

Segredos Tebanos



"Eu olhei para a fronteira entre o céu e o infinito oceano, e vi Cristo caminhar sobre a água envolto de luz e poder. Mas ele estava em uma idade decrépita, e apenas nos olhos eu puder ver que eram os olhos de Cristo.

E nesses mesmos olhos eu vi medo e raiva."

- O Testamento de Longino

Este livro é uma coletânea dos rituais oficiais de Feitiçaria Tebana para ajudá-lo durante as narrativas de Vampiro: o Réquiem. Sugiro cautela ao utilizar estes poderes, mas não é necessários 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

Feitiçaria Tebana

A Feitiçaria Tebana é a magia milagrosa praticada pelos membros da Lancea Sanctum. De acordo com a coalizão é uma tradição de magia ensinada (ou roubada, dependendo daquele que ouve) por um "avatar de Deus". Diz-se que a prática foi recebida quando os antigos membros visitavam Tebas, no norte do Egito, com um contingente de soldados cristãos durante o reino de Diocleciano, logo após Longino ter desaparecido. A Disciplina certamente possui tons de julgamento, combinando elementos bíblicos (chuvas de sangue, praga de gafanhotos, a vingança de Deus) com uma fé muito baseada na certeza esotérica.

A Feitiçaria Tebana é mais resguardada do que as facções contrárias aos Santificados acreditam, se não for ainda mais. Embora poucos esquadrões de extermínio Lancea Sanctum se escondam nas sombras para punir vampiros não-Santificados que estejam aptos a usar a Feitiçaria Tebana, poucos membros da coalizão querem ver seus poderes divinamente inspirados serem subestimados. Entretanto, a Lancea Sanctum não é burra. Ela torna seu conhecimento místico disponível se a seita tiver algo a ganhar.

Os vampiros que deixam a Lancea Sanctum por outras coalizões invariavelmente levam os rituais consigo, mas descobrem ser quase impossível aumentar a Disciplina.

Um personagem deve ter pelo menos um ponto

de Status (Lancea Sanctum) para aprender a Feitiçaria Tebana. Um jogador que comprar um ponto desta Vantagem durante a criação do personagem pode distribuir um dos três pontos de Disciplinas em Feitiçaria Tebana, se assim desejar. A qualquer momento em que o jogador quiser aumentar seu nível de Feitiçaria Tebana, o vampiro deve ainda possuir pelo menos um ponto de Status (Lancea Sanctum) para fazê-lo.

Custo: Usos de Feitiçaria Tebana sempre custam um ponto de Força de Vontade. A Força de Vontade é essencial para o uso da Disciplina, pois invoca a alma do Membro que executa o ritual. A Força de Vontade utilizada desta maneira não adiciona três dados nos testes de ativação. Na realidade, já que se pode gastar apenas um ponto de Força de Vontade por turno, um ponto de Força de Vontade jamais pode ser gasto para melhorar rolamentos de Feitiçaria Tebana a não ser que seja especificado de outra forma. A Vontade apenas torna a magia possível.

Além disso, os rituais de Feitiçaria Tebana requerem certos itens para serem utilizados ou consumidos durante a ativação dos poderes. Esses componentes são conhecidos como Oferendas. Os praticantes acreditam que estes itens são oferecidos em sacrifício a Deus, Longino ou quem quer que promova a verdadeira manifestação do poder. Tentativas de invocar a Feitiçaria Tebana sem as oferendas corretas falham totalmente. As oferendas são consumidas na invocação do ritual, nada é deixando para

trás além de um punhado de cinzas.

Da mesma maneira que o Crúac, a Feitiçaria Tebana não possui a progressão linear das outras Disciplinas. A proficiência do personagem dita o nível mais alto de rituais que ele pode aprender. Rituais são adquiridos com pontos de experiência. Por exemplo, um personagem com dois pontos em Feitiçaria Tebana pode conhecer um número ilimitado de rituais de nível um e dois (desde que tenha pontos de experiência para pagar por cada ritual), mas ele não pode aprender nenhum ritual de nível três até que seu nível básico em Feitiçaria Tebana chegue a 3. Cada vez que um personagem adquire um ponto de Feitiçaria Tebana (incluindo na criação de personagem), ele ganha um ritual daquele nível sem nenhum custo adicional. Mais rituais podem ser adquiridos com pontos de experiência.

Este livro reúne todos os rituais oficiais de Feitiçaria Tebana, e jogadores e Narradores são encorajados a criar os seus próprios usando os apresentados aqui como modelos.

Parada de Dados: Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana. Ao contrário de Crúac e seu relacionamento com os Nosferatu, a fraqueza do clã Gangrel realmente se aplica aos testes quando se invoca rituais de Feitiçaria Tebana.

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 rolagem representa um turno de conjuração. Note também que cada ponto de dano será transformado numa penalidade ao próximo teste de conjuração feito pelo personagem, além de qualquer outra penalidade de ferimentos sofrida. Se um personagem falhar em completar o ritual a tempo (como ser colocado em torpor antes de acumular sucessos suficientes) ou decida cancelar o ritual antes de coletar sucessos suficientes para ativá-lo, o efeito simplesmente não ocorre. Contudo, qualquer gasto de Força de Vontade não é recuperado e as oferendas ainda assim queimam até virarem cinzas.

Resultados dos Testes

Falha Dramática: O ritual falha de forma espetacular, infligindo algum aspecto de si como efeito prejudicial sobre o feiticeiro. Um ritual

feito com intenção de causar dano a um alvo inflige o seu dano no conjurador, por exemplo, um ritual designado para guardar Vitae em um objeto acaba por privar o conjurador de um pouco do seu próprio sangue.

Falha: O ritual fracassa por completo, mas não de forma perigosa. A Força de Vontade e as oferendas são consumidas normalmente, porém o ritual não gera efeito algum.

Sucesso: O ritual se realiza como descrito.

Sucesso Excepcional: O ritual se realiza como descrito. Em muitos casos, os sucessos extras são a recompensa em si, causando dano adicional ou conferindo duração ou potencializando seu efeito.

Modificadores Sugeridos

+ 2 O poder é direcionado ou se aplica a um vampiro com o qual o usuário possui um elo de sangue (veja pág 162)

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

-1 até -3 O personagem tem pressa ou está distraído, como ao invocar o ritual durante um combate ou enquanto está preso em um prédio em chamas. Esta penalidade é cumulativa com qualquer outra distração (como estar conjurando um ritual em combate durante um furação). 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.



• Rituais

Flagelo de Sangue

O vampiro transforma uma porção de seu próprio sangue em um instrumento cruel de castigo. Para cada círculo que o personagem possua em Feitiçaria Tebana, ele pode criar um chicote pungente de Vitae com o qual flagelar seus inimigos. Um ataque com a arma possui uma parada de dados igual à Força + Armamento + o número de chicotes criados, e inflige dano letal. O Flagelo de Sangue dura por um número de turnos igual aos sucessos do jogador no teste de invocação. No final deste tempo, o chicote de Vitae se transforma em pó.

O personagem pode invocar o Flagelo de Sangue apenas uma vez até que sua duração expire. Contudo, ele pode então invocar outro chicote. Um personagem pode voluntariamente desfazer um Flagelo de Sangue se ele não quiser mantê-lo pela duração total do poder.

Oferenda: O próprio sangue do Membro é a oferenda. Ao realizar o ritual, o vampiro deve abrir suas próprias veias com uma adaga de sacrifício. O flagelo criado - não importando o número de chicotes - custa um Vitae

Relicário de Vitae

O personagem armazena no interior de um

objeto normal uma quantidade de Vitae que pode ser usada mais tarde (seja para sustento ou para qualquer outro propósito que requeira Vitae). Qualquer Membro ou ghul pode usar a Vitae guardada, não apenas o conjurador, embora a pessoa usando a Vitae deva saber o que já guardado. A quantidade de Vitae que

pode ser armazenada no objeto é igual ao número de sucessos que o jogador obtiver no teste de invocação, embora o conjurador possa infundir o objeto com menos se ele assim desejar. A Vitae a ser guardada provém diretamente do corpo do conjurador. Este ritual pode ser realizado apenas uma vez sobre um objeto. Qualquer artefato pode conter a Vitae, não importando seu tamanho, embora o item deva ter pelo menos do tamanho do punho de uma pessoa. A Vitae permanece indefinidamente até ser consumida. O ato de consumir o sangue pode significar colocá-lo nos lábios, ou segurar o item de forma apropriada e desejar que o sangue passe do objeto para o corpo. Esta Vitae é "neutra", o que significa que o Membro que gerou o

sangue não está sujeito a Vinculum com o feiticeiro, embora o vício por sangue ainda seja um risco.

Oferenda: o próprio recipiente da infusão é a oferenda e precisa ser algo que o conjurado seja capaz de erguer com uma mão. A oferenda vai virar pó assim que o último ponto de Vitae for



consumido. Até isso acontecer, o objeto pode ser utilizado normalmente (uma faca ainda pode cortar, um livro ainda pode ser lido).

Celibato

Este ritual, dado a um Bispo britânico do século 18 através de uma visão, garante ao indivíduo – designado por um toque no pescoço – a resistência ao êxtase da mordida do vampiro, chamado de Beijo. Realizar este ritual requer ao feiticeiro beirar a quebra da Máscara; os praticantes tomam o máximo de cuidado. Cada sucesso adquirido no teste de ativação garante um dado adicional ao teste de Perseverança + Autocontrole para resistir aos prazeres do Beijo. Mais ainda, o alvo reage automaticamente de forma alarmante à mordida (veja Vampiro: o Réquiem pág 165), mesmo que tente, não é possível sucumbir voluntariamente ao prazer durante a alimentação. Os benefícios duram até o próximo nascer do sol. Um mortal pode ser afetado apenas por um Celibato por vez.

A Lancea Sanctum secretamente utiliza este ritual em mortais suspeitos de serem alvo de Abraço de pretensos genitores, o que violaria a Segunda Tradição. Não é garantido que esta ação dissuada os criminosos, mas já evitou que muitos violadores das Tradições não seguissem com seu plano adiante. O teste de ativação deste poder é penalizado pela Perseverança da vítima.

Oferenda: o feiticeiro deve obter um pouco do suor, que será consumido durante o ritual. Este suor pode ser adquirido quando se toca o alvo, portanto este pode ser surpreendido com uma mão gélida no pescoço.

Coroa de Espinhos

Este ritual causa dor e desfigura a vítima com um tortuoso anel de espinhos pontiagudos que se formam no crânio. O alvo sofre dois pontos de dano contundente na medida em que pequenas erupções florescem na pele da cabeça em formando um anel acima da altura dos olhos. O dano só se aplica no primeiro turno em que o ritual é realizado, mas permanecem durante um turno para cada sucesso. Enquanto as feridas persistirem, a vítima sofre uma penalidade de -5 em todos os testes sociais, da mesma forma que a maioria dos usos de Habilidade Socialização.

