



BRICTA

Livro do clã Bricta

Um complemento para

VAMPIRO
A MÁSCARA

Um pouco de História sobre bruxas...

À afirmativa de existência de bruxas à forma retratada em registros da Idade Média, incluindo histórias infantis que permaneceram em evidência até os dias atuais, admite-se uma ressalva: elas parecem ter existido apenas no imaginário popular, surgidas na esteira de uma época dominada por medos, quando qualquer manifestação diversa ou mesmo a crença na inexistência de bruxas da forma retratada pelas autoridades clericais era implacavelmente perseguida pela Igreja.

A feitiçaria já era citada desde os primeiros séculos de nossa era. Autores como o filósofo grego Lucius Apuleius (123-170), fazia alusão a uma criatura que se apresentava em forma de coruja (lilith), que na verdade era uma forma descendente de certas mulheres que voavam de madrugada, ávidas de carne e sangue humanos.

Para os intelectuais, estes acontecimentos não passavam do imaginário popular, sonhos, pesadelos e, assim, recusavam-se a admitir a existência de bruxas. Porém, entre muitos povos não era assim: os éditos dos francos salianos falavam da Estrige como se ela existisse de fato. Os penitenciais atestavam a crença nessas mulheres luxuriosas. No início do século XI Burchard, o bispo de Worms, pedia aos padres que fizessem perguntas às penitentes, no intuito de descobrir se eram seguidoras de Satã, (...) se tinham o poder de matar com armas invisíveis cristãos batizados (...) Se sim, quarenta dias de jejum e sete anos de penitências.

Até ao século XIII a Igreja não condenava severamente esse tipo de credence. Mas, nos séculos XIV e XV, o conceito de práticas mágicas, heresias e bruxarias se confundiam no julgo popular graças à ignorância. Eram, em geral, mulheres as acusadas. Hereges, cátaros e templários foram violentamente condenados pela Inquisição, tomando a vez aos judeus e muçulmanos, que eram os principais alvos da primeira inquisição (século XIII). Curiosamente, foi exatamente a partir da primeira inquisição que iconografia cristã passou a representar o "Arcanjo Decaído" não mais como um arcanjo, mas com a aparência de deuses pagãos, como Pã e Cernunnos. Tal fato levou, séculos após, à suposição de que bruxas eram adoradoras do demônio, o que não faz sentido, uma vez que a figura do demônio faz parte do dogma cristão, não pertencendo às crenças pagãs e nem existindo personagem de caráter equivalente ao diabo em qualquer panteão pagão. O uso alternativo do nome Lúcifer para designar o mal encarnado, na visão cristã, agravou a ignorância a respeito do culto das bruxas, uma vez que o nome Lúcifer, pela raiz latina, representa portador/fabricante da luz (Lux Ferre), inescapável semelhança ao mito grego de Prometeu, que roubou o fogo dos céus para trazê-lo aos homens.



O movimento de repressão à bruxaria, iniciado na Idade Média, alcançou maior intensidade no século XV, para, na segunda metade do século XVII, ter diminuída sua chama: o número de processos de feitiçaria no norte da França aumentou de 8, no século XV, para 13 na primeira metade do século XVI, e 23 na segunda metade, chegando a 16 na primeira metade do século XVII, diminuindo para 3 na segunda metade daquele século, e para um único no seguinte. (Claude Gauvard - membro do Institut Universitaire de France).

Em 1233, o Papa Gregório IX admitiu a existência do sabbat e esbat. O Papa João XXII, em 1326, autorizou a perseguição às bruxas sob o disfarce de heresia. O Concílio de Basileia (1431-1449) apelava à supressão de todos os males que pareciam arruinar a Igreja.

Uma psicose se instalou. Comunidades do centro-oeste da França acusavam seus membros de feitiçarias. Na Aquitânia (1453) uma epidemia provocou muitas mortes que foram imputadas à mulheres da região, de preferência as muito magras e feias. Presas, submetidas a interrogatórios e torturadas, algumas acabavam por confessar seus crimes contra as crianças, e condenadas à fogueira pelo conselheiro municipal. As que não confessavam eram, muitas vezes, linchadas e queimadas pela multidão, irritada com a falta de condenação.

Os tratados demonológicos e os processos de feitiçaria se multiplicaram, por volta de 1430, marcando uma nova fase da história pré-iluminista, de trágicas dimensões. Em 1484, o Papa Inocêncio VIII promulgou a bula *Summis desiderantes affectibus*, confirmando a existência da bruxaria. Em 1486 a publicação do *Malleus maleficarum* ("Martelo das Bruxas"), que originou a caça às bruxas, mais do que obras anteriores, associava a heresia e a magia à feitiçaria.

A Inquisição, instituída para combater a heresia, agravou a turba de seguidores inspirados por Satã. Havia, ainda, um componente sexista. Os bruxos existiam, mas eram as mulheres, sobretudo, que iam queimadas nas fogueiras medievais.

