

Ritos e práticas



Introdução

O Círculo da Anciã é a coalizão mais abrangente do cenário de Vampiro: o Réquiem. Entretanto, toda a liberdade oferecida às vezes faz com que jogadores e narradores se sintam perdidos em relação à seita, não sabendo como estruturá-la.

Este suplemento é um modelo pronto de organização religiosa para a coalizão, de modo que guie os jogadores e narradores que não sabem por onde começar.

São citadas divindades fenícias, veneradas do século X ao século I a.C., adaptadas para as práticas do Círculo. Fica a critério do narrador adaptar o quanto achar necessário o que está exposto aqui.



Os Fenícios

A civilização fenícia baseava-se numa economia centralizada no comércio marítimo. Entre os séculos X e I a.C., os fenícios criaram entrepostos comerciais ao longo de todo o Mediterrâneo, chegando às costas atlânticas da península Ibérica e norte da África. A marinha fenícia era uma das mais poderosas do mundo antigo.

As suas cidades principais foram Sídón, Tiro, Biblos e Beritus. As três primeiras foram, de forma sucessiva, capitais desse império comercial. No norte da África governavam Cartago, Útica dentre outras. Os Fenícios chegaram à Espanha e à Itália, fundando colônias onde hoje estão cidades como Cádiz (Espanha) e Palermo e Cagliari (Itália).

A sociedade, como quase todas as outras sociedades da Antigüidade, era dividida em classes. O grupo dominante estava entre ricos comerciantes, proprietários de terras, armadores e sacerdotes. A classe social mais baixa fazia parte da maioria da população: artesãos, camponeses e escravos também habitavam a região.

Os fenícios tinham a mesma religião que os Cananneus. Cada cidade possuía seu próprio panteão, dominado por uma divindade ou casal divino. Estes deuses eram mais conhecidos pelos seus títulos: **Senhor** (Baal; Adôn - em grego, Adônis), **Rei da cidade** (Melcart), **Deusa** (Astartéia ou Istar), **Dama** (Baalat).

A Religião Fenícia no Réquiem

Algumas das cidades européias governadas pelos fenícios mantiveram seus rituais e costumes durante muito tempo. Não tanto pelos mortais, mas pelos vampiros Acólitos mais devotos da antiguidade.

Durante as grandes navegações e, posteriormente, as imigrações européias, o culto a Baal foi difundido pelo mundo. Qualquer cidade que tenha recebido imigrantes do sul da Espanha ou da Itália pode ter trazido consigo Acólitos que difundiram as antigas práticas religiosas.

Conceito Religioso

Os deuses organizam o mundo, cada um com sua própria especialidade, e todos os dias se dedicam ao equilíbrio do universo. Astartéia promove a vida, Melcart a morte. Baal faz o dia clarear e Tanit faz a noite cair. Além disso, eles oferecem graças àqueles que mostrarem a sua gratidão e, quando se manifestam no mundo físico para abençoar o devoto, utilizam a essência máxima da própria vida: o sangue. Sem alguém que lhes doe sangue, eles cuidam dos seus deveres de forma regular.

Nenhuma divindade é absoluta, sendo que o poder de cada uma é regulado pelo de outra. Por essa razão, para se obter uma graça específica, deve-se requisitar o deus que cultiva o dom para tal necessidade. Se desejar um bom clima para viajar, Baal deve ser invocado. Se desejar por sucesso profissional, clama-se por Melcart. E caso se deseje um amparo pelos maltrados da não-vida, louva-se Astartéia.

Morte e vida

Quando uma pessoa morre sua alma vaga pelo mundo até se mostrar digna de ser abençoada por Astartéia, que a faz retornar ao mundo. No caso dos vampiros, eles receberam a graça da vida eterna no momento em que morreram e podem residir no mundo enquanto os deuses considerarem que eles são merecedores. O vampirismo é uma dívida cedida à poucos, e por isso deve ser valorizado e agradecido.

Resumidamente, a vida de cada um depende de como ele agrada os deuses, e o quanto eles permitem ao indivíduo continuar com a graça da vida eterna.

Principais divindades



Nome: Baal
Título: Senhor
Associações: Sol, chuva e o céu



Nome: Astartéia ou Istar
Título: Deusa
Associações: Riqueza e fecundidade



Nome: Baalat
Título: Dama
Associações: Amor e sexualidade



Nome: Melcart
Título: Senhor das cidades
Associações: Guerra, morte e localização

Divindades secundárias



Alyan, filho de Baal e senhor das fontes e dos rios.