Depois do tempo, as feridas desaparecem rápida e dolorosamente. Apesar de o dano poder ser curado normalmente, eles deixam algumas marcas. As cicatrizes duram um dia por sucesso obtido pelo ritualista. Estas cicatrizes afetam tanto mortais quanto vampiros, e impõe uma penalidade de -2 dados em todos os testes sociais, e as pessoas mais beatas ou supersticiosas podem se sentir ainda mais desconfortáveis (resultando em uma penalidade de -3).

Os Santificados usam este ritual para punir aqueles que violam os dogmas da coalizão, ou para abalar os mortais e ghuls com uma agonizante prova da ira divina. A dor pune as vítimas, mas as cicatrizes chocam e amedrontam a maioria das pessoas. O teste de ativação é penalizado pelo Vigor do alvo.

Oferenda: um galho cheio de espinhos ou ramo que será engolido pelo ritualista enquanto estiver visível ao alvo.

Couraça de Sangue

O vampiro se protege com o poder revigorante do Vitae. Para cada sucesso no teste de ativação, o feiticeiro pode imbuir em um Vitae o poder de proteção (ou o Vitae de outro Membro). O sangue empregado cura instantaneamente o alvo no exato momento em que o dano seria aplicado, evitando a ferida. Uma bala pode atravessar o alvo, mas qualquer marca de dano desaparecerá misticamente. O Vitae utilizado é respingado, é pincelado ou manchado no vampiro que será protegido (paladinos Santificados que conhecem este ritual geralmente desenham lanças de sangue no tórax ou na cara). O dano curado pelo milagroso Vitae é subtraído do total de dano causado no ataque; o dano não afeta o personagem normalmente. Todas as feridas infligidas ao indivíduo afetam antes o Vitae utilizado no ritual; o personagem não pode escolher “reservar” um pouco do sangue para utilizar apenas em determinados ataques.

Um de Vitae protege contra um ou dois de dano contundente ou um ponto de dano letal; um único ponto de dano agravado só é evitado se o personagem tiver cinco pontos de Vitae aplicados para proteção quando o dano é calculado. Todos os tipos de dano físico são resistidos pela Couraça de Sangue, até mesmo fogo. O poder do ritual persiste por uma cena ou até o Vitae ter

sido todo utilizado, o que vier primeiro. Um personagem pode utilizar a Couraça de Sangue até o máximo do seu tamanho, ou seja, pode possuir até cinco de Vitae espalhadas pelo corpo.

Exemplo: *um paladino Santificado está pintado com a Couraça de Sangue com cinco de Vitae. Ele foi ferido por uma espada com dois pontos de dano letal, mas a Couraça evitou o dano, reduzindo o total de sangue em dois, de cinco para três. Em seguida ele é atingido por um golpe que causa três de dano contundente, que é evitado por dois pontos de Vitae (o primeiro de Vitae evitou os dois primeiros e o segundo foi usado para aplacar o terceiro ponto de dano contundente).*

O paladino agora possui apenas um de Vitae restante da Couraça de Sangue, é agora é atacado por fogo; como a Couraça possui menos de cinco de Vitae este único ponto agravado não pode ser aplacado, e o dano inflige direto no paladino. O último ponto de sangue que protege o conjurador ainda permanece até sofrer três pontos de dano letal. O primeiro é negado pelo último Vitae da Couraça, mas os outros dois pontos de dano letal ferem diretamente o Santificado.

Oferenda: o Vitae utilizado neste ritual é a própria oferenda, e pode ser o sangue de uma fonte voluntária ou não. Ao contrário da maioria das oferendas que se tornam cinzas ao quando o ritual é invocado, o sangue se vai apenas quando evita algum tipo de dano.

Absolvição do Paladino

O rito é uma bênção aos Amaldiçoados mais conscienciosos que se sacrificam em nome da coalizão. Este ritual releva a culpa de um indivíduo em compensação por alguma ação futura. As cinzas da oferenda devem ser utilizadas para marcar a cabeça ou a face do alvo. Cada sucesso no teste de invocação garante ao sujeito um bônus nos testes de Humanidade para evitar que o vampiro sofra a aquisição de uma Degeneração para uma ação específica, desde que o ato seja realizado após este rito e antes do nascer do sol. "O assassinato de Elizabeth Parson" é específico o suficiente, mas apenas "assassinato" não é.

Oferenda: um retrato ou imagem da pessoa que será afetada pelas ações do ritualista. Ressaltando que este pode não proporciona bônus em ações que não causam mal a ninguém (incluindo o próprio vampiro).

A Marca do Mensageiro

Este é o ritual de iniciação que marca um Santificado como um Mensageiro Apostólico, criando a forma de uma flecha – ou uma lança – em seu peito. Ao contrário da maioria dos rituais de Feitçaria Tebana, este é permanente. Não existem meios de remover a Marca, apesar de mantê-la escondida, se o Mensageiro assim desejar. Mesmo este ritual sendo simples de se fazer, seus elementos são guardados em segredo pelos Ungidos dentre os Santificados, de forma que identifica os verdadeiros Mensageiros Apostólicos, dentre os fraudados, para sempre.

Um Bispo ou outro membro dos Ungidos conjura este ritual, mas à partir da invocação é o próprio Mensageiro quem o controla. Então surge a imagem de uma lança no meio do seu tórax. A Marca parece ser uma cicatriz ou mancha, mas é perfeitamente visível.

Oferenda: um pedaço de madeira sorveira.

OBS.: Mensageiro Apostólico é uma posição formal dentre os Santificados que representa um membro digno de confiança e que fornece muito prestígio dentro da Lancea Sanctum. Apenas Bispos e Inquisidores estão aptos a indicar alguém a ser marcado. Mais informações podem ser encontradas na página 45 do livro Vampire: the Réquiem - Nomads.

Canção do Pecador

O vampiro força seu alvo a revelar seu pecado mais recente. O indivíduo pode, ou não, saber que está sendo influenciado magicamente, dependendo da forma com que o feiticeiro o persuade, que pode ser através de um pedido ("Me conte, por favor, você precisa contar") ou exigir ("Com a autoridade dos Céus, eu ordeno!"). O pecado em questão deve ser severo o suficiente para garantir um teste de Degeneração e, é claro, o alvo deve estar ciente do que fez.

A rolagem para invocar este poder é penalizada pela Perseverança do alvo, que deve conseguir ouvir a voz do ritualista no momento da conjuração para que o poder faça efeito. A voz do feiticeiro tem poder no momento em que o ritual é realizado, portanto uma gravação não tem serventia.

Oferenda: um objeto que pertença ao alvo, normalmente algo associado a algum vício, como uma garrafa de licor, um cigarro ou um

frasco de comprimido.

Inscrição Tebana

Nas noites mais antigas da coalizão, quando a Feitiçaria Tebana era ainda pouco compreendida e os Santificados estava cercados de inimigos vivos e não-vivos, este ritual simples salvou diversos vampiros da Morte Final ao conduzi-los para refúgios sob as rochas do Egito. Com um toque da sua mão e uma palavra suave, o feiticeiro pode deixar uma marca – melhor dizendo, um símbolo – em praticamente qualquer superfície.

A marca pode ser sutil ou óbvia, de acordo com a vontade do ritualista: uma forma desgastada de caveira sobre uma pedra, uma forma tosca representando a Lança do Destino ou uma inscrição detalhadíssima em aramaico.

Quanto mais sucessos no teste de ativação, maior pode ser a marca. Normalmente a marca possui 30 cm de largura por sucesso. O feiticeiro pode optar por criar uma ilusão (tal como uma referência ao Testamento de Longino) ou uma imagem disfarçada (como um crucifixo que parece ter sido causado por erosão) se assim desejar, sendo necessário um teste de Inteligência + Erudição (para criar um símbolo óbvio com uma mensagem implícita) ou Raciocínio + Erudição (para criar um símbolo escondido) para apenas os que conhecem o significado saibam ler ou reconhecer a marcação. O ritualista decide qual parada de dados vai utilizar (com a aprovação do Narrador, outra rolagem pode ser feita – tal como Raciocínio + Ocultismo).

Oferenda: a marca a ser inscrita deve ser desenhada ou aplicada na superfície a ser exibida. A inscrição pode ser escrita antes em um pergaminho, por exemplo, e impressa na superfície desejada. As marcações mais recentes estão sendo feitas à mão, com giz ou sangue.

•• Rituais

Maldição de Babel

Este ritual confunde a linguagem da vítima, deixando-a incapaz de se comunicar. Mesmo textos escritos não fazem sentido; tanto mensagens escritas à mão quanto as digitadas apare-

cem de modo incompreensível. A Maldição de Babel não é apenas um meio eficiente de controlar a dispersão da blasfêmia (e de boatos), mas também é um meio eficaz contra o uso da Disciplina Dominação em um alvo. O número de sucessos alcançados no teste de invocação determina a duração deste ritual: uma hora por sucesso ou até o próximo nascer do sol, o que vier primeiro.

O alvo deve estar dentro do alcance da voz quando este ritual for realizado. O teste para ativar este poder é penalizado pela Perseverança do alvo.

Oferenda: a língua de um animal ou de uma pessoa.

Praga do Mentiroso

O personagem amaldiçoa o alvo de tal forma



que, se ele pronunciar alguma mentira durante a cena, besouros sairão de sua boca. O ritual envolve uma ação disputada entre a Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro contra a Perseverança + Potência do Sangue do alvo. Resistir a este poder é uma ação reflexa.

Oferenda: A carapaça de um inseto, inteira e intacta.

Asas do Serafim

Este ritual permite ao feiticeiro aumentar sua movimentação – muito útil para uma fuga ou localizar um refúgio antes que o sol raie no horizonte.

Uma vez invocado, o ritual se mantém efetivo até o ritualista optar por cancelá-lo. O ritual aguarda em reserva até o próximo nascer do sol e, caso não tenha sido utilizado, ele falha. A Força de Vontade é utilizada quando o ritual é realizado. Com a ativação, o nível de Feitiçaria Tebana do feiticeiro é o valor acrescido ao seu Deslocamento, por sucesso. Portanto, se o usuário tiver três círculos em Feitiçaria Tebana e dois sucessos, é acrescido 6 ao seu Deslocamento (se o personagem correr, seu Deslocamento é dobrado pelo total já modificado. Caso o invocador tenha um Deslocamento inicial de 9 que é aumentado para 15, sua velocidade de corrida é 30). Este ritual dura por uma quantidade de turnos equivalente à Potência de Sangue do conjurador, pode ser invocado apenas uma vez por noite e unicamente no ritualista. Acionar este poder é uma ação reflexa. O bônus ao Deslocamento funciona apenas enquanto o feiticeiro estiver viajando, caso seja utilizado junto com um ataque ou para realizar outro ritual, os efeitos se encerram prematuramente.