A caça às bruxas

A Santa Inquisição teve seu início no ano de 1184, em Verona, com o Papa Lúcio III. Em 1198, o Papa Inocêncio III já havia liderado uma cruzada contra os albigenses (hereges do sul da França), promovendo execuções em massa. Em 1229, sob a liderança do Papa Gregório IX, no Concílio de Tolouse, foi oficialmente criada a Inquisição ou Tribunal do Santo Ofício. Em 1252, o Papa Inocêncio IV publicou o documento intitulado *Ad Exstirpanda*, que foi fundamental na execução do plano de exterminar os hereges. O *Ad Exstirpanda* foi renovado e reforçado por vários papas nos anos seguintes. Em 1320, a Igreja (a pedido do Papa João XXII) declarou oficialmente que a Bruxaria, e a Antiga Religião dos pagãos constituíam um movimento e uma "ameaça hostil" ao cristianismo.

Os inquisidores, cidadãos encarregados de investigar e denunciar os hereges, eram doutores em Teologia, Direito Canônico e Civil. Inquisidores e informantes eram muito bem pagos. Todos os que testemunhassem contra uma pessoa supostamente herege, recebiam uma parte de suas propriedades e riquezas, caso a vítima fosse condenada.

Os inquisidores deveriam ter no mínimo 40 anos de idade. Sua autoridade era outorgada pelo Papa através de uma bula, que também podia incumbir o poder de nomear os inquisidores a um Cardeal representante, bem como a padres e frades franciscanos e dominicanos. As autoridades civis, sob a ameaça de excomunhão em caso de recusa, eram ordenadas a queimar os hereges. Camponeses eram incentivados (ludibriados com a promessa de ascenderem ao reino divino ou através de recompensas financeiras) a cooperarem com os inquisidores. A caça às Bruxas tornou-se muito lucrativa.

Geralmente as vítimas não conheciam seus acusadores, que podiam ser homens, mulheres e até crianças. O processo de acusação, julgamento e execução era rápido, sem formalidades, sem direito à defesa. Ao réu, a única alternativa era confessar e retratar-se, renunciar sua fé e aceitar o domínio e a autoridade da Igreja Católica. Os direitos de liberdade e de livre escolha não eram respeitados. Os acusados eram feitos prisioneiros e, sob tortura, obrigados a confessarem sua condição herética. As mulheres, que eram a maioria, comumente eram vítimas de estupro. A execução era realizada, geralmente, em praça pública sob os olhos de todos os moradores. Punir publicamente era uma forma de coagir e intimidar a população. A vítima podia ser enforcada, decapitada, ou, na maioria das vezes, queimada.



*"Não permitirás que viva uma feiticeira".
(Êxodo – Cap. XXII – Versículo XVIII)*

Bricta

É fato que todos sabem quem são as bruxas através das histórias medievais, contos infantis e filmes de terror. O que poucos sabem e que realmente elas existiram. No início eram humanas capazes de lançar maldições e criar porções. Quando a primeira bruxa teve seu encontro com um Vampiro, essa história mudou. Misturou as habilidades de um imortal junto com a magia das bruxas criando esse clã que sempre foi temido pelos mortais (não como Vampiros), devido a sua conexão com o Mundo Sobrenatural e Negro. Não se tem registro sobre as Anciãs deste clã, que provavelmente foi dizima na forte caçada às bruxas. Mas sabemos que alguns grupos são formados por líderes (agem como uma Anciã, só que com menor poder), de tempos em tempos se reúnem numa assembleia conhecida como Caldeirão das Sombras, onde tudo aquilo que foi aprendido é compartilhado com as demais irmãs do Clã, assim se mantém unidas e fortes. O que é uma característica marcante deste Clã é que todas se consideram irmãs filhas da grande Mãe das Trevas, de onde conseguem seus “poderes”.

Curiosamente no início do Clã ao tentar abraçar um Homem não era possível, ou ele morria neste processo ou acabava virando somente lacaio. Isso mudou quando a Bruxa Sophy D'Angelys apaixonada por um mortal sabendo dos riscos o abraçou logo após fazer um Ritu desconhecido por todos. Assim nasceu a linhagem dos Bruxos Sombrios, onde o pai foi Dante Salazar, que no mundo moderno está cada vez maior.

O clã Bricta tem uma certa rivalidade com os Tremere talvez pela competitividade de obter maiores informações sobre Magias. Há relatos que estes dois clãs trabalharam juntos em muitos rituais, principalmente os de proteção e maldição em forma geral. Também muitos objetos mágicos foram criados juntos. Mas nenhum dos Clãs parece querer assumir tal união temporária, o motivo? Bem, talvez a Camarilla não possa explicar ...

A verdade é que sobre este Clã as informações e detalhes são muito bem guardados na Assembleia. O Clã descoberto recentemente pela Camarilla ainda apresenta um grande mistério na sociedade vampírica. Muitos rituais são cobijas e investigados. Principalmente aquelas Bruxas “esquecidas” pelos Membros. Ainda é possível encontrar Bruxas que não foram abraçadas, estas, mantêm um contato

direto com as Brictas, algumas Bruxas são convidadas a participar do Caldeirão de Sangue.



Acunha: Bruxas

Aparência: A maioria das Brictas é de origem europeia e Grande parte dos Membros desse clã são mulheres. Normalmente quando ainda “novas” as Brictas são mulheres bonitas sensuais e as vezes com um estilo meio gótico no mundo Moderno.

Refúgio: Referente as anciãs deste Clã não se tem um registro verdadeiro se ainda estão “vivas” só rumores que ainda habitam grandes florestas na Europa. Já os neófitos se, misturaram cada vez mais nas grandes e pequenas cidades, espalhando por outros continentes, procurando refúgios mais solitários já que nos tempos modernos não possuem uma Capela como os Tremere.

