenas na cidade de Chicago e pode ser realizada apenas uma vez por ano independentemente do objetivo.

A Busca de Amemet (exclusivo para a linhagem Seguidores de Seth – mais informações consulte o livro do clã Mekhet)

Amemet, um demônio que combina características de hipopótamo, leão e crocodilo, devora a alma dos enfermos; ninguém consegue escapar dele. O Setita que invoque Amemet deve ter um alvo específico, e precisa ungir um retrato dele com um pouco de sangue. Feito isto, não importa o lugar para o qual a vítima fuja, ela acaba se deparando com o Setita. Ela deixa um quarto e se vê correndo novamente para

ele. Ela vira uma esquina e, quando percebe, virou 180° e está voltando por onde veio, onde um vampiro sorridente a aguarda.

O teste de ativação deste ritual é disputado pelo Raciocínio + Autocontrole + Potência de Sangue da vítima. Se o resultado no teste de invocação tiver sido maior que o obtido pela vítima, esta irá em direção ao invocador. A única coisa que o feiticeiro precisa fazer é esperar pela chegada da sua presa. O poder dura por uma cena.

RITUAIS DE NÍVEL 3

Proteção Contra o Mal da Madeira

O conjurador invoca uma proteção mística contra tentativas de empalá-lo com uma estaca no coração. Se o ritual for bem-sucedido, qualquer tentativa de estacar um vampiro fracassa enquanto o feitiço durar. Estacas usadas desta maneira apodrecem ou desintegram-se quando os seus atacantes tentam usá-las contra o conjurador. Uma tentativa de estacar o Membro em questão deve ser feita para este ritual ter efeito (ele simplesmente não apodrece todas as estacas, reais ou improvisadas, em sua presença). Este poder não pode ser invocado para proteger outros; funciona apenas no próprio feiticeiro. O ritual é desfeito após o pôr-do-sol do dia seguinte, embora possa ser invocado novamente após isto.

O Toque de Morrigan

O conjurador realiza este ritual (lança a parada de Manipulação + Ocultismo + Crúac) e canaliza sua ira em uma força tangível. Se o teste de conjuração for bem-sucedido, o próprio toque do usuário torna-se mortal. O feiticeiro deve então tocar um alvo com sua palma aberta (veja "Contato físico com o alvo", pág. 157 do Livro de Regras do Mundo das Trevas.) O contato inflige uma quantidade de dano letal igual ao número de sucessos ganhos no teste de ativação (este poder não pode ser liberado por um soco ou outro ataque de combate próximo). Este poder pode ser descarregado apenas uma vez para cada execução do ritual e o toque do usuário infligirá dano no prazo de uma hora para cada sucesso adquirido no teste de ativação. Esgotado o prazo, e se ninguém tiver sido tocado, o poder desaparecerá. A marca feita pelo contato é fisicamente manifesta

de acordo com sua severidade. O Toque da Morrigan que inflija um ponto de dano parece com uma pequena cicatriz ou hematoma, enquanto outro que cause cinco pontos de dano deixa o local de contato quase que inteiramente escurecido e carbonizado. O ferimento visível se vai quando o dano é curado. Este poder afeta apenas vampiros, ghuls e outras criaturas sobrenaturais. Parece que os Membros não podem infligir sua crueldade em mortais desta maneira.

Adorável Deodand

"Deodand" é um termo britânico arcaico para qualquer objeto utilizado em um assassinato (alguns nobres exigiam a posse dos deodandes que eram utilizados em suas terras). Para utilizar o ritual, o feiticeiro deve obter um item utilizado para matar uma pessoa, por exemplo, um cordão utilizado para sufocar alguém, a faca de um assassino ou um revólver que disparou um tiro fatal. Quando o ritual é concluído sobre o item adquirido, este forma uma conexão com o ritualista. Se o artefato for utilizado novamente, o vampiro ganha um ponto de Vitae para cada ferida causada pelo deodand. A distância não importa, mas a arma deve ser utilizada por um número de noites igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação. Da mesma forma, para

cada sucesso obtido, o objeto pode alimentar seu mestre mais uma vez. Um Adorável Deodand pode sugar Vitae uma vez por vítima, mesmo que um golpe fira duas pessoas. Alguns Acólitos utilizam estas armas em si próprios durante um combate para se alimentarem. Outros criam diversos deodandes e os libera, com a certeza de que a maldade do homem a utilizará cada vez mais.

O Adorável Deodand não drena Vitae de Membros, mas criaturas sobrenaturais vivas são afetadas normalmente. O Vitae coletado é "neutro" – não conta como Vinculum e não carregam características sobrenaturais, com por exemplo, do sangue de um lobisomen.

O Último Trabalho do Escravo

No clímax deste ritual, o feiticeiro mata alguém do seu próprio rebanho, sem beber o seu sangue. A Vantagem Rebanho é inteira perdida automaticamente (se achar que precisa ser mais do que um simples assassinato, o Acólito deve fazer algo mais – como sacrificar o rebanho de forma ritualística).

O feiticeiro recebe imediatamente um número temporário de pontos em qualquer Atributo ou Habilidade possuída pelo rebanhado, mesmo que isso ultrapasse o limite determinado pela Potência de Sangue. Os pontos podem ser distribuídos em



diferentes características. Com a aprovação do narrador, o ritualista pode utilizar as Vantagens físicas ou mentais do sacrificado. Estes pontos jamais podem ser utilizados para acrescentar Disciplinas ou qualquer outra habilidade sobrenatural, mesmo que se o rebanho a possuísse. Este bônus dura por um noite por ponto sacrificado da Vantagem Rebanho.

Como alternativa, o ritualista pode escolher re-gastar os pontos de experiência utilizados na compra do Rebanho para aumentar permanentemente um Atributo ou Habilidade que o sacrificado possuía num nível mais alto que o feiticeiro. A experiência que não for imediatamente re-utilizada é perdida. A rolagem de ativação deste poder é penalizada pelo Vigor ou Perseverança do alvo.