Asas do Serafim não pode ser utilizado em conjunto com Celeridade. Se esta Disciplina já está ativada ou é ativada com o ritual em efeito, o rito falha ou acaba imediatamente e apenas a Celeridade funciona.

Oferenda: duas penas de corvo

Exaltação Sanguínea

Este poder foca o poder oculto do sangue e o armazena, de forma semelhante a uma Relíquia de Sangue. Diferentemente de magias mais simples, o sangue não fica disponível apenas

como sangue. Mas fica guardado como um verdadeiro reservatório de vontade. Quando o ritual é realizado, é inserida energia junto com o objeto e, quando este é utilizado (normalmente beijado, quebrado ou engolido), são adicionados dois dados aos testes de Feitiçaria Tebana. O objeto (comumente um pingente ou um anel – pode ser qualquer coisa com uma pérola incrustada) é então consumido por qualquer Santificado, e não apenas pelo ritualista que o conjurou.

Oferenda: uma pérola e o sacrifício de dois Vitae.

A Armadilha do Repouso

Este rito é uma defesa útil contra a intromissão de mortais, na melhor das hipóteses, e potencialmente letal, na pior delas. O que ele faz é criar um cansaço sobrenatural ao mortal ou ghul que estiver a menos de cinco metros de um Membro em repouso. O primeiro mortal que se aproximar do invocador enquanto este ritual está ativo precisa fazer um teste de Perseverança + Vigor, aplicando o Autocontrole ou Potência de Sangue do personagem como penalidade. Se o mortal falhar no teste, ele não consegue despertar até que o vampiro acorde ou seja destruído. Caso a Armadilha do Repouso seja invocada enquanto o Membro estiver em torpor, a vítima pode dormir até ficar subnutrido e morrer.

Este poder afeta apenas mortais e ghuls, e dura até alguém cair na armadilha ou até o vampiro acordar. Um único vampiro pode ser alvo da Armadilha do Sono igual ao seu Autocontrole. Várias invocações do ritual permitem que mais vítimas sejam afetadas.

Oferenda: um pouco de alho moído – que o ritualista chama de “areia do sono”

Ave das Tentações

Este ritual estranho faz parte do arsenal ensinado à coalizão em Tebas, e faz referência a outra magia antiga do Egito. Com este poder, o ritualista revela a culpa e imoralidade de um alvo, desde que consiga olhá-lo diretamente. A vítima então vê um pássaro fantasmagórico – normalmente uma coruja, mas répteis feiticeiros antigos também citaram a aparição de répteis. Algumas encarnações possuem penas de flamejantes, outras duras e gélidas; cada ave representa um



tipo de pecado, de acordo com o que o ritualista estipular. A Ave das Tentações ataca o alvo no mesmo turno em que o feiticeiro. O pássaro possui uma parada de dados igual a 10 menos a Humanidade ou Moralidade da vítima; o ataque ignora a Defesa. O bico e as garras espectrais ferem apenas o alvo do ritual. Este pássaro é completamente intangível para todas as outras criaturas, incluindo espíritos e fantasmas.

O alvo do poder pode banir o pássaro da existência obtendo sucesso num teste de Perseverança + Autocontrole, penalizado pelo nível de Feitiçaria Tebana do invocador. Esta ação é instantânea, e deve ser realizada no turno do pecador. Se a rolagem falhar, a ave continua a existir.

A ativação deste poder é penalizada pela Perseverança do alvo,

Oferenda: uma pena de, no mínimo, 10 cm.

Irradiação Condenatória

Com este ritual o feiticeiro impressiona, choca ou amedronta curiosos com a glória majestosa de um santo ou o sadismo de um monstro furioso. Quando o ritual é concluído, o vampiro adiciona seus pontos em Feitiçaria Tebana à todas as para-

das de dados envolvendo o uso de Presença pelo resto da cena. Aos olhos de terceiros, o feiticeiro assume uma aparência sobrenaturalmente exagerada, escurecida por uma malícia intangível, irradiando um calor infernal ou uma luz angelical.

Os efeitos deste ritual nunca são sutis – o poder altera o personagem de maneira óbvia. A aparência dele atrai a atenção das pessoas e permanece em suas memórias. O personagem sofre uma penalidade de -3 em todos os testes sociais que envolvam sutileza ou delicadeza. Caso o personagem tenha uma aparência completamente sobrenatural (Humanidade muito alta ou muito baixa, por exemplo, ou se os pontos em Presença e Feitiçaria somarem juntos sete ou mais), a penalidade pode se aplicar ao teste de Dissimulação, a critério do Narrador.

Os aspectos das Maldições que borram a imagem do vampiro interferem neste poder – Radiação Condenatória não funciona através de imagens captadas (como fotografia ou em televisões), mesmo gastando-se Vitae.

Oferenda: uma máscara, que pode ser cara ou barata, simples ou ornamentada.

Prisão da Negação

O alvo desta maldição não pode se comunicar, olhar ou conversar com outra pessoa em particular, especificada quando o ritual é ativado. Por uma noite a vítima é forçada a evitar todo e qualquer contato com o exilado. Se ela tentar pronunciar o nome da pessoa que lhe foi negada, sua voz falha por um breve momento. Se o exilado e a vítima forem forçados a permanecerem juntos – trancados nunca quarto, por exemplo – ela sofre um bloqueio mental sobrenatural; o exilado parece ser apenas uma saliência ofuscada que não pode ser vista. O teste de ativação é penalizado pela Perseverança da vítima. Caso se obtenha um êxito excepcional, o alvo não consegue nem mesmo ver qualquer coisa que indique o exilado.

Oferenda: uma imagem ou objeto único do exilado, como uma fotografia ou um lenço bordado à mão por ele, que é queimado quando o ritual é feito.

Resistência às Disciplinas

Dizem os boatos que este poder foi descoberto no Monastério Negro na noite seguinte a destruição do Monachus, e permite ao praticante de Feitiçaria Tebana a combater mais eficazmente os poderes dos outros Amaldiçoados. Ativando este ritual no próprio feiticeiro ou em qualquer um ao alcance da sua voz, qualquer Disciplina utilizada nele ou nas proximidades pode ser resistida com uma ação disputada, mesmo que inicialmente o poder não exija resistência. A parada de dados da Disciplina a ser resistida não pode ser re-rolada.

Exemplo: *Salomão, um Santificado feiticeiro, acredita que outro Membro chamado Asher foi submetido ao poder Mesmerismo, de um Ventrue. Salomão fala com Asher pelo telefone, enquanto segura a oferenda do ritual da Resistência às Disciplinas, e diz: "Asher, pense no que o Ventrue disse para você. Você consegue se lembrar? Tente, Asher!". Dessa forma Salomão faz com que Asher torne-se alvo do ritual, e este faz o teste de Perseverança + Potência de Sangue novamente, obtendo quatro sucessos, mais do que os três adquiridos pelo Ventrue. Asher agora está livre e pode desobedecer a sugestão implantada pelo Lorde. "Sim, sim!" Asher responde, "ele queria que eu espionasse você..."*

Oferenda: qualquer símbolo sagrada judaico-cristão ou islâmico, tal como uma estrela de Davi, uma manta de oração ou um rosário.

Santidade

Este ritual preenche um espaço com uma ressonância sacra ou maldita, alterando de forma tangível a atmosfera e aparência do lugar. O espaço – que deve ser um único cômodo, separado dos demais e escondido da vista quando o ritual é realizado – é "alinhado" com este poder para garantir um bônus à todos os testes envolvendo uma Habilidade determinada, independentemente de quem tenha realizado o ritual, quando a ação é realizada dentro do espaço afetado. O bônus é equivalente ao nível de Feitiçaria Tebana do feiticeiro por um número de horas igual a quantidade de sucessos obtidos no teste de ativação, mais dois.

Apenas uma Habilidade pode ser escolhida durante a invocação do ritual, mas apenas algumas capacitações são afetadas por este poder: Erudição, Empatia, Intimidação, Ocultismo e Persuasão. O ambiente se torna favorável a quem utiliza a Habilidade, tornando-se quieto e sereno para quem utiliza Erudição, sombrio e desconfortável quando se foca Intimidação ou com uma acústica dramática para quem utiliza Persuasão. A despeito do efeito exato, o poder é claramente sobrenatural - quartos assustadores podem ranger, gemer ou fazer com que as sombras se mexam, da mesma forma, um lugar sereno pode possuir uma sonoridade calmante e a luz das vezes regulares, sem trepidações. Santificados feiticeiros devem ter cuidado quanto utilizam este ritual, pois aplicações descuidadas podem resultar na quebra da Máscara.

Oferenda: um objeto decorativo, como tapeçaria ou carpet, ou um objeto que simbolize a ação a ser abençoada, como uma espada. Quando a duração do ritual se esgota, o lugar recebe uma fina camada de poeira e cinzas.

Proibição do Sangue*

(*ritual de nível .. ou)

Com este poder o Membro pode evitar que um ghul use Disciplinas. O ghul deve estar sob efeito de Vinculum com o personagem (entretanto, caso este seja um ritual de nível 4, o poder pode

ser aplicado em qualquer ghul). Se o jogador obtiver um êxito excepcional durante a invocação, o ghul não poderá utilizar nenhuma Disciplina. Um único sucesso previne o escravo de sangue de utilizar apenas poderes não-físicos (Ímpeto, Celeridade e Resiliência funcionam normalmente, mas todas as outras Disciplinas não podem ser utilizadas). Os efeitos deste ritual duram por um mês.

Oferenda: uma maçã, que deve passar das mãos do vampiro para o ghul (que não precisa aceitar o presente por livre e espontânea vontade). Assim que este toca a maçã, ela se desfaz instantaneamente.

••• Rituais

Carícia do Pecado

O alvo deste poder sofre um dano maior da próxima vez que for ferido. O ferimento é atualizado em um grau. Dessa forma, três níveis de dano contundente se tornam três níveis de dano letal, e três níveis de dano letal tornam-se três níveis de dano agravado (ferimentos agravados não aumentam de nenhuma maneira, e os efeitos do ritual se perdem). Se, no final da noite, o alvo não houver sofrido qualquer tipo de dano, o ritual termina, embora possa ser invocado um novo feitiço na noite seguinte. Se o alvo estiver com Resiliência ativada, esta Disciplina anula os benefícios do ritual para o próximo ferimento, quando o dano for agravado. A ferida em questão inflige o seu dano aumentado, agravado, que por sua vez será regredido pela Resiliência.

A ação para ativar este poder é disputada entre a Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro contra a Perseverança + Potência do Sangue do alvo (a resistência é reflexa). O alvo não sabe que está sendo vítima de um ritual e não sabe por que seu ferimento é tão severo.

Oferenda: Um pedaço de papel, no qual o nome do alvo deve ser escrito. O papel é então queimado sob as vistas do alvo enquanto o ritual é invocado.