Antecedentes: Tipicamente as Brictas escolhem somente mulheres para serem abraçadas. O que vem mudando nos tempos modernos, o índice de homens vem aumentando cada vez mais, pelo que se sabe não tem um critério específico para abraçá-los. No começo do clã eram somente escolhidas as mulheres consideradas bruxas de verdade para serem abraçadas. Com o passar do tempo a seleção ia abrangendo desde voluntarias ou mulheres que se interessavam pelo ocultismo negro.

Criação do Personagem: Quase sempre seus comportamentos escondem suas verdadeiras naturezas (... *uma linda mulher, meiga, gentil, adorável lhe oferece uma maçã deliciosa...*). Atributos Mentais, Habilidades e Conhecimentos (principalmente Medicina ou Herbalismo, para tratar com plantas) sempre são valorizados.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Auspícios, Madidus.

Fraquezas: Este clã não tem só de comum com bruxas a desinência do nome, rituais, disciplina. Com o passar dos anos os Membros deste Clã envelhecem e tomam aspectos das “bruxas dos filmes”, pele enrugada, narizes mais pontudos, verrugas, dentes, cabelos, começam a cair, os olhos pedem o brilho, tornando um aspecto de uma velha “asquerosa”.

Organização: Há rumores que As líderes Brictas ainda se reúnem nas grandes florestas, num ponto conhecida por elas de “Caldeirão das Sombras”, onde compartilham rituais aprendidos, além de criação de possíveis novas “maldições”. Contando seus feitos durante os 3 anos até o próximo encontro. As bruxas respeitam uma hierarquia dentro do Clã, que é de acordo com a Geração, e Respeito.

Linhagens: Relatos apontam que Dante Salazar seria o primeiro Bruxo abraçado pelo clã e que a partir dele uma nova linhagem teria surgido. Os Bruxos Sombrios que substituíam as Disciplinas Animalismo e Auspícios por Ofuscação e Dominação.

Observações: As Brictas tem maior facilidade em aprender a Disciplina Taumaturgia (Linha da Conjuração, Sedução das chamas, Mãos da destruição, Taumaturgia Espiritual, Poder de Netuno) e Necromancia. Isso não quer dizer que alguém vai querer ensiná-las.

Mote: “Véspera de Lua cheia; Nossa terra semeia; Grandes frutos da Morte; como se fossem Sorte.”



Estereótipos

Sabá – “...A seita monstruosa conhecida como Sabá, é aqui-inimiga da Camarilla...” Só de ouvir estas palavras já comecei a interessar... Assim como nós não queremos se acovardar a meros Humanos.

Camarilla – O que é isso? Uma facção? Um grupinho e suas marionetes?

Independentes – Nada contra desde que não cruzem meus “dizeres”.

Tremere – Eles são mesmo Feiticeiros ou mágicos de palco? Respeito e Indiferença andam juntos quando tratamos com estes Membros.

Caldeirão das Sombras

Caldeirão da Sombras é como é chamada a Assembléia que ocorre de 3 em 3 anos na Floresta Negra. As bruxas se reúnem num determinado local que somente as líderes do Clã conhecem. Neste local é discutidos sobre rituais aprendidos ao longo deste período, novas “Maldições” são criada. A assembléia tem seu ápice quando cânticos são realizados e alguns mortais são sacrificados. O ar da floresta parece ficar mais denso e até os Lobisomens tem “medo” de chegar perto deste local (que também é devidamente protegido com rituais).



Floresta Negra é uma cadeia montanhosa e florestal de 200 Km de extensão e até 60 kg de largura. Faz fronteira com a França, a oeste, com a Suíça ao sul, com o Alb da Suábia (Schwäbische Alb) e com o Lago Constança, ao leste, e com a região de Kraichgau, ao norte

A Floresta Negra (em alemão: der Schwarzwald) é uma cordilheira do sudoeste da Alemanha, no estado (Land) do Baden-Württemberg. Ela é separada pelo vale do Reno do massivo dos Vosges, de que retoma a forma triangular e o tipo de relevo, mais elevado ao sul. O ponto culminante é o Feldberg, que atinge 1493 metros.

Região bastante irrigada, a Floresta Negra é atravessada pela linha divisória de águas entre o oceano Atlântico e o Mar Negro. O rio Reno contorna o massivo pelo sul e depois pelo oeste, recebendo como afluentes o Kinzig, o Murg e, somente em Mannheim, o rio Neckar, que atravessa o massivo em direção do norte com seus afluentes, o Enz e o Nagold. O rio Danúbio resulta da confluência do Breg e do Brigach e se dirige ao leste. Recursos naturais
Região sul da Floresta Negra



As fontes termas já eram conhecidas pelos romanos. As principais cidades da Floresta Negra são Freiburg im Breisgau, Lörrach, Baden-Baden, Schwenningen, Titisee-Neustadt e Furtwangen.



Disciplina Madidus

Nível1 – Olhos Prateados

A bruxa vê perfeitamente na escuridão total, não precisando de uma fonte de luz para perceber detalhes. Além de causar grande intimidação em Mortais. Durante a idade Media diziam que se uma pessoa tivesse um brilho prateado em seus olhos era com certeza uma Bruxa. O que fica evidente no uso desta Disciplina.