Exemplo: *uma feiticeira Acólito sacrifica seu advogado, um Rebanho de nível 3, em busca de um benefício para sua persuasão. A vampiresa utiliza os 3 pontos do sacrificado para aumentar sua Manipulação de 1 para 4. Como alternativa, ela poderia re-gastar os 12 pontos de experiência investidos para comprar Rebanho, e utilizar 10 pontos para comprar um segundo ponto permanente de Manipulação. Os dois pontos restante são perdidos.*

Chuva

Obtendo sucesso no ritual, é possível alterar a precipitação num raio de 1,5km da localização do ritualista pelo restante da cena. É possível invocar neblina, chuva, granizo, neve ou um céu limpo. Em termos de jogo, o feiticeiro pode invocar condições ambientais que penalizem quem esteja dentro da área afetada, sendo as penalidades iguais ou menores que seu nível de Crúac. Aqueles com Crúac 3 são capazes de invocar uma neblina que cause uma penalidade de -3 para testes que envolvam a visão, ou poderiam dissipar uma neblina que causaria uma penalidade de -3.

Uma vez conjurada, o clima torna-se real para todos os efeitos. O ritualista não tem poder para dissipar a invocação sem apelar novamente ao poder. Da mesma forma, o ritualista está vulnerável à penalidade assim como qualquer outra criatura.

O Gosto do Destino

O ritualista escreve um curso de ação em alguma superfície, e devora o local onde escreveu para realizar o ritual. Se o que deseja é algo "ruim", ele vomita o que acabou de engolir juntamente com sangue.

Se a ação for "boa", o que foi engolido permanece em seu estômago sem problemas. Em caso de falha, há um vômito sem sangue. O acontecimento desejado não precisa ser algo que o ritualista deseje para si, mas a escrita deve ser feespecificamente por quem deseja. Entretanto, o feiticeiro deve saber onde o autor está. Este auxílio sobrenatural se aplica somente à ações para um futuro imediato, o que normalmente represente a mesma noite em que o ritual é realizado. (Por ações "boas" e "ruins" considere efeitos que beneficiem ou causem sofrimento, respectivamente, para o indivíduo que realiza o pedido).

Ritualistas em Toronto escrevem seus pedidos em ratos vivos, mas papéis comuns funcionam perfeitamente. Aqueles que consultam Membros com este poder como oráculos deve ter em mente que qualquer vampiro pode vomitar sangue gastando um de Vitae ou manter algo dentro do estômago com o gasto de um de Força de Vontade. Em termos de jogo, este ritual garante ao feiticeiro um vislumbre do futuro, o que concede à ele o benefício de ser um vidente. No momento em que a cena da ação profética termina, o ritualista recebe imediatamente e automaticamente os primeiros três pontos de Força de Vontade que gastou em parada de dados que não resultaram em sucesso ou num êxito excepcional.

Oferenda à Tiamat

Este ritual cria um homúnculo (como descrito na página 225 de Vampiro: o Réquiem), que são particularmente prezados por Mães e Pais Acólitos. Este é um ritual penoso e elaborado, para não mencionar doloroso.

Mulheres devem obter sêmen humano e introduzi-lo aproximadamente cinco centímetros em suas cavidades. Também deve ter partes suficientes de órgãos e membros de um animal – cérebro, coração, pernas (caso o homúnculo precise se mover), olhos (caso precise enxergar) e assim por diante. Quando o vampiro invoca Tiamat, a mãe dos monstros (ou Lilith, Kali e qualquer outra deusa, de acordo com a tradição regional que represente fertilidade), os membros se fundem em um homúnculo e ele nasce, chorando e repulsivo. Neste caso, o sangue utilizado para o ritual é derramado. A mãe sangra durante o parto, mesmo que ele tenha sido bem sucedido.

A versão masculina do ritual faz referência à Zeus, quem originou Atena diretamente da sua cabeça, e à Dionísio após costurar a coxa do deus. Os homens

não precisa coletar sementes como a lenda dos súcubos, mas precisam se cortar para organizar os membros para dentro dos seus corpos. O Vitae utilizado para se curar torna o ritual mais forte. A forma como o homúnculo emerge varia, mas com certeza é dolorosa e terrível.

Independentemente da expectativa do criador, as partes do corpo devem permanecer dentro do vampiros por no mínimo 13 horas antes de nascerem na próxima meia noite. Assim que os pedaços forem inseridos dentro do corpo, os Acólitos parecem grávidos e sofrem uma penalidade de -1 em todos os testes físicos.

Homúnculos Melhores

Com a ênfase do Círculo na criação, Acólitos têm muito interesse em homúnculos. Além do Abraço, estas depravadas e enrugadas criaturas são o mais próximo que os vampiros podem chegar de um filho real. Com uma boa pesquisa é possível melhorar um homúnculo enquanto eles estão sendo gerados, entretanto, é um tanto quanto agonizante (como é típico do Círculo).

É possível criar homúnculos mais espertos, fortes ou o que for através de um processo penoso. O primeiro passo é realizar um ritual que insira na criatura as características desejadas. O personagem deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência + Ocultismo para saber como realizá-lo, mas o jogador precisa descrever como o ritual é. O narrador pode dar bônus para boas descrições ou até mesmo considerar o teste como sucesso automático. Descrições simplórias ou inapropriadas podem, em contrapartida, impor penalidades.

No segundo passo o jogador precisa gastar a experiência necessária para aumentar o Atributo ou Habilidade do homúnculo como se fosse um personagem. Uma vez que o personagem tenha melhorado o homúnculo, todos os demais homúnculos nascem com as mesmas vantagens adquiridas. É permitido aumentar qualidades físicas apenas com a aprovação do narrador. Um homúnculo criado com Crúac não pode ter um tamanho maior do que 2.

A Canção do Sangue

Em uma viagem um vampiro não se arrisca apenas em se ferir, mas também arrisca o seu anonimato – encontrar um inimigo quando se está longe dos

aliados e da “família” pode ser extremamente desagradável. Este ritual suaviza um pouco deste risco; fortalece as relações sanguíneas entre um genitor e um infante, infante-neto e ante-genitor, permitindo ao Acólito ampliar a Empatia de Sangue (pág 163 de Vampiro: o Réquiem) em momentos de crise, não importando a distância em que estejam. Uma vez que o ritual tenha sido realizado, os vampiros sentem seus “aparentados” a uma distância maior que os 75 quilômetros habituais.

Os efeitos deste ritual duram até o próximo nascer do sol.