Maldição do Desespero

O feiticeiro amaldiçoa o alvo em relação a uma

ação específica. Da próxima vez que o alvo engajar-se nesta ação sua parada de dados normal não é rolada. Ao invés do teste normal é feito um teste de sorte. A maldição pode ser genérica ("Seu próximo ataque em combate está destinado a falhar!") ou específica ("Quando você se alimentar de um cristão cego à meia-noite..."), o quanto o conjurador desejar. A maldição permanece até que se realize. Se o alvo suspeitar que esteja amaldiçoado por este ritual, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Autocontrole + Perseverança. Se a rolagem obtiver mais sucessos dos que os que foram adquiridos na invocação da maldição esta chega ao fim sem se concretizar. A ação para ativar este poder é disputada entre a Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro contra a Perseverança + Potência do Sangue do alvo. Resistir desta maneira é uma ação reflexa.

Oferenda: Uma mecha de cabelos do alvo.

A Bênção de São Judas

Este ritual incrusta no ritualista uma proteção divina enquanto estiver viajando em um território não-familiar. O poder pára aqueles que impediriam ou confinariam o viajante, deixando-o livre para seguir seu caminho. Enquanto o ritual estiver em efeito, as pessoas sentem a falsa sensação de que é há protetor invisível – alguém escondido que protege o Santificado, mesmo que isso parece falso ao observador. O ritual não cria uma ilusão – apenas provoca o sentimento de uma presença a mais, deixando que o acompanhante racionalize o que achar melhor: um possível assaltante diria "Melhor checar atrás dos arbustos pra ver se não tem ninguém cuidado dele" ou "Acho que tem alguém vindo daquela direção na estrada". Qualquer personagem que tentar interferir o viajante precisa, antes, obter um número de sucessos igual ou maior que o invocador num teste de Perseverança + Autocontrole. Mesmo com o sucesso do importunador, o feiticeiro recebe um bônus de +3 em testes de Intimidação.

Se o ritual for invocado em outra pessoa que não o feiticeiro, o alvo deve gastar um ponto de Força de Vontade, além do próprio conjurador, para ativar o ritual. Se o alvo não é voluntário, a parada de dados é penalizada pela Perseverança

dele. O ritual dura uma hora por sucesso e só funciona em território que não lhe é familiar – não surte nenhum efeito em território conhecido.

Oferenda: uma moeda que esteja fora de circulação

O Olho do Escrivão

Este ritual permite ao feiticeiro absorver e memorizar rapidamente uma grande quantidade de informação, de forma clara e objetiva – diversos Ungidos carregavam mensagem complexas e secretas desta forma. O ritual é invocado (no próprio vampiro ou em outra pessoa) quando o indivíduo aprende um segredo, informação ou uma mensagem que lhe convém. Informações memorizadas com o ritual são perfeitamente claras (nenhum teste de Inteligência é necessário, consulte a página 44 do livro de regras do Mundo das Trevas) por um número de meses igual à Inteligência do personagem. Após este período as lembranças são perdidas. Esta perda de informação é própria do ritual, portanto a Vantagem Memória Eidética não se aplica. Obviamente um Membro pode simplesmente escrever a informação em questão, mas poucos Ungidos desejam manter lembretes por seus caminhos.

Oferenda: um pedado amarelado de papel velho.

Sangue Flamejante

O sangue do feiticeiro é transformado em combustível para o fogo dos justos. O indivíduo que causa dano letal ou agravado ao conjurador em combate próximo é queimado pela chama sagrada que extravasa do corpo do ritualista quando ele é cortado, perfurado ou penetrado de qualquer outra forma. Trate o Sangue Flamejante como uma ação reflexa. O fogo causa dano letal igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação menos o nível de blindagem que o atacante esteja utilizando. A chama não causa dano a qualquer outra pessoa ou objeto e não provoca frenesi a ninguém que não tenha ferido. Uma vez ativado, o Sangue Flamejante reage a um número de ataques igual aos pontos do feiticeiro em Feitiçaria Tebana. Se o ritual não é utilizado totalmente até o final da cena,

qualquer resquício das chamas divinas desaparece. Apenas um Sangue Flamejante pode ser usufruído por turno.

Oferenda: um objeto em chamas, no mínimo uma grande e intensa tocha.

Açoite Além da Morte

Este ritual treina a vontade do vampiro para durar um pouco mais após sua derrota – ou destruição. O alvo do ritual (normalmente o próprio conjurador) pode realizar uma ação simples imediatamente antes de entrar em torpor ou ser levado à Morte Final. A ação a ser realizada é escolhida quando o ritual é feito e não pode mudar, apesar de poder mudar se o ritual foi feito novamente. O poder afeta apenas vampiros, e cada Membro só pode estar sob o efeito de Açoite Além da Morte por vez.

A ação prescrita pode ser qualquer coisa que o indivíduo possa realizar em um turno. Geralmente significa uma ação instantânea, mas o sujeito pode escolher uma ação estendida, como a tentativa de outro ritual de Feitiçaria Tebana, se acreditar que consegue realizá-lo com um único teste. O Arcebispo de Nápoles é famoso (e talvez lendário) por realizar o ritual Estigmas no momento da sua destruição, dando tempo para que o assassino fosse morto pelos seus guardas. Se o corpo do vampiro estiver fisicamente incapaz de realizar a ação estipulada (um vampiro sem a língua não pode recitar uma oração, por exemplo) o ritual é perdido. Vampiros próximos à ruína se mostraram capazes de realizar feitos notáveis com línguas mumificadas.

Caso este ritual seja realizado em um alvo voluntário que não seja o feiticeiro, o beneficiado deve gastar um ponto de Força de Vontade para ativar o poder, além do conjurador. Embora o alvo possa solicitar qual ação queira realizar, apenas o ritualista tem o poder de fazer com o corpo reaja. Além de tudo, a ação imposta só é ativada quando o alvo entra em torpor ou é destruído. Se o beneficiado não pode recusar a ordem (“Você vai revelar a localização do seu senhor antes de ser destruído!”) o teste de ativação é penalizado pela Perseverança do alvo. Ações auto-destrutivas (“Se jogue no fogo quando entrar em torpor!”) falham automaticamente quando aplicadas contra a vontade do vampiro.

Oferenda: um pedaço de carne do alvo (o que

representa um de dano letal) que deve ser coletada na cena em que o ritual é realizado. O feiticeiro devora as cinzas do ritual para que ele tenha sucesso.

A Bênção do Legionário

Semelhante a maldição Carícia do Pecado, este ritual gera sofrimento aos inimigos da coalizão. Este poder, ou algum semelhante, foi utilizado por São Daniel para abençoar as armas da Legião Tebana. O feiticeiro focaliza este ritual em uma arma ao beijar sua lâmina ou outra superfície mortal. O dano da arma é acrescido de acordo com a pontuação do ritualista em Feitiçaria Tebana. Este bônus se aplica a um número de ataques equivalente a quantidade de sucessos obtidos no teste de ativação. Estes ataques abençoados podem ser deferidos em qualquer momento da mesma noite em que foram conjurados. Cada ataque deve ser invocado através de uma oração à escolha do guerreiro, e deve ser recitada quando o ataque é feito. Golpes sacros não realizados antes do nascer do sol são perdidos. Revólveres e outras armas de projéteis não podem ser abençoadas com a Bênção do Legionário. Uma arma pode ser abençoada

apenas uma vez por noite.

Oferenda: a arma abençoada é a oferenda. Entretanto, diferentemente das oferendas comuns, a arma é enfraquecida ao invés de destruída. Assim que os ataques tenham sido deferidos, o índice de dano da arma é reduzido em um. Usos seguidos deste ritual destroem a arma.

A Marcha do Faraó

Outro ritual que foi adaptado das tumbas do Egito, a Marcha do Faraó oferece ao feiticeiro uma manifestação sobrenatural da antiga realeza. Quando o ritual é ativado o feiticeiro recebe a dádiva do Faraó: ninguém pode tocá-lo (com a mão ou qualquer objeto), nem mesmo olhá-lo diretamente, pelo restante da cena. O nome do ritual provém do seu terceiro efeito: nenhum indivíduo pode ser aproximar a menos de nove passos do feiticeiro. Quem se aproximar mais que isso imediatamente se distancia, a menos que deseje se ferir. Apenas quem olha diretamente para o feiticeiro durante a realização do ritual é afetado por ele. Quem deseje violar este espaço (para encarar ou atacar o conjurador, por exemplo) deve ser bem suce-



dido num teste de Perseverança + Presença e gastar um ponto de Força de Vontade. Este esforço é uma ação estendida com dados adicionais a cada turno, e mesmo assim deve-se gastar a Força de Vontade todos os turnos em que fizer a rolagem. É necessário um número de sucessos iguais aos do ritualista. Quem tenta resistir a este poder não pode realizar nenhuma outra ação a não ser tomar a coragem para quebrar o feitiço.

Exemplo: *Salomão, um Bispo dos Santificados, invocou a Marcha do Faraó na presença de Matthew, um infante espião, e obteve cinco sucessos na ativação do ritual. Matthew imediatamente recua de Salomão, desvia seus olhos para o chão e percebe que não consegue olhar para o Bispo. Em seu turno, Matthew gasta um ponto de Força de Vontade e tenta sobrepujar a magia de Salomão: "Enfrente-o!" Matthew sussurra para si mesmo "Você está com medo de quê?" seu teste de Perseverança+ Presença (sem a adição de dados por causa do gasto da Força de Vontade) gera dois sucessos. O Bispo caminha até o computador e começa a digitar. Na próxima ação Matthew gasta outro ponto de Força de Vontade e obtém três sucessos, se igualando a quantidade necessária para vencer o ritual. Ele segura no pulso de Salomão e diz "Desculpe-me Bispo, mas estes arquivos não são para você."*

Assim que o observador tenha sobrepujado o ritual, ele não pode ser alvo do mesmo poder pelo restante da cena. Qualquer um que o feiticeiro tocar ou faça contato visual estará completamente livre do ritual.

O ritualista pode continuar ativando este ritual para afetar outras pessoas, ou para substituir os sucessos do primeiro teste por um segundo – mas os personagens que estão resistindo ao poder do ritual mantêm a quantidade de sucessos que tenha obtido até o momento.

Oferenda: uma jóia de ouro, de jade ou de safira.

Visões da Vontade

O feiticeiro toca um objeto e insere uma intensa visão psíquica, que ele mesmo criar. Quando a próxima pessoa tocar o artefato receberá um forte vislumbre mental de formas e sons. Qualquer coisa que o conjurador imaginar pode ser inserida na visão, que dura uma quantidade de turnos equivalente aos sucessos obtidos no teste de ativação. A mensagem é extremamente

forte, e pode ser utilizada para persuadir, esclarecer, amedrontar ou intimidar a vítima.