Sistema: O personagem precisa declarar que vai usar este poder. Nenhum teste é necessário, mas a mudança requer um turno para completar. Enquanto manifesta os Olhos a Bruxa tem uma penalidade em +2 para testes Sociais que interajam com mortais a não ser que cubra os olhos. As dificuldade em intimidação contra Mortais são reduzidas em 2.

Nível 2 - Rugas de Bruxa

O personagem pode expandir ou contrair sua pele. Esta habilidade permite ao personagem mudar tanto sua aparência geral quanto sua idade aparente. Aplicada em conjunto com Ofuscação ou Vicissitude, esta habilidade reduz em um ponto a dificuldade em alterar a aparência, podendo também ser usada para ocultar pequenos objetos no corpo, criando bolsos de carne que em seguida são lacrados. Entre os objetos que podem ser ocultados incluem-se armas, grandes quantidades de dinheiro etc.

Sistema: Este poder requer o dispêndio de um Ponto de Sangue, mudanças mais drásticas requerem mais gastos de pontos de Sangue, depende do narrador (ex.: Bruxa com aparência 1 mudar pra 5 requer maior gasto) os efeitos duram uma cena.

Nível 3 - Pele de Methuselah

Ao invocar o poder do seu Sangue, o vampiro pode transformar sua pele em uma "casca" da árvore Methuselah. Um vampiro nesta forma se torna mais regido aos ataques.

Sistema: O vampiro usa um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade. Sua pele começa a transformar, tornando uma aparência de uma casca de árvore, esta habilidade diminui a dificuldade da absorção de dano para 5 devido a grande propriedade de sobrevivência da árvore. O vampiro pode usar seu Vigor para absorver danos agravados de garras e dentes, mas não de fogo, luz solar e outras energias mágicas.

A Aparência do vampiro cai para 1 e ele se torna obviamente não-humano, se observado com um pouco de atenção, embora transeuntes casuais possam não perceber se o vampiro estiver na escuridão ou usando roupas pesadas.

(Methuselah é uma árvore Pinus longaeva e tem mais de 4700 anos e pode ser observado na Ancient Bristlecone Pine Forest, nas White Mountains, no Canadá.)

Nível 4 – Palavras de Bruxa

Um dos clássicos é a bruxa "lançando feitiços" para atrapalhar e/ou amaldiçoar sua vítima. A Bricta precisa dizer o nome ou ter algum pertence, ou chumaço de cabelo, ou pedaço de roupa da vítima para lançar esta maldição, se concentrando na pessoa desejada. O clímax da Disciplina ocorre quando a bruxa diz as palavras desejadas para amaldiçoar a vítima que pode ou não ser um mortal. Ex.: - *Com o disparo de meu arco, faça o fulano ficar fraco!* A vítima perderia pontos de força neste caso.

Sistema: Com um dos itens da vítima ou o nome, a Bricta gasta 2 pontos de Sangue e lança a maldição (As bruxas tem costume de fazer esses versos "bobos" para sintonizar e canalizar a maldição). A dificuldade depende da força de vontade do oponente, cada sucesso faz com que a vítima "perda" pontos na habilidade/talento/conhecimento, para os atributos é necessário 2 sucessos. Os efeitos duram até o amanhecer.

Nível 5 – Caldeirão das Sombras

Uma Bricta usando este poder, é capaz de transformar o sangue do alvo em líquido viscoso e negro. O Membro precisa tocar a vítima e sussurrar a maldição “Madidus”, após tocar a vítima o membro pode esperar um tempo (não mais que 5 turnos) para dizer a palavra para ativar o poder.

Sistema: o número de sucessos obtidos determina a quantidade de sangue transformado. O alvo sofre um nível de dano agravado por sucesso. Outro Membro após receber este dano (capaz de resistir com vitalidade), pode expelir facilmente este sangue escuro. Os mortais têm maior dificuldade, além de perder grande quantidade de sangue na transformação, se o mortal não expelir esse sangue rapidamente (transfusão seria a solução) ele pode ficar envenenado e contaminar o restante do sangue e morrer aos poucos, mas a maioria dos mortais morrem de primeira se o número de sucessos superar a quantidade de Vigor da vítima.

Rituais

Todas as bruxas têm a habilidade de usar esses rituais, ou feitiços (chamados assim pelas Brictas), embora cada nível tenha que ser aprendido separadamente. Estes feitiços normalmente são classificados de 1 a 5, cada nível correspondendo tanto ao nível de Madidus que a bruxa necessita quanto ao poder do próprio ritual.

Normalmente um feitiço demora cerca de 5 minutos para ser completado, mas há casos que um feitiço específico necessite de maior tempo para ser cumprido, assim como ingredientes ou reagentes especiais para funcionar (normalmente as bruxas guardam um grande acervo de materiais comuns). A realização de um ritual requer um teste de Inteligência + Ocultismo bem sucedido, de dificuldade 3 + nível do ritual (máximo de 9), apenas um sucesso é necessário para o funcionamento do ritual. Embora tenha feitiços que necessitam mais sucessos ou dificuldades diferentes.

O curioso que as bruxas possuem rituais próprios, e outros idênticos ao clã Tremere, o que deixa uma lacuna na história desses clãs. Eles tiveram troca de rituais? As bruxas roubaram dos Tremeres? Ou o contrário?