A Flor de Deméter

O conhecimento deste ritual foi passado adiante pelo vampiro mais antigo de todos, de acordo com os Acólitos que utilizam e ensinam este ritual horticultural. Com este poder, o personagem cultiva uma espécie de rosa vermelha que diz ter sido trazida por Perséfone diretamente de Hades. A flor cresce apenas em sangue mortal – que precisa ter em abundância quando o ritual se inicia – mas tradicionalmente cresce sobre um cadáver humano. Para fazer a Flor de Deméter crescer, o feiticeiro deve obter sucesso no teste de invocação, que só pode ser realizado um por semana, até se obter três sucessos (neste caso, esta ação estendida ocorre no decorrer de uma semana, ou semanas, de modo que não é como a maioria dos testes de Crúac). Durante este tempo, o caule da planta cresce lentamente a partir do corpo em que foi colocada, crescendo até atingir 90 cm de altura. Assim que os três sucessos tenham sido obtidos, o Vitae do Acólito faz a rosa florescer. Surge um botão para cada ponto em Potência de Sangue menos um para cada semana que se tenha passado desde o plantio, com o mínimo de um.

A planta é inspiradora ao Membro de uma forma intangível e mística enquanto houver ao menos uma flor nela. Todos os testes de Ofícios e Expressão realizados na presença da flor garantem um bônus de +2 dados. Esta inspiração é dita ser um eco do prazer de Deméter pela primavera.

Um vampiro que engula a flor experimenta um êxtase de vida até o próximo nascer do sol, não sendo necessário gastar um de Vitae para fazer a digestão. A planta é digerida normalmente e mantém estimula a atividade sexual, respiração e aspecto de vida do vampiro sem que ele se dê conta. Entretanto, quando o sol surge, o ritualista experimenta um horrível enjôo, vomitando



qualquer coisa que tenha ingerido e experimenta uma sensação tremendamente angustiante que a maioria descreve apenas como "ressaca da carne". Um Acólito não pode criar outra Flor de Deméter enquanto a antiga não for completamente deflorada ou morta. A planta sofre todos os anátemas do vampirismo e é destruída em segundos se exposta à luz do sol. Uma flor que tenha sido cortada da planta perde todas as características místicas que possui com o nascer do sol, quando decai em cinzas.

Carrapato

O vampiro amaldiçoa a carne de um mortal com este ritual. O corpo da vítima agora armazena mais sangue do que antes, aproximadamente o dobro do que suportaria normalmente (que equivale ao dobro da Vitalidade do alvo em pontos de Vitae). Dessa forma o mortal não perde sangue de forma substancial enquanto estiver sob o efeito, ele na verdade incha e consegue regenerar um ponto de sangue por dia (assim que acorda pela manhã). Quando o poder se manifesta, a pele estica e aumenta, o corpo se transforma e fica mais robusto. Este "estoque de vida" ganha um círculo de Vitalidade assim que o ritual é concluído, devido ao inchaço que sofre. Toda vez que for sorvido sangue demais da vítima (ao menos um ponto) ela perde o benefício de recuperar um ponto de sangue por dia. Enquanto um mortal comum recebe um ponto de dano letal por ponto de sangue retirado, a vítima deste poder recebe um ponto de dano letal a cada dois pontos de Vitae perdidos. Desta forma, alguns cultistas Gangrel (responsáveis pela criação do poder) possuem fazendas de cultivo de humanos que geram o dobro de sangue que um mortal comum.

Máscara da Bruxa

Quando este ritual é realizado, o Vitae do Acólito literalmente vaza de todos os buracos da face – a boca, o nariz, o canto dos olhos e a orelha. O sangue cobre toda a face após um único turno, e os observadores enxergam um horrendo e poderoso monstro atrás deste revestimento. O rosto se torna uma máscara rubra com veios negros, os olhos ficam de um amarelo malicioso e a boca parece ter se tornado um ninho de dentes. As vítimas descrevem de formas diferentes: alguns dizem que o feiticeiro torna-se mais alto, enquanto outros se lembrarão de uma sensação de decadência nauseante. Este ritual

possui dois efeitos. O primeiro é que todos os que olham para o invocador recebem uma penalidade de -3 em todos os testes (caso o ritualista ataque o observador, este efeito é perdido). O segundo é que, até o final da cena, o Acólito pode utilizar seu Vitae para aumentar características que normalmente não poderia ser elevadas com o gasto de sangue. Ele pode aumentar sua Defesa ou Intimidação na razão de um Vitae para cada ponto acrescido. No final da cena as características que foram aprimoradas voltam ao seu valor original.

Um vampiro chamado Aislinn diz ser o criador deste ritual.

A Mão de Seth (exclusivo para a linhagem Seguidores de Seth – mais informações consulte o livro do clã Mekhet)

Com este ritual o Setita pode fazer com que um espírito invasor seja exorcizado do corpo.

O corpo deve estar imóvel (segurado, acorrentado ou amarrado) diante do invocador. Este esborrifa um pouco de sangue sacrificado e do próprio Vitae na pele da vítima enquanto pronuncia uma maldição à Typhon Seth. Se o teste obtiver êxito, o espírito invasor deve abandonar o hospedeiro e não consegue possuir novamente a vítima durante um número de turnos igual ao número de sucessos

obtidos.

Este ritual não causa dano ao espírito e pode ser utilizado apenas em caso de possessões.

RITUAIS DE NÍVEL 4

Ônus de Sangue

O feiticeiro clama misticamente um terço da Vitae que um alvo beber. O alvo deve estar dentro da linha de visão quando o ritual é realizado. A cada vez que o alvo se alimentar, um terço da Vitae que ele consumir é negada a ele e é transferida invisivelmente ao feiticeiro, não importando a localização do vampiro. Esta Vitae é "neutra", o que quer dizer que o Membro alimentando-se não sujeita o ritualista ao Vinculum desta maneira, nem o fato de alimentar-se de um terceiro sujeita o feiticeiro a um Laço de Sangue (embora certamente se aplique ao vampiro que se alimenta diretamente). Os efeitos deste ritual terminam após uma alimentação ou no próximo nascer do sol, o que vier primeiro.

O teste é penalizado pelo Autocontrole do alvo. Obtendo sucesso, o alvo não tem idéia de para onde vai parte da Vitae que ele consome, embora perceba



que se alimentou menos do que deveria.