O feiticeiro pode planejar uma visão com simples fatos e instruções (como descrever uma jornada através de um lugar estrangeiro, por exemplo, ou conjurar a imagem de um homem sábio) ou pode realizar uma ação Social (utilizando Habilidades como Expressão, Intimidação ou Persuasão). A parada de dados exata depende do estilo e do propósito de cada visão, mas é sempre baseada na memória ou imaginação do ritualista. Como a personalidade do invocador não precisa fazer parte da mensagem, Atributos Sociais ou Mentais são igualmente viáveis para a parada de dados. Por exemplo, uma visão que tenta amedrontar alguém necessita de um teste de Presença ou Inteligência + Intimidação. Outra que tem como objetivo advertir ou tranquilizar a vítima necessita de uma rolagem de Raciocínio ou Manipulação + Persuasão. Geralmente o teste é disputado pela Perseverança + Autocontrole do observador, mas é o Narrador quem tem a palavra final para decidir a parada de dados tanto do feiticeiro quanto da vítima. Defina a parada quando uma visão é criada; não role até que a ilusão seja vivenciada. Enquanto isto ocorre, o observador não fica ciente do seu próprio corpo nem do que acontece ao seu redor. Mesmo que a vítima não seja afetada pelas Habilidades roladas pelo feiticeiro, a experiência continua até chegar ao desfecho necessário ou o observador resistir à presença física da visão – para isto deve-se rolar um teste estendido de Perseverança + Autocontrole, sendo necessário uma quantidade de sucessos iguais aos obtidos durante o teste de ativação. Cada rolagem representa um turno.

Exemplo: *um ghul caçador-de-recompensas escavando em Jerusalém se depara com uma urna na qual foi inserida Visões da Vontade mil anos atrás, e é induzido a um transe com visões terríveis de pessoas sendo torturadas. O feiticeiro que criou estas visões tentava amedrontar quem tentasse seguir adiante na tumba enquanto ele está entorpecido – para esta visão foi utilizada a parada de Raciocínio + Intimidação do conjurador. O ghul tenta resistir à visão e realiza um teste de Perseverança + Autocontrole e obtém êxito: ele está assustado, mas não amedrontado. Entretanto, o ghul tenta escapar da ilusão infernal e, para isso, realiza uma ação estendida de Perseverança + Autocon-*

trole e precisa obter seis sucessos (a quantidade adquirida na invocação do ritual um milênio atrás). Mas obtém apenas um sucesso na primeira rolagem e continua a ver a cena vil dentro da sua cabeça... sem perceber que zumbis que estavam nas catacumbas estão se aproximando dele.

Uma visão não possui data limite e pode permanecer por milênios. Este ritual proporciona a visão apenas uma vez, pela próxima pessoa que tocar o objeto, mas o feiticeiro pode escolher inserir no artefato mais tempo de visão gastando mais pontos de Força de Vontade neste ritual. Para isso deve passar mais um turno com o objeto para cada ponto investido. A Força de Vontade extra só pode ser investida após o ritual estar completo e antes dele soltar o objeto. Este investimento não necessita testes – o feiticeiro precisa apenas continuar tocando-o. Lembrando que o personagem pode gastar apenas um de Força de Vontade por turno.

Oferenda: o objeto utilizado como hospedeiro da visão, que não pode ser maior que um crânio humano. Quando o último momento da visão for experimentado, o artefato se transforma em pó.

●●● Rituais

Dádiva de Lázaro

Uma invocação bem sucedida deste ritual devolve aos mortos uma aparência de vida, embora seja um eco pálido do que já foi um dia. Apesar de o rito certamente reanimar o morto, ele não traz a alma de volta ao corpo e nem sua lenta putrefação. O poder cria efetivamente um zumbi dolorosamente consciente, que provavelmente deseja apenas que o deixem descansar em paz. A princípio, todas as faculdades anteriores da pessoa podem ser utilizadas (ainda tem acesso as suas Habilidades anteriores, mas não possui Força de Vontade). O pobre-diabo não pode curar ferimentos e nem sofre penalidades devido ao dano. A quantidade de noites que a criatura permanece animada é igual ao número de sucessos obtidos no teste de reanimação. Para cada dia em que a criatura estava morta antes da invocação, subtraia um ponto de qualquer Atributo Físico, Mental ou Social, à escolha do Narrador, e também faça o mesmo para cada dia em que estiver reanimado por este

ritual. Quando qualquer Atributo for reduzido a zero, assuma que quaisquer testes envolvendo aquela característica falham automaticamente. Várias reanimações do mesmo cadáver são possíveis, mas seqüencialmente mais perturbadoras e menos úteis. Um cadáver ambulante que perder todos os seus pontos de Vitalidade por dano letal estará ferido demais para locomover-se, mas ainda estará consciente e possivelmente até mesmo capaz de se comunicar (dependendo do tipo de dano recebido e a quais partes de seu corpo).

O vampiro que realiza este ritual é o único que pode comandar o zumbi. Porém, este vampiro pode instruir o cadáver a aceitar o comando de outros indivíduos. O cadáver deixado sozinho não realiza nenhuma ação por vontade própria; ela precisa de um comando, e sem dúvida lamenta o fato de ser forçada a executá-lo.

Um cadáver sofre dano (letal, contundente e agravado) da mesma forma que em vida. Permanece ativo até que sua caixa de Vitalidade mais à direita seja preenchida por dano agravado. Um zumbi não sangra até a morte ao ter sua caixa de vitalidade preenchida com dano letal, e deve ser atacado repetidas vezes até ser completamente destruído.

Oferenda: Uma hóstia colocada sob a língua da pessoa morta.

Estigmas

Embora a maioria dos rituais de Feitiçaria Tebana possua um sabor acurado do Antigo Testamento, Estigmas usa o próprio sofrimento do Príncipe da Paz do Novo Testamento e o transforma em uma arma de punição divina. A vítima deste ritual deve estar dentro do campo visual quando este poder é invocado. Ela sangra por seus pulsos, pés e torso - as cinco chagas tradicionais de Cristo. Os mortais sofrem um ponto de dano letal por turno por perda de sangue, enquanto Membros perdem um Vitae a cada turno. Se um vampiro ficar sem Vitae durante o procedimento deste ritual, passará a sofrer dano letal e muito provavelmente entrará em frenesi (veja pág. 178 do livro básico). Um vampiro cuja caixa de vitalidade mais à direita tenha sido preenchida por dano letal desta forma entra em torpor (veja pág. 175).

O teste de ativação deste poder é penalizado

pelo Vigor do alvo. O número de turnos nos quais o alvo sofre os Estigmas é igual ao número de sucessos alcançados no teste de Feitiçaria Tebana.

Oferenda: Um crucifixo, que será reduzido a cinzas quando o ritual for realizado.

Refúgio Sagrado

Este ritual aumenta a proteção em volta de um único cômodo ou câmara que não seja maior que 10 metros quadrados, prevenindo que durante um único dia a luz do sol entre na área. Pó e sujeira voam para rachaduras na parede e no teto, e as frestas das portas são reduzidas. Se janelas forem quebradas ou cortinas arrancadas durante o dia, uma densa neblina de poeira impede a luz do sol de entrar mais do que alguns centímetros no cômodo. Note que o poder deste ritual afeta apenas a luz do sol. Indivíduos dentro da câmara podem ver e agir normalmente, e luz artificial ou do fogo iluminam normalmente. Este ritual expira após uma hora que o sol tenha se posto e só afeta um cômodo que esteja inteiramente fechado. Ele não cria um "cubo de proteção" no meio de um descampado e nem oferece abrigo do sol em uma varanda sem paredes, por exemplo.

Oferenda: uma pitada de rocha obsidiana esmagada.

Luz Purificadora

(ritual de exorcismo)

Com a Luz Purificadora o feiticeiro cria uma fonte de luz (fogo, luz da lua ou até mesmo um fungo luminescente) com a habilidade mística de repelir um espírito possessor. O brilho da luz parece se ploriferar, criando uma cor branco-dourada e preenchendo cada pedaço do lugar afetado. Quem observa de fora enxerga raios aleatórios saindo de qualquer fresta do lugar: até mesmo pequenas rachaduras e buracos deixam a luz transpassar. Qualquer espírito que esteja possuindo um corpo que não seja o próprio irá ceder à iluminação, perdendo instantaneamente todas as ações do turno. Ele deve abandonar o corpo que está possuindo ou sacrificar um ponto de Força de Vontade. Enquanto o conjurador mantiver o ritual, o espírito sofre uma penalidade em todas as ações não-reflexas igual aos pontos de

Feitiçaria Tebana do feiticeiro e deve gastar um ponto de Força de Vontade para se aproximar ou atacar o ritualista. Nenhum bônus é recebido com este gasto.

O teste de rolagem deste ritual é penalizado pela Perseverança do espírito (ou o Atributo de resistência que for mais apropriado à situação). A Luz Purificadora dura por uma cena, enquanto o feiticeiro não realizar nenhuma outra ação a não ser manter o ritual e se mover no máximo até a metade do seu Deslocamento. Este poder pode ser utilizado apenas num espírito que esteja invadindo um corpo; nada acontece quando estiver desencarnado – ou em um corpo que não esteja possesso. A Luz Purificadora não surte efeito em corpos possuídos por vampiros utilizando Dominação 5.

Oferenda: um espelho (Tamanho 1 ou maior) de prata ou ouro polido, que se vaporiza na luz do ritual.

O Chamado de Amoniel

Este ritual foi descoberto em uma catacumba de Tebas na primeira noite em que o anjo Amoniel cedeu a Feitiçaria Tebana aos Santificados, mas foi renomeada de acordo com o dia de São Daniel. Este ritual simplesmente permite ao feiticeiro despertar tranquilamente a qualquer hora do dia, sem nem mesmo planejar quais critérios sejam necessários para acordar. Esta mágica envolve um pequeno grau de clarividência, como se o personagem pudesse despertar pro causa de um estímulo muito distante para se ouvir ou sentir – em resumo, o feiticeiro acorda automaticamente quando seu sono é perturbado. Ele pode até mesmo despertar em casos que normalmente não incomodariam um vampiro em repouso, como as horas do dia, a entrega de uma encomenda ou a neve caindo.

O alcance desta clarividência é extremamente limitado, o feiticeiro não fica ciente de nada além do prédio ou imediações da onde dorme, mas os limites específicos ficam a critério do Narrador. Como linha guia, assuma que o feiticeiro percebe qualquer coisa como se estivesse acordado e andando em volta do corpo adormecido. Por exemplo, o ritualista pode ouvir a batida da porta de um carro que está do lado de fora do seu refúgio, mas não do motor ligado. Ele pode ficar ciente da chuva caindo no telhado, mas não



de que uma tempestade se aproxima. Ele pode sonhar que está sentado em uma fogueira acesa sobre seu corpo em repouso quando vê olhos brilhantes ao lado do fogo, mas não consegue discernir que algo se move na escuridão. O vampiro em repouso não precisa necessariamente ver ou ouvir estes estímulos, mas ele sabe o que está acontecendo.