Indicação de locais dedicados à deusa Tanit, associada à lua, às estrelas e à noite.

Alfabeto Fenício

𐤀	' (bom)
𐤁	B
𐤂	G
𐤃	D
𐤄	H
𐤅	W
𐤆	Z
𐤇	H

𐤈	T
𐤉	Y
𐤊	K
𐤋	L
𐤌	M
𐤍	N
𐤎	S
𐤏	' (mau)

𐤐	P
𐤑	C
𐤒	Q
𐤓	R
𐤔	S, CH
𐤕	T

Ritos e práticas

As divindades eram freqüentemente representadas em uma pedra (bétilo), erguidas em altares nas partes mais altas da cidade.

Os fenícios conservavam ritos bem arcaicos e, mesmo os Acólitos adaptando alguns deles, foram mantidos as principais celebrações da antiguidade. A maioria dos rituais religiosos são feitos ao ar livre, mas, devido algumas cerimônias não serem bem aceitas pela sociedade atual, alguns Círculos estão realizando suas celebrações em locais fechados.

São parte das principais cerimônias:

Adoração de Baal e Astartéia, o casal de deuses predominante do panteão. Normalmente a Hierofante utiliza um manto próprio e oferece algo aos deuses em troca de proteção ou simplesmente agradece por uma graça recebida.

O nascimento de Tanit. No primeiro dia do solstício de inverno, quando as noites passam a sere maiores que os dias, os Acólitos procuram acordar momentos antes do sol se pôr para apreciar a soberania da lua - e conseqüentemente o poder de Tanit e de todos os vampiros.

Prostituição divina . Baalat é a irmã de Baal e concubina dele e de Melcart, e não há melhor forma de entrar em contato com a deusa se não através do êxtase sexual. As mulheres do Círculo se entregam, por qualquer quantia ou presente, a qualquer um dos seus irmãos e, quando fazem uma adoração mais privada, a qualquer estranho que encontrem. O dinheiro adquirido com este ato é oferecido no altar da deusa.

Sacrifícios. Em momentos de grande louvor, datas especiais ou rituais de Magias de Sangue são oferecidos sacrifícios aos desuses. O mais comum são animais, mas sacrifícios humanos são as oferendas mais finas. Crianças (em particular dos primogênitos) agradam em demasia os deuses.



Rituais Próprios

Caminho de Melcart

(ritual de nível ●)

Melcart é o senhor das guerras, da conquista e das cidades, e nunca é barrado por um rival. Com este ritual o conjurador derrama um pouco do seu sangue em um pedaço de papel, dobra-o e pede o auxílio do deus. Quando abre novamente o papel o sangue derramado desenha um mapa do local onde se está. A quantidade de sucessos no teste determina o detalhamento do desenho. Um sucesso mostra apenas os cômodos do local (sem indicação de portas nem janelas), por outro lado, cinco sucessos mostram um plano ricamente detalhado, com alguma informação relevante (como por exemplo, que a porta de uma cela está aberta ou que a passagem secreta é acionada por um dispositivo na estátua ao lado).

Adorno de Baalat

(ritual de nível ●)

A deusa da sedução consegue se aproximar de qualquer entidade, tanto deuses quanto mortais. Quando se invoca Baalat banha-se um anel em Vitae e, amarrado em um fio de cabelo, queima o sangue em uma vela. A quantidade de sucessos determina o bônus em algum teste social à escolha do jogador. Por exemplo: uma Acólito deseja conquista a confiança de um policial e, quando invocou o Adorno de Baalat, obteve 3 sucesso. Em um único teste social, a sua escolha, receberá um bônus de +3.

O ritual afeta tanto mortais quanto vampiros, mas só funciona se o personagem estiver utilizando o anel. Só pode se utilizar o Adorno de Baalat uma vez por turno, portanto mesmo que o personagem esteja utilizando mais de um anel, apenas o benefício de um pode ser utilizado por vez. Os efeitos permanecem por um número de noites igual aos sucessos no teste de invocação.

Colheita de Baal

(ritual de nível ●●)

Com este poder o Acólito suaviza o desgaste do seu rebanho durante a alimentação. Deve-se escrever com sangue, em alguma parte do próprio corpo, o nome de Baal, no alfabeto fení-

cio. Cada vez que o ritualista ingerir dois de Vitae ele receber um ponto de sangue a mais. Os efeitos deste ritual duram por uma noite ou até o conjurador ter se alimentado de um número de pessoas igual aos sucessos obtidos no teste de invocação, o que vier primeiro.