Vitae Obstinada

O conjurador torna-se imune ao Vinculum e ao vício por sangue quando a Vitae de outro Membro é consumida. Após a realização deste ritual, se o sangue de outro vampiro for ingerido na mesma noite, nenhum passo em direção a um Vinculum é dado e nenhum vício por sangue se forma para o personagem. Naturalmente, o doador de sangue não tem idéia de que o receptor é imune. O ritual não pode ser realizado em outro vampiro, apenas no próprio conjurador. O ritual não desfaz ou alivia qualquer Vinculum existente ao qual o personagem possa estar sujeito.

O Olho de Norn

O ritualista derrama um ponto de Vitae sobre um espelho. Assim que o ritual é completo, o sangue se espalha e evapora, deixando o espelho limpo. O reflexo nele é perfeitamente claro, e revela a face da pessoa que o personagem mais precisa confrontar no momento.

O ritual não diz o porquê o ritualista deve enfrentar aquela pessoa, apesar de algumas vezes a resposta ser óbvia. Não há nem mesmo garantia de que o feiticeiro conheça a pessoa. A imagem, entretanto, é clara e segura, e se o antagonista utiliza disfarces, o ritual se altera e o mostra como está. O ritualista e qualquer outra pessoa que olhe o espelho consegue identificar a pessoa caso venha a encontrá-la no futuro. O ritual funciona em qualquer criatura, incluindo espíritos. Apesar disso, a imagem efêmera de um espírito não será muito útil. Se o oponente revelado possuir algum meio sobrenatural de se esconder, e este estiver ativado, o índice de maior relevância do poder é subtraído da parada de dados. Por exemplo, se o antagonista possui Ofuscação, e está ativada, seus pontos nesta Disciplina penalizam a parada de dados do feiticeiro. Caso ele esteja descansando em seu refúgio, sem poderes ativados, não há penalidade. O ritual é em grande parte uma ferramenta do narrador, mas os benefícios são grandes: na cena em que o ritualista confronta a figura revelada pelo espelho, as paradas de dados contra o antagonista recebem o benefício da explosão do 8 (toda vez que o resultado de um dado for 8, 9 ou 10, ele é re-rolado).

Fonte de Sabedoria

Quando este ritual é ativado, o feiticeiro deve especificar um alvo do qual deseje se alimentar na mesma noite. Para cada Vitae que se alimenta do alvo, ele ganha um ponto de uma Habilidade do alvo. A vítima perde Vitae normalmente. O ritual não pode sugar mais pontos do que o alvo tenha, também não pode sugar mais sangue do que ele tenha. Os pontos sugados não são acrescentados à parada do ritualista; ao invés disso, ela drena as habilidades excedentes ao seu próprio índice. O feiticeiro pode escolher qual Habilidade vai absorver, e não ganha nenhum benefício pelos pontos que são inferiores aos seus. Um ponto das habilidades roubadas é perdido a cada nascer do sol. O ritualista poderá utilizar essas vantagens adquiridas enquanto tiver ao menos um ponto das especialidades do alvo.

O teste de ativação é penalizado pela Perseverança do alvo.

Máscara de Sangue

Quando este ritual é ativado, o feiticeiro deve especificar um alvo do qual deseje se alimentar na mesma noite. Assim que for bem sucedido na alimentação, ele recebe o Vitae e também a identidade do alvo. A aparência do ritualista se altera e recebe um pouco dos seus conhecimentos e da sua memória. Mesmo testes de laboratório não consegue distinguir o vampiro da vítima. Poderes sobrenaturais revelam que algum poder místico está sendo utilizado, mas não se sabe exatamente o que é.

O ritual possui algumas limitações. Ele não muda as roupas nem nada que seja externo ao corpo, também não impedem do alimentado de interferir o ritualista. A maior limitação é que a Máscara de Sangue não confere habilidades sobrenaturais. Se o alvo não é sobrenatural, os sucessos no teste de ativação contam como rolagem para o vampiro fingir que é realmente a vítima. Uma das maiores utilidades é a possibilidade de se ter acesso ao conhecimento do vassalo. O feiticeiro recebe um bônus nas paradas de Astúcia equivalente a quantidade de Vitae sugado da vítima, enquanto está disfarçado, até um número máximo igual ao seu nível em Crúac.

O ritual pode ser utilizado em qualquer criatura que possua sangue. Os Atributos do vampiro não se alteram, mas o seu tamanho se muda para se assemelhar ao da vítima. Os efeitos do ritual terminam

com o nascer do sol. A parada de dados para este poder é penalizada pelo Autocontrole do alvo.

O Sacrifício de Odin

O ritualista sacrifica parte do seu próprio corpo em troca do acréscimo de poder. Deve cortar uma extremidade ou órgão, infligindo ao menos um de dano agravado, e os efeitos do ritual duram até a cura do ferimento. A extremidade arrancada fornece uma penalidade, de acordo com o que foi removido. Por causa das ressonâncias místicas, homens não recebem nenhum benefício por arrancarem suas genitais, nem as mulheres se cortarem fora seus peitos.

As escolhas principais são mão, pé, olho ou a língua. Além da ferida, esta mutilação impõe uma penalidade de -3 a -5 dados que normalmente utilizariam o órgão em questão, ou impõe uma penalidade semelhante para testes sociais. Enquanto estiver sob efeito do ritual, o feiticeiro recebe um benefício muito maior em relação à sua Força de Vontade – ele recebe um benefício de +5 dados para cada ponto gasto para uma parada de dados, ao invés dos tradicionais +3. O gasto em Força de Vontade para elevar Atributos beneficia em +3, ao invés do tradicional +2. Este ritual só fornece benefícios se for realizado um por vez.