Assim que despertar, ele pode permanecer acordado sem nenhuma ação estendida. Vitae ainda deve ser gasto normalmente para despertar para a noite. Um vampiro sob os efeitos deste ritual ainda pode utilizar os sucessos da ativação deste ritual ao invés da sua Humanidade, à sua escolha, para determinar a parada de dados durante o dia. Este poder dura por um número de horas igual ao índice de Feitiçaria Tebana do conjurador, que começa a contar à partir do momento que ele acorda. Quando estas horas tiverem terminado, sua parada de dados é limitada pela Humanidade novamente (para informações mais completas sobre as regras de despertar durante o dia, consulte Vampiro: o Réquiem pág 184).

Se nada acordar o feiticeiro, o ponto de Força de Vontade para a ativação deste ritual continua pago e o ritual é desperdiçado.

Oferenda: um pássaro branco, vivo ou morto.

A Revelação da Fera

O feiticeiro incita a Fera em uma manifestação física malévola. A vítima deste ritual pode ser qualquer vampiro que o ritualista possa ouvir – incluindo o próprio conjurador. Seus dentes – todos eles – crescem e se afiam. Os olhos ardem como um fogo selvagem. Seus dedos se curvam e ficam mais ossudos. Membros que estejam na presença da Revelação da Fera devem fazer um teste estendido para resistir ao frenesi de medo. Os sucessos necessários para sobrepujar o medo precisam ser iguais aos obtidos pelo conjurador no teste de ativação.

Mortais e ghuls que olharem para a Revelação da Besta correm de pânico. Ghuls e afins apavorados devem gastar seus turnos fugindo (se movendo ao menos o seu Deslocamento para longe do vampiro) até não poderem mais ver os efeitos da Revelação da Besta. Todas as ações não-reflexas sofrem uma penalidade equivalente ao nível de Feitiçaria Tebana do ritualista. Mortais

perdem automaticamente um ponto de Força de Vontade quando vêem o vampiro a primeira vez, na cena em que o poder é manifestado. Mortais e ghuls devem gastar um ponto de Força de Vontade para terem coragem de atacar a vítima deste ritual (nenhum bônus é fornecido com este gasto).

O teste para a ativação deste poder é penalizado pelo Vigor do alvo. A Revelação da Fera dura por uma cena ou até o feiticeiro decidir encerrar o poder, o que vier primeiro.

Oferenda: o crânio de um cadáver mortal, tanto faz se esteja limpo ou com pedaços de carne.

Marca do Amaldiçoado

Com um borrifo de sangue e uma oração, o feiticeiro pode proteger um refúgio contra aqueles que poderiam invadir seu lar e causar algum mal à vampiros adormecidos. Um ponto de Vitae deve ser utilizado para cada ponto que se tenha em Refúgio (Tamanho), com um gasto mínimo de um. Este Vitae pode ser doado por qualquer vampiro, voluntariamente ou não; não é preciso ser o sangue do conjurador.

O Vitae deve ser colocado sobre portas e janelas, sendo visível para visitantes e invasores. Qualquer mortal ou criatura sobrenatural que entre no refúgio com a intenção de causar algum mal ao vampiro em repouso recebe um ponto de dano letal para cada sucesso obtido no teste de ativação. Este dano possui uma origem completamente sobrenatural – feridas surgem na pele, o estômago regurgita sangue, ossos quebram subitamente – e não pode ser esquivado ou bloqueado por Blindagem. Um invasor que conheça como o ritual funciona pode tentar esconder suas intenções dele próprio, enganando a análise mágica do ritual e evitando todo o dano com um teste de Perseverança + Dissimulação penalizado pelos pontos de Feitiçaria Tebana do ritualista. Ressaltando que visitantes e invasores que não desejem ferir o vampiro não são afetados pelo ritual, mas isso não evita que eles não desenvolvam intenções violentas uma vez que estejam dentro do recinto.

Assim que a Marca do Amaldiçoado esteja ativa, o dano aplicado contra intrusos é reduzido na medida de um por noite, até que o poder acabe completamente. Lavar ou remover o sangue não

acaba com os efeitos do ritual, mas reduz o dano e a duração do ritual em dois. Um refúgio só pode ser alvo de um ritual por vez; novas invocações deste poder substituem a anterior.

Oferenda: Vitae, como descrito acima.

A Canção da Vítima

Da mesma forma que um predador atrai suas presas, os vampiros atraem os mortais. Este ritual seduz o gado até o lar do caçador com um sutil chamado físico. O feiticeiro escolhe um lugar afastado onde deseja que sua presa vá, tal como um jardim escondido ou um galpão abandonado, e planta uma muda de árvore espinhenta, que será utilizado como oferenda para este ritual. A planta enche a mente dos mortais com sensações de esperança, fé e temor. Esta canção alcança casas e ruas próximas, um equivalente a tantas quadras quanto o nível de Feitiçaria Tebana do invocador.

A Canção da Vítima afeta mentes preocupadas, pessoas distraídas durante caminhadas e viajantes que não tem para onde ir a não ser até a planta e sua sensação indefinida. A vítima simplesmente se aproxima do arbusto como uma alma perturbada se aproxima de uma igreja no meio da noite. Uma vez vitimado da árvore, o alvo se senta e pondera, sonha e explora suas lembranças mais antigas. Enquanto medita, abre espaço para que o vampiro se alimente. Quando a aurora chega, a vítima se surpreende em ter passado a noite inteira pensando, sonhando ou talvez até rezando, e não tem conhecimento de que foi atacada.

De modo mais abstrato, a Canção da Vítima é utilizada para se ter uma alimentação tranqüila e serena. Cada sucesso obtido no teste de ativação rende ao feiticeiro um de Vitae. Esta interpretação do ritual é recomendada para ser utilizada em períodos entre-crônicas, e pode ser utilizada como uma noite de trabalho – enquanto o ritualista faz outras tarefas, a presa vem e espera por ele onde está a muda de árvore. Quando utilizado em uma história densa, este ritual atrai um ou mais mortais para o feiticeiro se alimentar. O máximo de pessoas atraídas por um período de quatro horas é equivalente a metade dos sucessos obtidos no teste de ativação. Quando aplicado sobre um indivíduo específico, o poder pode ser resistido em uma ação disputada de

Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana contra a Perseverança + Autocontrole do mortal. Quem consegue resistir à Canção da Vítima não é afetado pelo ritual e não se aproxima da árvore, embora possa sonhar com ela.

Um personagem sob os efeitos da árvore que seja atacado ou surpreendido de alguma outra forma acorda imediatamente, mas não os que forem alvos de um Beijo sutil. Personagens podem tentar resistir ao Beijo como de costume, mas assuma que eles não foram surpreendidos pelo ato. Nos anos 50 este ritual foi muito utilizado por Santificados ingleses, que coletavam desabrigados para um propósito desconhecido. Os sem-teto nunca foram vistos novamente. No sul da América este ritual é chamado de A Queima do Arbusto.

Oferenda: uma árvore, arbusto ou flor espinhenta viva, que lentamente murcha na medida em que o ritual vai se acabando.

Lança de Fé

Com este ritual o Santificado pode surpreender seus inimigos apenas com a própria vontade. O número de alvos afetados é igual ao nível de Feitiçaria Tebana do invocador, e apenas os que

podem ser olhados diretamente podem ser vítimas. O feiticeiro pode optar incluir menos vítimas ou selecioná-las, se assim desejar. A vítima mais próxima do feiticeiro sofre dano letal igual aos sucessos obtidos no teste de ativação. A segunda pessoa mais próxima um ponto a menos de dano e assim por diante, até que todas as vítimas tenham sido afetadas ou o poder não cause mais dano. Os alvos não precisam estar alinhados nem organizados, uma vez que a Lança de Fé não possui uma trajetória específica. Defesa e Blindagem não ajudam as vítimas, e este ritual nunca erra. O feiticeiro nem mesmo precisa se mover para aplicar este poder, mas muitos feiticeiros realizam este ritual com gestos e grandes proclamações de fé. As feridas surgem exatamente como se as vítimas sofressem uma perfuração ou um corte de uma lança, com o sangue manchando as roupas.

O teste de ativação este ritual é penalizado pelo Vigor mais alto dentre os alvos escolhidos.

Oferenda: um pingente de metal ou uma estatueta na forma de um crucifixo ou de uma lança (Tamanho 1 ou maior)



●●●● Rituais

Transubstanciação

O personagem transforma uma substância ou objeto em outro. Pode ser água em sangue, por exemplo, um galho de árvore em uma cobra ou uma pessoa em uma estátua de sal. O objeto ou substância transformado torna-se uma versão real e perfeitamente normal do que é agora. A Transubstanciação não transforma um sapo em Lupino, por exemplo, embora possa transformar um sapo em lobo. Os únicos limites para a transformação são que ela funciona apenas em objetos menores que o conjurador, e que o alvo não pode simular inteligência humana (ou vampírica...). Isto é, o mesmo sapo pode ser transformado em criança, mas a criança não conseguirá ter uma conversa inteligente nem mesmo realizar atividades complicadas, já que é apenas um sapo transformado num simulacro de criança. A substância ou objeto reverte à sua forma original durante o próximo nascer do sol (mas, por exemplo, se a pessoa é transformada em gelo e o seu braço é arrancado, essas duas partes do seu corpo voltarão ao normal em lugares distintos, e ela sangrará rapidamente até a morte).

Se este poder for usado para afetar outra criatura, a invocação é disputada entre a Inteligência + Erudição + Feitiçaria Tebana do feiticeiro contra o Vigor + Potência de Sangue do alvo (a resistência é reflexa). O feiticeiro deve estar dentro da distância de um braço do alvo a ser transformado.

Oferenda: Uma gota de ouro líquido.

Sentença Colérica

Este ritual impõe o castigo divino ao transformar a própria Vitae de um Membro em fogo dentro das suas veias. O ritual não se parece muito com outras práticas de Feitiçaria Tebana no tocante de que o feiticeiro "carrega" o ritual antes que o jogador realize o teste final, e esta carga pode consistir de vários pontos de Força de Vontade (lembrando que um jogador pode gastar apenas um único ponto de Força de Vontade em um turno, assim, invocar este pode levar vários turnos). Cada ponto de Força de Vontade investido neste ritual causa um ponto de dano agravado ao alvo e consome um Vitae dele, já que o

sangue da vítima queima em uma conflagração de fogo divino. Para mais informações sobre dano de fogo, veja pág. 172 de Vampiro: o Réquiem. Se o feiticeiro possuir algum objeto pessoal do alvo, ele pode invocar o ritual de qualquer lugar do mundo. Caso não tenha, o vampiro deve conseguir ver o alvo. O objeto deve ser de alguma importância para a vítima em questão - uma foto de sua esposa morta serve, enquanto suas chaves do carro ou telefone celular talvez não. Objetos tomados do próprio corpo do alvo (cabelo, unhas) são mais do que satisfatórios.