Nível 0 – Vassoura do Aprendiz – Todas Brictas aprendem este ritual após serem Abraçadas.

Todas as bruxas têm uma Vassoura, mesmo que não a utilize com frequência. Agora você aprenderá como fazer a sua e torná-la uma ferramenta mágica necessária para a realização de seus rituais. 1 vassoura feita de madeira e palha Fitas de 30 cm nas cores roxa, vermelha e preta. 3 ramos de tomilho (de 15 cm de comprimento) 3 ramos de lavanda (de 15 cm de comprimento) 3 ramos de sálvia (15 cm de comprimento) e Óleo aromático de cedro.

1. Reúna todos os elementos que necessitarás e trace o círculo em torno de teu altar e chame os guardiães feéricos. **2.** Faça uma trança com as três fitas e em seguida faça um nó em cada extremidade enquanto diz; "Um, dois, três, que os seres feéricos venham de uma vez". **3.** Use a trança de fitas para atar os ramos de tomilho, lavanda e sálvia. Enquanto o fazes, chama os seres feéricos que trabalham com o tomilho, da lavanda e da sálvia para que emprestem sua energia espiritual. Diga: “Seres feéricos do tomilho, peço proteção e sua força. Seres feéricos da lavanda, peço proteção e sua força. Seres feéricos da sálvia, peço proteção e sua força. Torne-a Mágica” **4.** Agora pense em um nome para dar para sua vassoura mágica. Isso lhe dará maior poder. Utilize o óleo de cedro para escrever o nome na vassoura no cabo de madeira com letras, runas ou outros símbolos mágicos. Faça-o três vezes. Cada vez que escrever o nome, diga: "Consagro essa vassoura (diga o nome) aos seres feéricos e malignos. Que este objeto ouça meus dizeres!" Coloque a vassoura sempre apoiada sobre o cabo, com a palha para cima. A vassoura mágica jamais poderá ser usada para varrer a casa, ela só pode fazer parte das atividades mágicas.

Nível 1

Maça Podre



Ao realizar este ritual a bruxa é capaz de tornar um alimento/bebida altamente venenoso(a). Reduzindo as propriedades de regeneração da vítima enfraquecendo-a. Para criar o ritual requer o gasto de 1 ponto de sangue, será derramado sobre o alimento e deixar pingar uma gota de cera quente de uma vela vermelha (este alimento não altera gosto, cheiro ou cor) e é dito algumas palavras de maldição enquanto faz este processo. Ao ingerir a vítima fica enauseada e incapaz de ingerir sangue (apenas vampiros; para superar teste de vigor dificuldade 6), além de perder um ponto de Vigor. Para resistir a vítima precisa de fazer um teste de Vigor + Fortitude (caso possua) dificuldade 6; os sucessos alcançados no teste de resistência são subtraídos dos sucessos da bruxa. O número de sucessos obtidos pela Bricta indica a duração em horas da perda do Vigor.

Pureza do Corpo

Este ritual permite ao operador purificar seu corpo de todos os agentes externos. O operador precisa estar sentado no chão na posição de lotus, cercado por um círculo de 13 pedras pontudas, e meditar durante 10 minutos. O ritual requer o dispêndio de um Ponto de Sangue, depois do qual o sangue e a carne do lançador do feitiço ficam absolutamente livres de impurezas como sujeira, veneno, álcool e drogas (este ritual é uma ótima forma de manter a higiene). No caso dos vampiros, é importante que estejam absolutamente despidos sem jóias, maquiagem ou roupas porque o feitiço dissolve todas as substâncias externas, deixando uma camada de resíduos cinzentos no local em que ele esteve sentado. Se analisado com o equipamento adequado, o resíduo apresentará traços do material expelido, bem como do sangue do operador do ritual. Este ritual purifica o corpo de tudo, desde farpas de madeira até balas, membros artificiais e implantes de silicone, mas é ineficaz contra doenças do sangue e qualquer tipo de controle mental.

Nível 2

Proteção contra Carniçais.

Este ritual cria um símbolo místico num objeto. O símbolo protege o objeto de carniçais, e o transforma numa arma potente que pode ser usada contra eles. O operador precisa usar um Ponto de Sangue de um mortal. Este sangue é derramado no objeto ao qual será atribuído poder normalmente um pequeno pedaço de pergaminho, uma moeda, ou algum outro objeto pequeno. Qualquer carniçal que toque o objeto protetor é atingido imediatamente por um raio de energia (que causa três dados de danos, agindo contra uma dificuldade igual a Vitalidade + Fortitude do carniçal). Enquanto o objeto protetor estiver tocando o carniçal, este sofrerá repetidamente o dano, e uma vez que um carniçal tenha tocado o objeto protetor, ele precisará gastar um ponto de Força de Vontade para tocá-lo novamente. O repelente pode ser colocado num círculo fechado, de qualquer consistência; feito isto, nenhum carniçal será capaz de entrar (ou sair) do círculo. Uma das restrições do ritual é que o símbolo místico protege um objeto. Um exemplo disto é quando um Feiticeiro coloca um objeto protetor no flanco de um carro. O repelente pode proteger a porta ou uma seção da carroceria, mas não o carro inteiro. Um comentário final: os repelentes podem ser

colocados em balas, mas isto só deve ser feito com armas de pequeno calibre (o ideal seria um .22) para aumentar a chance da bala permanecer no corpo (permanecer nele é a única forma que uma bala tem de provocar danos extras). Até mesmo assim, é provável que o símbolo repelente seja destruído quando a arma for disparada, porque o disparo costuma distorcer o formato da bala. Um personagem precisa obter pelo menos cinco sucessos num teste de Armas de Fogo para que o repelente da bala resista ao disparo e continue funcionando.