Sangria da Tarântula

Este ritual bizarro cria um guardião que vigia o vampiro enquanto ele dorme – uma aranha homúnculo morta com presas que injetam veneno. Para realizar o ritual, o Acólito deve entregar um pouco do seu próprio Vitae para criar a forma física do guardião. O feitiço cria uma grande e aterradora aranha tarântula que cuida do refúgio durante o dia. A criatura possui as seguintes características:

Atributos: Inteligência 0, Raciocínio 1, Perseverança 1, Força 1, Destreza 4, Vigor 1, Presença 0, Manipulação 0, Autocontrole 1

Habilidades: Esportes 2, Dissimulação (esconder) 4, Sobrevivência 1

Força de Vontade: 2

Iniciativa: 5

Defesa: 4

Deslocamento: 8 (fator específico 3)

Tamanho: 1

Ataque: Mordida 1 (L) e dano venoso igual ao número de sucessos no teste de invocação

Vitalidade: 2



A aranha de sangue possui presas sobrenaturais que contém um veneno poderosíssimo capaz de afetar tanto mortais quanto vampiros. Contra humanos, o ataque é feito com uma parada de dados igual aos sucessos obtidos na invocação (normalmente 4, visto que este é um ritual de nível 4, mas sucesso extras no teste de ativação são válidos na contagem) que inflige dano letal. Em outras palavras, não utilize o teste Força + Briga – utilize uma quantidade de dados igual aos sucessos na realização do ritual. Ataques contra Membros são realizados da mesma forma, exceto que, ao invés de dano, o veneno contamina o Vitae, tornando-o inútil (remova um de Vitae para cada sucesso no teste de ataque).

A aranha de sangue é totalmente leal ao seu mestre e desfruta da Empatia de Sangue com ele. Se a aranha é injuriada ou morta, o Acólito saberá automaticamente. Nenhum teste de Raciocínio é necessário para o personagem despertar, mas a Humanidade ainda limita a parada de dados. A aranha não pode ser amedrontada ou repelida por forças naturais, e os sucessos no teste de invocação contam como bônus na Resistência contra o uso de Disciplinas ou poderes mágicos para se obter controle do animal. Ela permanece animada e em guarda até o pôr-do-sol, quando se transforma em uma poça de sangue apodredico.

A Quebra dos Anéis de Apep (exclusivo para a linhagem Seguidores de Seth – mais informações consulte o livro do clã Mekhet)

O Setita deve realizar este ritual em céu aberto, borrifar sangue sacrificado e Vitae no ar e gritar pela vinda de Apep, a Grande Serpente Morta que traz a discórdia.

O sucesso na invocação deste ritual permite a mudança repentina nas condições climáticas: raios, chuva de granizo, neve, ventos fortes e fenômenos similares.

Modificadores sugeridos:

O clima já está instável (+1)

O clima está excepcionalmente calmo (-2)

Espada de Tu'at (exclusivo para a linhagem Seguidores de Seth – mais informações consulte o livro do clã Mekhet)

O Setita banha uma faca ou espada (ritualmente os Setitas preferem utilizar uma *Khepesh* de bronze, que se trata de uma cimitarra do antigo Egito) com uma mistura de sangue de sacrifício e seu próprio

Vitae. Se o teste de ativação for bem sucedido a espada passa a causar dano agravado para fantasmas e espíritos, estejam eles no plano material ou não. A arma não é mais eficaz contra qualquer outro tipo de criatura, seja mortal ou não. O efeito deste ritual dura até o pôr-do-sol, quando a arma enferruja, apodrece e não pode mais ser utilizada novamente.

RITUAIS DE NÍVEL 5

Mal de Sangue

Este potente ritual macula o sangue de seu alvo, seja mortal ou vampiro. Teste Manipulação + Ocultismo + Crúac penalizado pelo Vigor do alvo. Se bem sucedido, o número de sucessos é infligido como dano letal ao alvo mortal. Um alvo vampiro imediatamente perde o equivalente em Vitae de seu corpo e pode entrar em frenesi por isso. Na verdade, uma vítima vampírica poderia ser forçada ao torpor. O conjurador deve ver a vítima em questão quando o ritual é executado.

Alimentar a Anciã

Quando o ritualista convoca o poder da própria Anciã (seja por qual nome ela for chamada), e um Vitae é gasto, a boca do vampiro torna-se uma mandíbula de dentes malignos e rangentes. O vampiro não precisa fazer um teste de agarrão para morder uma vítima; a mordida é realizada diretamente. O número de sucessos alcançados no teste de ativação do ritual é adicionado como dados bônus para testes de ataque e o dano infligido é agravado. Note que estes dentes são tão disformes que não é possível se alimentar enquanto o poder estiver ativado; muito sangue é desperdiçado durante o ataque para ganhar-se algum sustento. Alimentar a Anciã permanece em efeito até que outro ponto de Vitae seja gasto para reverter a mudança, ou até o nascer do sol.

A Criança Nascida da Rocha

Este ritual de criação de gárgulas leva pouco tempo para ser efetivado. O Acólito escreve um nome com Vitae sobre a língua da estátua ou na nuca (algumas vezes é o nome de alguma divindade, outras o nome do Acólito em vida) e o que é inanimado

passa a se mover.

Acordar uma gárgula não é fácil, mas é rápido. Moldar o corpo é a parte demorada e requer um teste estendido de Destreza + Ofícios. Cada rolagem representa duas horas de trabalho. Quando forem obtidos 40 sucessos, o corpo estará pronto. Embora muitos servos sejam feitos de pedra ou argila, alguns Acólitos criaram gárgulas feitas de madeira ou até algumas plantas em formas humanas. Alguns rumores afirmam existir gárgulas feitas de manequim, na Escócia, mas a maioria dos feiticeiros está interessada na magia, e não em experimentações.

Se este poder for utilizado para animar uma gárgula que não tenha sido feita especificamente para este fim, ela durará um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação. Se o personagem conhecer o feitiços da Criança Nascida da Rocha, pode desativar a gárgula de outra pessoa (precisa conhecer qual nome foi utilizado para animar o servo). Para isso precisa tocar a gárgula durante três turnos enquanto realiza o ritual para conseguir expelir a magia da rocha.

A Única

Todos os empecilhos que ligam o ritualista ao mundo físico se enfraquecem, permitindo ao feiticeiro impor sua vontade à pessoas e objetos e controlá-los como se fizessem parte do seu próprio corpo. A Única une o espírito do conjurador com o local, tornando-o reflexo do território. Muitas Hierofantes consideram este ritual uma apoteose pragmática: o ritualista literalmente se torna um deus local, ao menos por algum tempo.

A cerimônia requer um tempo significativo. O Acólito precisa sacrificar ao menos três coisas vivas, de três locais diferentes, na tentativa de criar uma fronteira que une a região com ele próprio (alguns fazem mais sacrifícios para criar um domínio maior ou irregular, ao invés do tradicional triângulo). Todos estes sacrifícios devem ser feitos na mesma noite, com o Acólito fazendo a rolagem e gastando seu próprio sangue após o holocausto. Nenhum vampiro, espírito ou outra criatura sobrenatural pode se alimentar dos cadáveres – isto arruína o ritual.