Este ritual não faz efeito algum em mortais ou outros seres sobrenaturais, mas afeta ghuls. O teste para ativar este ritual é penalizado pelo Vigor do alvo. Se nenhum sucesso for obtido pelo ritualista, toda a Força de Vontade investida no ritual é perdida.

Oferenda: Um dos olhos ou mãos do vampiro, arrancado ou cortado. O Membro sofre dois pontos de dano letal no processo.

O Dia dos Malditos

Este lendário ritual foi utilizado por São Daniel para encarar a luz do sol e lançar uma vingança cruel contra aqueles que derrubaram os soldados devotos da Legião Tebana. Nenhum feiticeiro foi capaz de copiar a magnificência das trevas desde aquele dia sagrado, mas alguns poucos Santificados foram poderosos o suficiente para chegar perto deste feito. Este poder milagroso invoca nuvens que bloqueiam a passagem do sol e subjugam a maléfica luz do dia à um nublado monótono. Estas condições possibilitam ao vampiro se mover debaixo do sol sem dor, sofrendo apenas queimaduras superficiais na carne e nos cabelos. O ritual reduz a intensidade dos raios solares tornando-os "Luz solar fraca ou filtrada" (consulte Vampiro: o Réquiem pág 173) e reduz o dano em vampiros dentro da área afetada.

Membros sob a cobertura de nuvens sofrem dano letal a cada minuto, ao invés do agravado por turno. Em caso de sucesso excepcional, o céu escurece tanto que o vampiro recebe apenas dois pontos de dano contundente por minuto. Diferentemente de outros rituais de Feitiçaria Tebana, leva tempo até que o poder do Dia dos Malditos se manifeste, mesmo que o ritual já

esteja completo. Para cada sucesso obtido para completar o ritual, o céu leva uma hora para criar as nuvens. Note que a rolagem para completar o ritual ainda é feita a cada turno – as nuvens se formam na base de uma ou mais horas à partir do momento que o ritual já tenha sido concluído. O bloqueio dura por 20 minutos por sucesso adquirido durante sua ativação, após o prazo elas se desfazem e desaparecem. Chuvas ocasionais podem acompanhar as nuvens do Dia dos Malditos, mas tais circunstâncias não podem ser definidas pelo feiticeiro.

As nuvens criadas por este ritual surgem sobre o conjurador e podem abranger até 1,5 km de diâmetro. Embora isto possibilite uma grande liberdade para muitos vampiros, o poder também atrai a atenção para o ritualista. Santificados experientes sabem que o Dia dos Malditos testa os limites da Máscara – qualquer feiticeiro que realize este lendário ritual sacrifica sua sutileza e anonimato no processo.

Oferenda: a própria carne do vampiro é a oferta, na medida em que ela queima quando o Santificado se entrega à luz do sol. O mínimo de um ponto de dano agravado deve ser sofrido para cada rolagem que o personagem fizer para completar o ritual. O feiticeiro não recebe nenhum benefício especial para resistir ao Röttschreck durante este tempo, mas os testes estendidos para resistir ao frenesi podem ser ações reflexas enquanto este ritual é realizado.

Chamas da Vingança

Este foi o poder utilizado por São Daniel contra os Romanos? Santificados eruditos não sabem dizer ao certo, embora este poder tenha sido revelado aos feiticeiros nos tempos deste Réquiem. Este foi um dos poderes originais cedidos ao Monachus por Amoniel.

Apenas com um olhar e o som da sua voz, o feiticeiro transforma os pecados da vítima em uma chama branca (apesar de algumas testemunhas descreverem o poder sombrio como sendo mais parecido com eletricidade). O feiticeiro proclama o pecado de quem deseja punir ("Assassinos!") e qualquer mortal, ghul ou vampiro que esteja no alcance da visão do conjurador e que tenha cometido tal ato é atormentado pelas Chamas da Vingança. As chamas causam um ponto de dano letal para cada sucesso obtido numa

parada de dados igual a 10 menos a Humanidade ou Moralidade da vítima, e podem ser resistidas com um teste de Perseverança + Vigor (pense como uma ação reflexa, uma disputa entre a vítima e seus pecados). Se a vítima tiver um número de sucessos igual ou superior ao do invocador de Chamas da Vingança, ela não recebe dano pelo ritual neste turno. Todavia, ela sofre todo o impacto do ritual naquele turno, e a cada turno que o poder continue a queimá-la, um novo teste de resistência deve ser feito.

O feiticeiro pode manter as Chamas da Vingança queimando por um turno por sucesso obtido durante o teste de ativação. Se ele realizar outra ação que seja maior que o seu Deslocamento os efeitos do ritual cessam. Caso o conjurador perca a vítima de vista, os efeitos se encerram para ela. Apenas os que estão na linha de visão no momento em que o ritual é realizado são afetados.

Exemplo: *Ezekiel, um Bispo Santificado, encontrou uma coterie de neófitos que roubou recentemente um artefato da coalizão. Eles se esconderam no quarto de um hotel abandonado nos arredores da cidade e há apenas dois modos de se entrar no aposento: pela porta da frente ou por uma pequena janela no banheiro. Ezekiel chega ao início da noite, esperando apanhá-los desprevenidos, e pede que seus servos leais derrubem a porta. Ezekiel entra no quarto imundo e ergue suas mãos, gritando "Ladrões!" ao ver três dos seus inimigos. Cada um deles subitamente começa a queimar com chamas azuis que se espalham à partir das próprias mãos.*

As três vítimas de Ezekiel possuem Humanidade 5, portanto Chamas da Vingança queima cada um deles com 5 dados de dano (10 menos a Humanidade 5). Os jogadores concordam em rolar apenas uma parada de dados para as Chamas e utilizar o valor para todos os afetados, para que dessa forma o jogo fique mais ágil, e obtém três sucessos. Cada alvo faz um teste disputado de Perseverança + Vigor contra o fogo milagroso. Duas das vítimas obtêm menos de três sucessos, e os pobre-coitados sofrem um ponto de dano letal para cada sucesso obtido pelo feiticeiro. O terceiro foi sortudo o suficiente para adquirir 3 sucessos e não recebe dano, embora ele ainda grite de pânico com as chamas que brotam da sua carne.

Enquanto Ezekiel continua sua oração, uma das vítimas corre até o banheiro enquanto sua pele

enegrece e queima. Uma vez fora do alcance da visão de Ezekiel, os efeitos das Chamas da Vingança terminam – mas não há mais espaço no banheiro para outra pessoa. Os outros dois continuam sob o efeito das chamas de Ezekiel. Um implora por misericórdia, enquanto o outro saca a faca e a arremessa, quando os servos do Bispo brandem seus machados.

Tanto Ezekiel quanto as vítimas restantes devem rolar o ataque e defesa das Chamas da Vingança novamente. Entretanto, desta vez eles sofrem quatro pontos de dano letal! Enquanto um tenta desesperadamente abrir a janela do banheiro para fugir, os outros dois entram em colapso em cima do carpete sujo e, contorcendo-se, imploram o perdão de Ezekiel.

As Chamas da Vingança são de origem espiritual e não devem ser confundidas com o fogo terreno. As chamas não incitam o medo vampírico pelo fogo (embora em algumas circunstâncias possa provocar o frenesi) e causa dano letal tanto para os Membros quanto o gado.

Oferenda: a Humanidade do vampiro. Para realizar este ritual terrível, o vampiro entrega seu próprio corpo para a Fera e não pode evitar a perda de si mesmo no processo. A Humanidade do feiticeiro é reduzida automaticamente em um. Os testes de degeneração ainda são realizados, mas os feiticeiros que o realizarem de acordo com sua Virtude ou Vício podem não precisar realizar o teste se o Narrador assim aprovar – é pouco provável que o monstro que aprende este poder se degrade ainda mais.

Maldição do Pecado

Este ritual desencanta, destrói, arruína e angustia, transformando a beleza em cinzas. Se colocando no lugar em que deseja arruinar e entregando a oferenda, o feiticeiro corrói e degrada o ambiente em torno dele ao mesmo tempo em que o impregna com uma aura de pecado.

Um prédio que seja alvo deste ritual fica arruinado: a pintura é corroída e desgastada, o forro cede, as janelas amarelam e quebram, as paredes racham e os móveis se tornam como objetos abandonados, mal-cuidados e deixados ao tempo por dois anos por sucesso adquirido no teste de ativação. Os equipamentos ficam inuti-

lizados, de forma que não fornecem qualquer bônus (um equipamento arruinado numa clínica não fornece qualquer benefício em testes de Medicina, por exemplo).

O lugar também emana Vício, como se o próprio imóvel fosse um personagem. O feiticeiro deve escolher qual Vício será impregnado no lugar. Enquanto alguma criatura (mundana ou sobrenatural) ocupar o espaço, ela deve ser tratada como se tivesse dois Vícios: o seu próprio e o do local. Dessa forma, um viciado em drogas (cujo Vício é Gula) e utilize o lugar amaldiçoado para se satisfazer com a Luxúria de uma prostituta reganha um ponto de Força de Vontade pelo ato, mesmo que normalmente não seja uma pessoa luxuriosa. Se ele se recusar a pagar a mulher para gastar com sua droga favorita ele reganha dois pontos de Força de Vontade, sendo um para cada Vício.

O Vício desta maldição é insidioso. Ele entra na mente e no coração das criaturas que permanecem muito tempo no local onde emana o pecado. O quanto é “muito tempo” fica a critério do Narrador, mas pode ser definido como um período igual a Moralidade ou Humanidade do personagem multiplicado por 10 minutos (o tempo de exposição pode ser multiplicado por horas para freqüentadores assíduos). Para cada período que o personagem habite o lugar maldito ele precisa fazer um teste resistido reflexo para não realizar uma ação que lhe renderia um ponto de Força de Vontade para satisfazer seu “novo” Vício. Este teste é uma ação disputada entre a Perseverança + Autocontrole do visitante contra os sucessos do feiticeiro obtidos no teste de ativação. Se o personagem vencer a disputa, ele sente um impulso (de beber, brigar etc) mas não é impulsionado a fazê-lo. Se falhar, ele tentará algo apropriado ao seu nível de Moralidade ou Humanidade – talvez se sinta mais “espontâneo” ao cobrir o lugar com lixo ou começar uma briga.

O poder do lugar não torna a pessoa imediatamente em um monstro, mas reduz suas defesas contra isto. Por exemplo, alguém orgulhoso talvez seja impulsionado a agir com violência, ou em uma noite que tenha bebido ele cometa um ato de infidelidade. Como linha guia, considere que o personagem realiza uma ação em que se arrependerá, mas não provocará necessariamente um teste de degeneração (deixe que as

circunstâncias guiem as decisões do indivíduo). Se o personagem não pode ceder ao desejo do lugar quando se torna vítima, ele irá onde pode (a um bar, para sua casa etc) assim que for capaz (possivelmente faltando o trabalho ou abandonando compromissos). Pense que o personagem carrega o Vício quando sai do lugar – ele talvez não corra em busca de drogas, mas o Vício não some até que ele aja de acordo.