Favor para a Dama

(ritual de nível ●●●)

Baalat é capaz de seduzir qualquer criatura a fazer o que ela deseja. Não importa o quão obstinado uma pessoa seja, cedo ou tarde sempre se entrega aos desejos da Dama. Da mesma forma as pessoas se rendem às vontades de quem utiliza este ritual. Após realizar o ato de prostituição sagrada, a ritualista banha o dinheiro ou presente recebido em um de Vitae e o deposita em frente a uma estátua de Baalat. O próximo pedido da Acólito não pode ser negado, e o alvo realiza o que foi pedido da melhor forma possível – afinal de contas, se ele já se entregou uma vez à vampíresa se entregará novamente. A vítima não sabe que está sob efeito de uma magia, e fará o que for solicitado na expectativa de agradar sua amante. Nenhum pedido que arrisque diretamente a vida da vítima é obedecido, mas pedir que ela entre numa boca de fumo e atire no homem de jaqueta funciona perfeitamente.

O pedido deve ser feito em um número de noites igual aos sucessos obtidos no teste de ativação, caso o tempo passe e nada tenha sido pedido o ritual não surte efeito. O Favor para a Dama não pode ser realizado por homens.

Sacrifício para Astartéia

(ritual de nível ●●●●●)

Este ritual é uma forma de agradecer Astartéia, a mãe de todas as criaturas e deusa que possibilita a existência dos vampiros. Para realizar este ritual, o conjurador precisa ficar completamente nu em frente a uma estátua de Astartéia e derrama um pouco de Vitae sobre si mesmo, representando uma criança que acabou de chegar ao mundo e está diante da mãe, e então lhe oferece algo. Apesar do nome do ritual nem sempre é necessário haver um sacrifício à Deusa. Os efeitos variam com o que é oferecido:

Lixo: objetos quebrados, comida estragada ou

qualquer coisa imprópria oferecida resulta em uma penalidade de -1 em todos os testes.

Pequenos objetos: artefatos de tamanho 1 e 2, que podem ser livros, jóias, moedas etc. Com esta oferenda o ritualista recupera um ponto de Força de Vontade por noite, a qualquer momento que desejar. Apenas um ponto pode ser obtido por noite, e se não for requisitado ele será perdido no início do dia.

Grandes objetos: artefatos de tamanho 3 ou mais, que podem ser roupas, peças de arte etc. Todos os testes Sociais recebem um bônus de +1.

Objetos pessoais: qualquer item com um significado especial, independentemente do tamanho, que vão desde um retrato da falecida esposa amada ao um relógio dado pelo avô. Todos os testes Mentais recebem um bônus de +1.

Partes do corpo: cachos de cabelo, sangue ou qualquer parte vinda de um corpo vivo (partes do corpo do vampiro não funcionam) fornecem um bônus de +1 em todos os testes Físicos.

Sacrifício de animais: qualquer animal que seja sacrificado diante da estátua de Astartéia. Com esta oferenda, todos os testes do ritualista recebem um bônus de +1.

Sacrifício de adultos: a pessoa deve ter no mínimo tamanho 5, mais de 15 anos e ser sacrificada diante da estátua. Esta ação oferece um bônus de +2 em todos os testes do conjurador.

Sacrifício de crianças: crianças deve ter tamanho 3 ou menos, menos de 15 e serem sacrificadas diante da estátua. Esta oferenda gera um bônus de +3 em todos os testes. Caso esta criança seja também um primogênito, o feiticeiro recupera um ponto de Força de Vontade.

Este ritual só pode ser realizado em noites de lua cheia, e dura um número de noites igual à quantidade de sucessos no teste de ativação. Apenas um único objeto ou pessoa pode ser oferecido por vez, por exemplo, mesmo que dois ou mais animais sejam sacrificados, o bônus será de +1.



Este suplemento para o jogo de Vampiro: o Réquiem
não deve ser encarado como dogma religioso.
Principalmente pois, à exceção dos nomes e relatos
sobre o povo fenício, muitas informações foram
inventadas para se adaptar ao cenário do jogo.
Texto e diagramação: Henrique Giacomitti

Trabalho sem fins lucrativos - ano 2009