Uma vez que a região esteja marcada e a tentativa gere sucessos, o Acólito opera como senhor espiritual para aquela área, durante um número de noites igual ao total de sucessos conquistados.

O narrador precisa definir o que é exatamente é ser

o senhor em relação aos pormenores, mas é o jogador quem escolhe a manifestação concreta de autoridade para o personagem. Este efeito pode ser diferente cada vez cada vez que o ritual é realizado. Realizando outro ritual enquanto um ainda está sob efeito não cria uma segunda manifestação, mas estende a duração do que já está em curso.

Jogadores e narradores devem trabalhar juntos para desenvolver os efeitos da A Única. Alguns exemplos incluem:

* Olhos do Sábio. Em qualquer lugar que encontre uma pessoa vivendo em seu território, se aprende algo sobre ela que ninguém mais sabe. Isto pode incluir algo pessoal ("o apelido mais chegado do marido dela é 'xuxuzinho'" ou que ele abusou da prima de 8 anos quando tinha 13 anos, e nunca falam sobre isso, mesmo se encontrando todo natal).

* Endireitar a Estrada Real. O Acólito não recebe penalidades por obstáculos mundanos enquanto caminhar. Nada pode se colocar em seu caminho lhe causando algum mal, podendo passar sem impedimento. Pode correr sobre o gelo sem escorregar ou atravessa um tumulto sem diminuir a velocidade. É capaz de atravessa uma poça sem se molhar ou caminhar por folhas secas sem fazer qualquer ruído. Mais do que isso, uma vez por noite é possível ultrapassar um obstáculo que normalmente o barraria: como ordenar que uma porta se abra ou andar por sobre um lago.

* Provisões Imortais. Ao invés de gastar um de Vitae ao acordar, o feiticeiro pode drenar a vitalidade do seu domínio. Este poder não pode ser utilizado para nada, exceto acordar e enquanto causar poucos danos, pois isto fere o local em que se está. Se estiver em uma floresta, o dano pode ser o apodrecimento da árvore mais alta ou fazer cair uma geada que maltrate a vegetação. Se estiver na cidade, um prédio pode pegar fogo, um executivo perder um negócio ou um espírito maligno decide subitamente a fazer de lá sua casa.

* As Rochas me Defendem. Uma vez por noite, o Acólito pode fazer com que o território ataque alguém. Tanto o feiticeiro quanto o alvo devem estar na mesma área. A natureza dos ataques sempre parece ser um acidente – qualquer coisa como uma batida de carros, uma árvore caindo na cabeça de alguém ou um raio no meio da rua. O narrador



decide se o dano vai ser contuso, letal ou agravado. A parada para o dano contusivo é a Presença + Ocultismo + Crúac do ritualista. Para dano letal é Ocultismo + Crúac. Para dano agravado apenas o índice de Cráuc.

* A Marca de Cowan. Uma vez por noite, o Acólito pode amaldiçoar com a fraqueza do clã Noferatu uma pessoa que não passa um tempo rotineiro em seu território. A pessoa amaldiçoada não parece confiável – como se fosse um estranho.

* A Voz das Árvores. Uma vez por noite o Acólito consegue um tipo de informação sobre seu território. Que pode vir na forma de uma visão (muito semelhante à fornecida por Vestígios Espirituais, na página 121 de Vampiro: o Réquiem), a visão é pertinente apenas ao que o personagem busca. Ainda é possível invocar espíritos menores que residem na área e interrogá-los sobre o que sabem sobre o assunto – através de pergunta e resposta direta. Este poder apenas fornece relatos físicos sobre o que acontece com o terreno, e não pode explicar o que uma pessoa sente, mas apenas o que ela fez.

* O Gosto de Sangue do Espírito. A qualquer momento que uma Disciplina ou magia for utilizada de forma genuína no território, o ritualista estará ciente. Se possuir a Disciplina, será reconhecida e terá uma leve noção de onde ela vem. Se for algo diferente (uma magia de mago ou uma transformação de lobisomem) saberá que algo aconteceu com uma leve noção do efeito e poder, mas não saberá o que é nem onde foi realizado.

* Santuário. Uma vez por noite, é possível declarar que uma área de um raio de 6 metros é seu santuário. Ninguém consegue entrar a menos que vença um teste disputado. O invasor rola Perseverança + Autocontrole + Potência de Sangue. O ritualista rola Presença + Ocultismo + Crúac. Santuário dura por uma cena.

Além da escolha de um desses efeitos, o narrador rola um dado ou escolhe um dos poderes abaixo para também se manifestar:

* Imagens distorcidas da face do conjurador aparecem momentaneamente em manchas, em TV fora de área ou se forma levemente com o cair da chuva.

* Toda vez que algum rádio toca na sua presença, toca uma música apropriada para a situação.

* Ela parece muito familiar para qualquer um que esteja no território, mesmo que a pessoa tenha certeza que nunca se viram na vida.

* Pequenas plantas morrem e imediatamente murcham na medida em que o ritualista passa.

* Todos os animais olham para o feiticeiro e ficam em silêncio na sua presença. A menos que algo faça-os mudar a atenção (alguém pisa no rabo de um cachorro ou um carro quase atropela um gato na rua), os animais ficam a uma distância cautelosa e não param de contemplar o ritualista.

* As pessoas não conseguem respirar caso a sombra do ritualista toque ela. Uma exposição muito grande não pode matar, mas causa um grande desconforto e a pessoa sente um frio cortante no peito.

* Ninguém em seu território consegue pronunciar seu nome.

* Sua vontade afeta o clima. Se estiver triste, o céu fica nublado. Se estiver zangado, há uma tempestade de areia ou uma chuva de granizo. Se estiver alegre, haverá um belo céu. As mudanças não são rápidas nem sobrenaturais, mas com certeza são perceptíveis.

* Artistas precisam fazer um teste de Perseverança + Autocontrole todas as noites, ou terão sonhos com o Acólito.