Um personagem sob a influência da maldição continua com o Vício até recuperar o ponto de Força de Vontade com a realização daquele Vício. Assim que ele tenha conquistado este ponto, ele está livre até que retorne ao local afetado pelo ritual.

Exemplo: um Santificado feiticeiro, querendo testar a bondade de Deus perante os seus amados mortais, entra em uma igreja abandonada (que o Narrador decidiu ser de Tamanho de Refúgio 3) e realiza a Maldição do Pecado utilizando uma cruz de madeira do tamanho de um homem que encontrou no depósito e obteve sete sucessos no teste de ativação. Na medida em que a oferenda se desfaz em cinzas o prédio se degrada como se tivessem se passado 40 anos de chuvas, ratos e invasões. Ele insere no lugar o Vício da Gula. Nos meses seguintes, as crianças da vizinhança se aventuram dentro do lugar nos finais de semana e se degradam. Após algum tempo o lugar se tornou um lugar popular para se beber e usar drogas. Secretamente, o Santificado local se alimenta em frenesis brutais em que cada vítima é inteiramente consumida por novos convertidos (que se sentem mais fortes e mais confiantes com a recuperação de Força de Vontade).

Eventualmente alguns construtores que desejam construir um condomínio no terreno da velha igreja rondam o lugar e tiram algumas fotos. Um dos corretores falha no teste de Perseverança + Autocontrole (contra os 7 sucessos do ritualista) e diz "Sabe, faz tempo que não saímos para um noitada. O que dizem de enchermos a cara esta noite?". À meia-noite ele convence seus colegas a irem a uma balada alternativa e, por voltadas três da manhã, já passaram por bebidas, drogas e pelas presas de um vampiro.

O teste de ativação deste poder é penalizado por cada ponto que o lugar teria como se fosse um Refúgio (Tamanho) (mais informações consulte Vampiro: o Réquiem pág 100). Os efeitos deste ritual são permanentes até que o lugar seja afetado por outra mágica mais potente ou se for



espiritualmente limpo. Uma renovação completa pode esconder a aparência de pecado, mas o Vício do local permanece: role a parada de dados igual aos sucessos obtidos no teste de ativação deste ritual; se obtiver sucesso, o Vício permanece. Apenas destruindo completamente o lugar é que o ritual se encerra totalmente.

Oferenda: uma cruz cerimonial, lança ou outra representação simbólica, oferecida no local a ser arruinado. A oferta deve ter o Tamanho ao menos igual aos pontos que o local tenha [se uma casa possui Tamanho (prédios) 2, proporcionalmente a cruz também deve ter Tamanho (objetos) 2].

Noite Infernal

O feiticeiro cria um eco de danação à mente adormecida ou entorpecida de uma vítima, mortal ou vampiro, que possa ver diretamente (embora a maioria dos Santificados feiticeiros sussurem pragas no ouvido das suas vítimas). Os fragmentos do Inferno explodem na mente da vítima, causando o que parece ser anos de angústia e sofrimento. A natureza exata destas visões terríveis depende da vítima, de acordo com o que ela encara como sendo o inferno. Como resultado pelo tempo que permanece na tormenta, a vítima recebe uma perturbação grave e perde todos os seus pontos de Força de Vontade. A perturbação pode ser superada com o tempo (e pontos de experiência) ou, se a exacerbação preexistir, o Narrador pode requerer que a vítima reconcilie seus problemas mentais com terapia ou uma mudança de vida. Quanto menor a Humanidade ou Moralidade da vítima, maior é o inferno mental desta pessoa e mais severo deve ser a perturbação.

Uma vítima em torpor ignora os intervalos do seu sono e permanece inconsciente até despertar. Uma vítima viva adormecida sente fome e sede até a desnutrição. Ela não consegue se libertar dos pesadelos até que seu corpo sofra ao menos um ponto de dano letal – assim que o dano é provocado ela desperta, gritando e aterrorizada, para a sua vida normal e monótona; Membros vítimas deste poder devem fazer um teste para resistir ao frenesi de medo imediatamente ao acordar (sendo necessários 10 sucessos). À decisão do Narrador, mágicas mais poderosas ou forças físicas podem ser capaz de

entrar na Noite Infernal e ajudar a vítima.

O teste de ativação é penalizado pela Perseverança da vítima. Caso ela conheça bem o feiticeiro, pode reconhecer a voz dele ou encontrá-lo durante seu sonho caso tenha sucesso num teste de Raciocínio + Perseverança, penalizado pelo Raciocínio do ritualista – este teste é realizado de maneira reflexa durante a tormenta.

Oferenda: sangue ou cabelo da vítima.

Chuva de Sangue

Surge no céu ou no teto uma chuva de sangue mortal. Este ritual possibilita ao feiticeiro transformar seu próprio Vitae em uma cortante e escaldada chuva de sangue. A chuva, a princípio, cai lentamente, e vai aumentando na medida em que o ritual é realizado. Assim que o ritual estiver completo, a chuva pode ser tão severa quanto o conjurador desejar (impondo uma penalidade de até -5 que uma chuva normal causaria). Apesar da Chuva de Sangue cair sobre qualquer um em um diâmetro de até 40 metros (ou menos, se o feiticeiro desejar), sofre dano apenas aqueles que conjurador desejar que sejam feridos pela chuva.

A chuva inflige um ponto de dano letal por turno por um número de turnos igual aos sucessos obtidos no teste de ativação. Nenhuma Blindagem ou Defesa que não cubra completamente pode evitar o dano. Vítimas vivas que falhem num teste de Autocontrole ficam nauseadas por esta tempestade horrenda e sofrem uma penalidade de -4 em todas as ações não-reflexas enquanto estiver no local, conseguir olhar ou sentir o cheiro da Chuva de Sangue. Este poder se manifesta de forma real aos sentidos: mancha, fede, forma poças e mantém seus efeitos até que o ritual se encerre. Também pode provocar Orgia. Entretanto, não pode ser consumida como Vitae e não fornece testes conclusivos de DNA nem exames de sangue.

O feiticeiro precisa estar em alguma parte da área a ser afetada quando o ritual é completo, mas pode sair logo em seguida. Se desejar, ele também pode encerrar a Chuva de Sangue a qualquer momento.

Oferenda: um ponto de Vitae, que se transforma na própria Chuva de Sangue, que deve ser retirado do corpo do feiticeiro pode meio de uma espada ou com os dentes.

Rituais Antigos

Os rituais a seguir são um pequeno exemplo de poderes de Feitiçaria Tebana que se perderam nas noites modernas. Entretanto, nos tempos de Roma eles eram tão comuns quanto quaisquer outros e todo membro da Lancea et Sanctum podia aprendê-los.

O Toque do Anjo

(Ritual Tebano de nível 1)

Um dos primeiros rituais descobertos por um romano da Lancea et Sanctum, o Toque do Anjo permite ao vampiro tornar uma parte do corpo de um mortal imune à habilidade dos Membros de curar as feridas da mordida, fazendo com que a pessoa sangre e morra. Muitas vezes utilizado para desencorajar vampiros que se alimentam do mesmo mortal e desenvolvem laços afetivos, este poder é considerado a abertura dos olhos para a realidade da sua maldição.

Para ativar este ritual o praticante faz a oferenda necessária e reza sobre o mortal enquanto este descansa, e então toca gentilmente a parte do corpo que deseja purificar. Cada sucesso no teste de ativação protege cerca de 2,5cm². Qualquer tentativa de morder o mortal na área protegida penetrará como de costume, mas as feridas não podem ser curadas com uma lambida. O efeito dura até o próximo nascer do sol. Tentativas de curar as feridas com a Habilidade Medicina não são afetadas por este ritual.

Um mortal pode ser afetado apenas por um Toque do Anjo por vez. O teste de ativação é penalizado pela Perseverança do alvo.

Oferenda: o feiticeiro precisa obter um fecho de cabelo do alvo, que será consumido durante o ritual.

A Esperança de Micah

(Ritual Tebano de nível 3)

Este ritual dá força e dignidade ao vampiro que enfrenta seus inimigos, não importando o quão cruel ele esteja sendo tratado. O alvo deste ritual, estando cara a cara com um carrasco que tenha sido ordenado a torturar ou dar a Morte Final ao vampiro, ignora todas as penalidades de dano, recupera um ponto de Força de Vontade e ganha um ponto temporário em Presença. Este bônus pode exceder o limite imposto pela Potência de

Sangue. Os efeitos deste ritual podem ser aplicados sobre um alvo voluntário, além do feiticeiro, desde que o abençoado gaste um ponto de Força de Vontade, além do conjurador. Se o alvo não é voluntário, o teste de ativação é penalizado pela Perseverança do alvo.

O ritual é ativado apenas se o carrasco tem o objetivo de atacar o vampiro de forma letal. O ritual não se manifesta até que este momento chegue. O poder afeta apenas vampiros, e um alvo se beneficia de apenas uma Esperança de Micah por vez.

Oferenda: um ponto de dano letal infligido ao alvo, e dois pontos de Vitae devem sangrar, que se tornam cinzas quando o ritual surte efeito.

O Milagre do Mártir

(Ritual Tebano de nível 5)

Este ritual inspirador é realmente chocante para todos os Membros descrentes. Ele permite ao Santificado proteger seus aliados de fé do sol e do fogo abrasador, martirizando-se no processo. Alguns atribuem o Milagre do Mártir à sobrevivência da para própria Lancea et Sanctum, em que relatos afirmam que este ritual foi utilizado nas noites mais antigas da coalizão.

O vampiro deve realizar o ritual na medida em que é consumido pelas chamas. Se obtiver sucessos suficientes no teste de ativação para iniciar o poder antes que sofra a Morte Final, todos os Santificados na linha de visão são protegidos; sofrem apenas dano letal do fogo ou da luz do sol pelos próximos cinco minutos por sucesso adquirido. Em caso de êxito excepcional, os vampiros afetados sofrem dois pontos de dano contundente por minuto.

Se os sucessos não atingirem um total de cinco ou mais durante o desempenho do ritual, o vampiro sofre a Morte Final e o poder falha.

Oferenda: o vampiro que realiza o ritual oferece a si próprio. Ele é consumido enquanto libera as energias divinas do Milagre. O primeiro teste só pode ser realizado após ele sofrer ao menos um ponto de dano agravado do fogo ou da luz do sol. O feiticeiro recebe um bônus de +2 para resistir ao Rötschreck durante este tempo, além disso, ele não sente mais dor após o primeiro sucesso obtido no teste.

Referências : *Vampiro o Réquiem* - livro básico
Vampire the Requiem - *The Lancea Sanctum*
Vampire the Requiem - *Requiem for Rome*
Vampire the Requiem - *Fall of Camarilla*
Vampire the Requiem - *Nomads*
Vampire the Requiem - *Coteries*
Vampire the Requiem - *Ghouls*
World of Darkness - *Chicago*

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