Maldição: Lágrimas de Sangue

Esta é uma forma de retirar vitae de uma fonte sem feri-la. O ritual de uma hora é executado antecipadamente (ele consiste da ingestão de uma pequena quantidade de sangue de crocodilo), mas não é completado. O feitiço é ativado quando o operador sussurra a palavra final no ouvido de um mortal indefeso (que não precisa ser predeterminado). Isto leva o mortal a chorar lágrimas de sangue. A vítima não tem defesa contra a maldição. Ela continua a chorar/sangrar até que o operador a perca de vista ou desvie o olhar. O efeito não é muito doloroso, mas freqüentemente pode ser traumático, embora fontes adormecidas não tenham necessariamente de acordar por causa disso. O sangramento é lento; leva cerca de cinco minutos para se coletar um Ponto de Sangue através deste método. O único efeito colateral é uma leve dilatação dos capilares ao redor dos olhos da vítima, bem como os efeitos normais da perda de sangue.

Camuflagem nas florestas

Este ritual foi desenvolvido por uma velha bruxa que necessitava muito ir a floresta para coletar materiais. Foi necessário criar um jeito de ir à floresta sem ser vista. Então foi criado este feitiço. A bruxa faz um cântico e esfrega 3 folhas secas de uma árvore escura, em seu rosto e braços e gasta um ponto de sangue. A bruxa então não pode andar mais que sua velocidade normal, qualquer confronto ou situação que a faça perder a concentração o ritual é desfeito.

Nível 3

Proteção contra Lupinos

Algumas bruxas ainda moram em florestas, e foram “forçadas” a aprender um ritual que as protegerem de certa forma de seu inimigos Garou. Este ritual funciona de uma forma semelhante ao Repelente contra Carniçais (ritual de Nível Dois, acima), mas ele afeta lobisomens. O único componente necessário é um pouco de pó de prata. Em geral, um repelente pode ser destruído através da maioria dos meios normais, mas não pelos seres contra os quais ele é dedicado; na verdade, esses seres dificilmente podem forçar a si mesmos a se aproximarem do repelente.

Manto Ígneo

Este ritual transforma a pele da própria bruxa numa armadilha protetora. Depois do término do ritual, qualquer Membro que tocar a pele aquecida da bruxa receberá um único ponto de dano agravado na forma de uma queimadura. O dano pode ser resistido com Fortitude, mas se o vampiro mantiver-se segurando o operador, continuará a receber mais danos. Contudo, a bruxa não pode infligir este dano tocando em alguém; ela precisa ser tocada. Embora este efeito dure até o anoitecer do dia seguinte, ela não ocorre impunemente; durante o ritual de duas ou três horas o vampiro precisará consumir uma pequena quantidade de carvão ardente, o que causará um ferimento agravado (novamente, resistido com Fortitude) e custará um ponto de Força de Vontade (para obrigar-se a fazer isso). Enquanto o encantamento estiver em ação, a pele do Membro assumirá um bronzeado sutil. Este tom de pele pode ser notado mediante um teste de Percepção (dificuldade 8) por um personagem que inspecione intensamente o Feiticeiro. A bruxa também é sobrenaturalmente quente ao toque.

Estilhaço-servo

Este é um dos rituais mais terríveis e bizarros praticados pelas Brictas. Este ritual cria uma arma anti-vampírica. Ele consiste em fazer uma estaca com a madeira da árvore de um cemitério, ou pelo menos com uma árvore que tenha se nutrido de cadáveres. Depois de um período de duas noites de cânticos e preparação, a estaca é dotada de uma forma de consciência limitada, mas dormente. Para finalizar o ritual, a estaca precisa ser embrulhada em erva-moura, deixando uma folga que deverá ser lacrada com cera. Se essa bainha vier a ser arrancada, o encantamento será ativado e o indivíduo que libertar o Servo precisará comandá-lo durante um turno para atacar alguém, ou ele atacará seu mestre. A estaca em seguida parte para a ação, partindo-se e dividindo-se para formar apêndices, que ela usa para se impulsionar contra seu alvo. Esse pequeno terror é incansável nada refreia seu impulso de empalar o coração de seu alvo. Ele continuará tentando até que seja bem sucedido ou que se parta em pedacinhos (que são inanimados isto ocorrerá depois de três a cinco minutos). A natureza fragmentária da coisa ocasionalmente causa outros efeitos colaterais: muitas vezes, se ela empalar sua vítima, continuará dividindo-se dentro de seu coração, o que dificultar á que seja arrancada; ou talvez até deixe partes de si para trás (ainda mantendo o alvo imobilizado). O Estilhaço servo não poderá receber nenhuma ordem depois do ataque, e sempre seguirá direto ao coração. Ele sempre encontrará o seu alvo, a não ser que seja detido.

Nível 4

Proteção contra Membros

Este ritual funciona de uma forma semelhante ao repelente contra Carniçais, mas afeta vampiros. O componente necessário é um Ponto de Sangue vampírico.