* Em sua presença, as sombras se espessam, as chamas ficam mais fracas e trêmulas, enquanto a luz se enfraquece. Todas as tentativas de se esconder recebem um bônus de +1 e todo o dano causado por fogo recebe uma penalidade de -1. Este poder se manifesta em qualquer lugar em que esteja.

Renovação da Anciã

Assim como o sangue potente é uma ferramenta poderosa, ele pode ser uma aflição, especialmente quando a alimentação é restrita. A maioria Membros anciões, cedo ou tarde, se rendem ao torpor para

abrandar a maldição. Poderosos Acólitos possuem uma alternativa. A Renovação da Anciã permite ao feiticeiro voluntariamente reduzir sua Potência de Sangue em 1, mas ao custo de uma cria com Potência de Sangue 2. É como um Abraço comum, incluindo o sacrifício de um círculo de Força de Vontade, mas o infante já começa sua não vida com dois pontos em Potência de Sangue. Isso significa que a cria pode começar como membro de uma linhagem logo na primeira noite [*often led by an Avus who is weakened, but reveling in a feeding pool that's 50,000 times larger than it was the week previous*].

Cabana de Fibras

Este estranho ritual permite ao feiticeiro dividir seus pontos de Crúac entre suas Vantagens de Refúgio. O ritualista deve estar dentro do seu refúgio para realizar este ritual e, se bem invocado, o poder deforma seu lar além dos limites normais da Vantagem. As mudanças duram apenas uma cena. Entretanto, as alterações feitas por este ritual não precisam corresponder com o exterior, nem mesmo com a realidade.

Abaixo tem alguns exemplos do que o ritual pode fazer com três pontos da Vantagem Refúgio:

Localização: reposiciona a porta do refúgio ou seus limites físicos. Se o ritual aumentar esta Vantagem para 5 pontos ou menos, nada de sobrenatural acontece. Caso eleve de 6 a 9 pontos, o exterior do local se distorce levemente, curvando paredes, desdobra-se para rua ou para becos onde antes o refúgio não alcançava. Estas mudanças sempre ocorrem num piscar de olhos, sem nenhuma alteração óbvia da estrutura. Se o ritual elevar para 10 pontos, é possível entrar no refúgio em uma parte da cidade e sair em outra totalmente diferente. Ou seja, se o refúgio estiver localizado normalmente próximo ao porto, é possível entrar nele pelo centro da cidade. Tanto a entrada quanto a saída precisam existir no refúgio original antes que este ritual seja realizado.

Segurança: aumenta as defesas da casa ao banir portas e criar seres que alertam de invasores. Caso seja elevado o índice entre 6 e 9 pontos, as portas podem ser substituídas por muros ou chapas de aço. As janelas desaparecem. Gárgulas passam a vigiar com os olhos quem anda pelo local. Se o ritual elevar a segurança para 10 pontos, o refúgio passa a



agir contra intrusos, incluindo as paredes se fechando contra eles, portas que terminam no esgoto e armadilhas espalhadas por todos os cantos.

Tamanho: alterar o interior do refúgio permite torná-lo maior dentro do que aparenta o exterior. Caso a pontuação chegue entre 6 e 9 pontos, o refúgio ganha um ou dois cômodos por ponto e um labirinto de portas que levam à outros cômodos, e muitos levando a lugar nenhum. Torna-se muito fácil de se esconder ou caminhar sem ser percebido por este tipo de refúgio. Se o ritual elevar o índice para 10 pontos, o lugar assume uma forma completamente surreal para invasores, incluindo quartos de cabeça para baixo, corredores esvoaçados e passagens que vão em apenas uma direção, sendo impossível retornar por onde se veio.

Maldição de Ahasverus

Nas mãos dos feiticeiros de sangue esta maldição é de uma perigosa arma, pois pode tornar um membro respeitável de um domínio em um estrangeiro, forçando-o a fugir para proteger sua não-vida. Enquanto estiver sob os efeitos deste ritual (que dura uma única noite), a Fera do vampiro se torna rebelde e incontrolável. A Mácula do Predador é atizada todas as vezes que um Membro se depara com a vítima, mesmo alguém que a conheça faz séculos. Caso o alvo utilize a Máscara da Tranquilidade ou Aspecto do Predador, compare a Potência de Sangue entre o ritualista e o alvo. Se a do feiticeiro for mais forte, estes poderes não surtem efeito. Se a da vítima for igual ou maior que a do ritualista, tanto a Máscara da Tranquilidade quanto o Aspecto do Predador funcionam perfeitamente. O alvo precisa estar visível na hora em que o poder é invocado. O teste de ativação é penalizado pelo Autocontrole da vítima.

O Rito para Sair Durante o Dia (exclusivo para a linhagem Seguidores de Seth – mais informações consulte o livro do clã Mekhet)

Os vampiros saem durante a noite: isto é fato. Portanto, este ritual macabro que viola esta lei mística necessita de um sacrifício para ser executado. Assim que tiver uma vítima humana para ser abatida, que pode ser voluntária ou não (que também pode ter sofrido uma lavagem cerebral para fazê-la ser voluntária), o vampiro arranca o

coração dela e o devora. Em seguida vai para o seu refúgio e dorme profundamente. Quando o sol raia o vampiro abandona o seu corpo, se levanta e caminha sob a luz do dia.

Mesmo estando insubstancial, o vampiro parece perfeitamente sólido, e pode interagir com qualquer pessoa que encontre. Entretanto, não é possível utilizar Disciplinas e só pode tocar coisas no mundo físico por alguns instantes (para cumprimentar alguém, escrever uma breve mensagem em um pedaço de papel, abrir uma porta e coisas semelhantes), para isso precisa gastar um ponto de Vitae e obter sucesso em um teste de Presença + Ocultismo. O conjurador não possui reflexo, sombra e nem aparece em uma filmagem, e também não é capaz de criar um eco para ter o áudio gravado.

O vampiro pode ver fantasmas e espíritos neste estado e pode tocar, ou até mesmo lutar, com eles – mas isto gera um enorme risco, já que ele não pode carregar nenhuma arma ou equipamento, muito menos ter acesso aos seus poderes sobrenaturais.



Regra opcional: os Acólitos estão errados

Alguns Acólitos conhecem rituais que os permite negociar com espíritos de maneira mais direta, comandando-os de alguma forma. Entretanto, utilizando esta regra opcional, os Acólitos estão errados a respeito dos efeitos de alguns rituais. A descrição dos poderes a seguir mostra como os Acólitos acreditam que ele funcione e como ele realmente se desenvolve. Os efeitos são praticamente idênticos do que se acredita acontecer, apesar de existirem diferenças.

** Chamado Imperioso

(ritual nível 2 opcional de Crúac)

Acredita-se que este ritual compele um espírito a se materializar na frente do ritualista. O nome do espírito é falado três vezes durante o ritual, e aparece assim que é pronunciada pela terceira vez. Este ritual não fornece nenhum controle sobre o espírito, mas quando este surge materializado, ações físicas são eficazes.

Este ritual, na verdade, torna possível para um espírito se manifestar no mundo físico, assumindo uma forma física. Qualquer espírito presente pode se manifestar e pode escolher qual forma assumir, mesmo se normalmente estivesse restrita a aparecer em uma única forma.

Caso muitos espíritos desejarem se manifestar, quem vencer num teste de Poder + Refinamento. Um espírito que tenha se manifestado pode usar suas habilidades para afetar o mundo físico, mas armas reais podem causar dano ao Corpus do espírito. Uma manifestação no mundo físico dura um número de horas igual ao número de sucessos na ativação do ritual.

Este ritual possibilita ao espírito utilizar Numen.

*** Servo dos Reinos Secretos

(ritual nível 3 opcional de Crúac)

Os ritualistas acreditam que este poder força o espírito a realizar um comando simples. Esta ordem pode demorar quanto tempo precisar, mas precisar ser algo que o espírito seja capaz de fazer; o ritual não fornece ao espírito habilidades extras. O comando pode ser extremamente complexo, mas deve ser uma única ação, possibilitando o retorno para avisar que a tarefa foi cumprida.

Este poder, na verdade, fornece uma recompensa valiosa para o primeiro espírito que a completar. Se muitos espíritos estiverem presentes, eles podem correr para ver quem realiza a tarefa primeiro. Quanto mais sucessos se obtiver no ritual, maior será a recompensa – para cada sucesso no teste ativação o espírito recebe um ponto de Essência. Esta Essência pode ser utilizada apenas por espíritos genuínos – os lobisomens não podem utilizá-los e nem os magos podem transformá-los em Mana, mesmo que usem Prime Arcanum.

*** Maldição Velada

(ritual nível 3 opcional de Crúac)

O Membros acreditam que este poder amaldiçoa um mortal, forçando os espíritos a maltratarem o indivíduo. O alvo deve estar no campo de visão do ritualista quando o poder é empregado, caso contrário falhará automaticamente. O índice de Auto-controle do alvo é subtraído da parada de dados. O ritual tem efeito durante uma noite por sucesso adquirido no teste de ativação.

Este ritual na verdade não amaldiçoa um mortal, simplesmente o torna visível aos espíritos. Na prática isto é uma maldição, pois muitos espíritos desprezam os mortais. As máquinas se recusam a funcionar (se algum espírito decidir não cooperar), animais se tornam hostis (e talvez até mesmo ataquem o mortal), as plantas e o clima também conspiram contra o alvo. A via de regra, o indivíduo sofre uma penalidade de -1 em qualquer ação enquanto o efeito durar, e deve lidar com uma série de infortúnios, como descritos ao narrador (chuva, equipamentos quebrados etc).

Este ritual não tem efeito em vampiros – seus corpos mortos não interessam os espíritos. Da mesma forma, este poder não afeta lobisomens nem magos, uma vez que eles já sejam alvo de muita atividade espiritual. O ritual afeta ghuls, parentes de lobisomens e Sleepwalkers, apesar de os espíritos reagirem de formas variadas contra estes. Ghuls, em particular, tendem a receber um tratamento muito mais hostil.

**** Guardião Eterno da Lua Negra

(ritual nível 4 opcional de Crúac)

Acólitos acreditam que este ritual escraviza um

espírito para que ele sirva como guardião do ritualista. O guardião não obedece a comandos, aos menos não até que se use outro ritual, mas permanece próximo ao vampiro e o protege de várias formas. Um vampiro pode ter apenas um guardião por vez, e o ritual deve ser direcionado para um espírito em particular. Apesar do nome do ritual, ele possui uma duração específica, cessando seu efeito no final da próxima lua cheia. Ritualistas sábios invocam este poder no primeiro dia após a lua cheia para usufruir ao máximo dos seus benefícios. Se o espírito for destruído os efeitos obviamente terminam.

O que este ritual faz é possibilitar ao espírito fazer um acordo com o vampiro. Primeiro, a presença do vampiro possibilita ao espírito se conectar com o mundo físico. Segundo, cada vez que o vampiro gastar Vitae, o espírito ganha poder. Terceiro, o espírito pode se materializar na presença do ritualista ao gastar um ponto de Vitae do Membro (o vampiro não pode resistir a isto, pois ele deu permissão ao espírito para este ato quando realizou o ritual). Estas já são boas razões para o que o espírito permaneça e proteja o vampiro – se este for destruído, os efeitos do ritual acabam para o espírito.

O ritualista se torna uma conexão para o espírito, mesmo que este normalmente não possua esta Numen. Para cada vez que o Membro gastar Vitae, incluindo acordar no início da noite, o espírito recebe um ponto de Essência se estiver até cinco metros dele, presente no mundo físico e for bem sucedido em um teste de Poder + Refinamento. Se o vampiro gastar muito Vitae em um turno, o espírito ganha um ponto de Essência para cada sucesso no teste até o máximo de Vitae gastado no turno.

O espírito pode se manifestar gastando o Vitae do vampiro de modo que não precisa utilizar sua Essência enquanto usufruir deste ritual - assumindo que esteja até cinco metros do vampiro – e pode se materializar por até uma hora, mesmo se não obtiver sucesso no teste de Poder + Refinamento.



Referências : *Vampiro: o Réquiem* - livro básico
Vampire the Requiem - *The Circle of the Crone*
Vampire the Requiem - *Coteries*
Vampire the Requiem - *Nomads*
Clanbook Gangrel
Clanbook Mekhet

World of Darkness - *Shadows of UK*
World of Darkness - *Chicago*

Tradução e diagramação: Henrique Giacomitti
Trabalho sem fins lucrativos - ano 2009