Visão Compartilhada.

Este ritual ainda é usado por bruxas humanas, que consiste em fazer uma sintonia de seu familiar para que a bruxa veja o que o familiar vê. Neste ritual é necessário um caldeirão de ferro desses antigos (o tamanho não importa tanto), faz uma solução com alguns ingredientes fáceis de achar e mais o pelo ou pena (pode ser um “fiapo”) do animal. É tudo fervido e para finalizar a bruxa escarra e diz o nome do animal em questão. Após feito esse ritual a bruxa enxerga tudo o que o animal vê no reflexo da água do caldeirão (quanto maior mais fácil de visualizar). Somente um sucesso é necessário. Diferentemente da Disciplina Animalismo aqui a Bricta permanece acordada, a visão do animal pode ser vista por qualquer um olhando para o caldeirão que tenha conhecimento em ocultismo (mínimo 1 ponto).

Obs.: Normalmente as bruxas adotam um animal como familiar para os vampiros este animal se torna um carniçal.



Banho de Cidreira

Este ritual foi criado com o intuito de potencializar o nível da Disciplina. Para criar uma melhor aparência para as bruxas mais “Velhas”. O Ritual é realizado com um punhado da erva Cidreira, faz uma “hóstia” enquanto algumas palavras são ditas, junta o restante da planta, com fio de cabelo da Bruxa em questão, água da chuva e uma gota de sangue (necessário gastar um ponto de sangue), tudo isso é fervido. Após fervido é necessário que a bruxa se banhe com essa água morna, e ingere esta hóstia (antigamente era em Caldeirões Grandes), atualmente se banham em banheiras. Este ritual trás a “Juventude” a bruxa, na verdade a Bricta fica com a aparência de antes de sofrer as mutações pela fraqueza do Clã. Este ritual não aumenta a aparência, a bruxa terá a aparência de antes. 3 sucessos são necessários (dificuldade 7) e a água não poderá ser utilizada novamente. Uma falha crítica indica que o ritual funcionou, mas terminará antes do previsto (o mestre pode esconder esta jogada). Esta “maquiagem” acaba ao amanhecer.



Nível 5

Asas à Vassoura

Este ritual foi criado pela primeira bruxa vampira. Daí, começamos ver as Bruxas voando nas vassouras. O ritual consiste em encantar uma vassoura (criada com ritual nível 0) até o próximo amanhecer tornando possível que o mestre do ritual suba nela e voe. A Bruxa deve fazer alguns dizeres então passa pouco de seu próprio sangue enquanto diz o nome da Vassoura (1 pto de sangue é gasto) cada sucesso determina a velocidade máxima de vôo neste encanto. Para manobras é necessário um teste bem sucedido de Esportes + Destreza, dificuldade varia de acordo com a manobra.

- Falha Crítica: A vassoura voa 20 km/h, mas o encanto pode acabar a qualquer momento (*o mestre pode fazer este teste escondido*)
- 1 Sucesso: 20km/h.
- 2 Sucessos: 50km/h.
- 3 Sucessos: 70km/h.
- 4 Sucessos: 95km/h.
- 5 Sucessos: 110km/h.

A única pessoa que pode voar na Vassoura é quem realizou este feitiço.

Vôo para Umbra

A Bruxa é capaz entrar no Mundo Espiritual levando sua vassoura. A vassoura funciona como um portal da conexão dos 2 mundos, se caso ela a perca na Umbra, terá de arrumar outra forma de voltar, ou ficara perdida neste outro mundo. Após preparar o local, com um desenho de Pentagrama (diâmetro de 5m) no chão e 5 velas negras em cada ponta. A vassoura e deixara em frente a bruxa, ao recitar as palavras da conexão e dizer o nome a vassoura começa a levitar, neste ponto que a Bricta deve montar na vassoura então estará no Mundo espiritual. A dificuldade para entrar no outro mundo depende do nível de Película do local (varia de um laboratório de computação 8, região Selvagem profunda 5, Maioria dos lugares 7).

Qualidades e Defeitos Especiais

Algumas das Qualidades e Defeitos estão disponíveis somente para Membros deste clã, outras podem ser utilizadas por todos, é só prestar atenção para saber qual é “Especial” das Brictas.

Herbalismo Nato (*Qualidade 2 pontos*)- Herbalismo é conhecimento sobre plantas, ervas, raízes. A bruxa que tiver esta qualidade tem melhor aproveitamento destes conhecimentos reduzindo em 2 qualquer teste com herbalismo.

Sobrevivente de um ataque da floresta (*Qualidade 4 pontos*) – Esta qualidade não pode ser adquirida por uma vampiro recém nascido (a não que seja muito bem explicada). Esta qualidade quer dizer que você morou ou passou um tempo na floresta e sobreviveu a um ataque Lupino, esta qualidade reduz em 2 as dificuldade em teste de sobrevivência em floresta. Além de ganhar um certo Respeito dentre o Clã Bricta.

Primeira Verruga (*Defeito 1 ponto*) – Já é fraqueza de Clã que com o tempo estes Vampiros adquiram algumas “deformidades”. Mas neste caso logo quando termina o Abraço a verruga brota no nariz, o que pode reduzir a interação social destes Membros.

Medo de Altura (*Defeito 1 ponto*) - O nome já diz tudo! E provavelmente você não vai sair voando com sua vassoura.

Estereotipo de Bruxa (*Defeito 2 pontos*) – Este defeito é como o Defeito Estereotipo encontrado no Guia da Camarilla. Porém invés de ser “Vampiro”, o membro age, veste como bruxas que vemos nos filmes. Sempre dando aquelas risadas, com aqueles chapéis.

Objetos Místicos

Embora os objetos místicos sejam extremamente raros, os que descreveremos a seguir já apareceram com frequência suficiente para que um vampiro familiarizado com o oculto o reconheça. Nenhum deles é especialmente poderoso, mas cada um deles é de utilidade numa série de situações variadas. Apesar de ser possível que os Tremere e as Brictas tenham encantado alguns destes objetos, outros existem desde tempos anteriores à formação dos clãs, e há outros ainda, que já existem desde que os imortais começaram a circular sobre a terra. A critério do Narrador, um personagem pode começar o jogo possuindo um destes objetos como parte de uma Qualidade de Presente Especial.

O Olho de Gangrel

O Olho de Gangrel é uma pequena gema vermelha, geralmente um rubi, que o personagem mantém sobre seu próprio olho direito. Ao fechar seu olho esquerdo, o personagem torna-se capaz de enxergar no escuro como se ele possuísse o poder de Metamorfose O Brilho dos Olhos Vermelhos. Enquanto mantiver a gema sobre o olho direito, e o esquerdo fechado, ele enxergará no escuro.



Dante Salazar

A Pedra Interna

Uma Pedra Interna não costuma ser maior do que um pequeno seixo, e um vampiro precisa engoli-la para ativar seus poderes. Ela fornece dois pontos extras de Força de Vontade ao personagem, que podem ser utilizados para qualquer finalidade. Entretanto, se o vampiro

gastar estes pontos, ele terá que recarregar a pedra. Para isso, deverá removê-la se seu estômago e deixá-la sob a luz do sol durante uma semana. Se o personagem não gastar a Força de Vontade adicional, ele continuará dispondo destes dois pontos extras enquanto a pedra continuar em seu estômago.

O Dedo Indicador do Mestre

Este osso antigo não precisa ter pertencido necessariamente ao senhor do personagem. O termo é usado apenas para descrever qualquer osso encantado desta maneira. Ele proporciona ao personagem que o segura, dois dos cinco pontos necessários para resistir ao Frenesi. Desse modo, o personagem pode resistir automaticamente ao Frenesi por pelo menos dois turnos, a menos que ele sofra uma falha crítica no teste. Observe que os efeitos do Dedo são automáticos. Se um personagem deseja entrar em frenesi, ele terá que jogar o osso fora.

A Vela Incandescente

Sob circunstâncias normais, esta vela mágica de 30cm queimar-se-á sem jamais se consumir, da mesma forma que os vampiros não morrem. No entanto, ela tem uma função especial. Se um personagem derramar um ponto de sangue vampírico sobre a chama da vela, ela brilhará com uma luminosidade mística, provocando em todos os vampiros que a virem o risco de entrar em Röttschereck (dificuldade 6). O único vampiro que ficará isento deste risco é aquele que fornece o sangue. A cada vez que se usa a vela dessa maneira ela perderá 15cm de comprimento. A única forma de restaurar a vela é mergulhá-la em 25kg de cera fervente. Portanto, se a incandescência for gerada por duas vezes consecutivas sem que a vela seja restaurada, ela acaba.

A Presa do Enfurecido

Estes dentes de 10cm de comprimento parecem ser grandes demais para provirem dos Lupinos, mas quem sabe? O que se sabe é que a posse de um destes dentes fornece ao seu dono uma arma poderosa. O simples fato de segurar a Presa e gastar um Ponto de Sangue permite que um personagem realize um ataque face-a-face usando dois dados extras e provoque um ponto de dano a mais. O personagem precisa gastar um Ponto a mais de Sangue em todo turno que quiser se beneficiar deste bônus de combate. Contudo, enquanto gastar o sangue, ele ficará impedido de esquivar-se, aparar ou usar qualquer outro método para tentar evitar o dano.

A Vassoura Morgan

O próprio nome já deduz algo? Pois bem as bruxas conhecem um ritual para encantar uma vassoura para que ela possa Voar (isso mesmo ela voa), porém este Ritu não é duradouro. A primeira destas Vassouras foi criada por Daphne Le Fay Morgan. A diferença é que seu encantamento é permanente! E a Vassoura é mais rápida em seu Vôo, e no Mundo Espiritual ela é capaz de dobrar a velocidade do vôo normal. Para voar a Bruxa precisa segurá-la bem forte e dizer o nome da Vassoura. Para manobra é necessário um teste bem sucedido de Esportes + Destreza, dificuldade varia de acordo com a manobra.



Considerações finais



- ❖ Este artigo contém informações encontradas na Internet, e outros livros como rituais dos Tremere, os Objetos Místicos, e historia das bruxas “reais”. O restante das informações sobre Clã Foi Inventado por mim.
- ❖ Se você gostou deste artigo e deseja complementar mande um email que coloco também a origem das informações, para aumentar o acervo sobre material para Vampiro a Máscara.
- ❖ A opinião de outras pessoas é sempre bem vinda, seja um elogio ou uma crítica.

Um oferecimento



<http://www.rolador.rpg.automails.com>