



Feitiçaria Setita

LIVRO DE REFERÊNCIA PARA
VAMPIRO: A MÁSCARA

FEITIÇARIA SETITA

LIVRO DE REFERÊNCIA
PARA VAMPIRO: A MÁSCARA

Compilação: Hein? Rike! Giacomitti

Diagramação: Ideos

Arte da Capa: Romaine



ADVERTÊNCIA

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe Movimento Anarquista
Comunidade no Orkut:

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=12967885>
Contato: movanarquista@gmail.com



FEITIÇARIA SETITA

LIVRO DE REFERÊNCIA
PARA VAMPIRO: A MÁSCARA

ÍNDICE

UTILIZANDO A FEITIÇARIA SETITA	03
TRILHAS SETITAS	08
RITUAIS	20
PLANILHA EXTENDIDA	28



FEITIÇARIA SETITA

Seguidores de Set praticam a Trilha da Corrupção mais que qualquer outro clã. Há rumores de que o próprio Set fundou esta trilha e os Tremere roubaram os segredos durante o fim da Idade Média. Esta trilha é realmente ensinada pelos Anciões Setitas do Clã. Personagens Setitas podem aprender a Trilha da Corrupção sem conhecimento prévio da Disciplina Taumaturgia. Eles estão hábeis a usar a Trilha na sua forma Egípcia original, livre dos truques cerimoniais que os Tremere julgam necessário.

Desde os dias em que Set caminhava as Serpentes têm praticado a Magia do Sangue, eles buscam os seus poderes em Du'at e no Rio que separa os dois mundos, e o seu sangue serve apenas para conduzir este poder.

Apesar do Clã possuir Magia do Sangue, esta disciplina é algo inato a eles, devendo ser aprendida através de um feiticeiro Setita, o que não é algo comum. Não podendo ser comprada na construção do personagem e deve ser aprendida apenas durante o decorrer da crônica. A única exceção é se ele gastar pontos de bônus para comprar o primeiro nível.

A Magia do Sangue Setita funciona praticamente igual à taumaturgia Tremere. Ela se divide em trilhas e rituais, tendo o feiticeiro que comprar como primeira linha Taumaturgica a trilha que deve ser a sua trilha

(embora possa ser permitido o personagem comprar outra trilha como inicial, embora a da Corrupção normalmente seja ensinada primeiro). Apesar da semelhança entre esta Magia do Sangue e a Taumaturgia elas não são compatíveis, ou seja um Setita não pode comprar uma linha taumaturgica de um Tremere nem vice-versa, embora tais poderes possam ser adaptados.

UTILIZANDO MAGIA SETITA

Assim que o feiticeiro estiver com os itens ritualísticos preparados ele estará apto a manusear as magias de Set.

A divindade serpente criou a sua feitiçaria para pôr sob seu julgo todas as suas manifestações do Princípio da Vida às forças da decadência, degradação, desorganização, entropia e caos. Devem ser debilitadas as coisas que sejam fortes, vitais e puras, devendo escoá-las e modifica-las.

Os meios pelos quais os feiticeiros evocam esta magia originam da antiga prática egípcia. Os processos mágicos incluem a escritura de hieróglifos, a formulação e aplicação de perfumes e unguentos, e o amaldiçoamento de inimigos com a ajuda dos jarros Canopos (nome originário de uma pretensa divindade egípcia; eram os jarros onde eram encerradas as entranhas das múmias).

Toda sociedade que aprendeu a representar um idioma falado por certo período de tempo atribuiu aquilo a um processo mágico. Todas as tradições mágicas que surgem de tal sociedade ensinam que essas palavras contêm um poder inerente.

Os feiticeiros de Set levam este pronunciamento adiante, reivindicando que o idioma hieroglífico dos antigos egípcios é o mais poderoso que qualquer outro. Eles fazem esta reivindicação porque os hieróglifos são pictogramas - ou seja, possuem também a imagem do objeto. Assim a conexão entre a palavra e o que representa é mais forte em do que em um apenas fonético, no qual as letras representam os sons amarrados que formam as palavras. Idiomas sem pictogramas são abstratos, mas os antigos hieróglifos são concretos, e então contêm a essência do que é representado. Muitos caminhos dos Setitas e rituais incluem a transcrição de fórmulas.

O *Livro da Ida para a Noite Seguinte* é escrito de forma de hieróglifos. O poder dos feitiços é aumentado com o grau de complexidade do processo de criação e o tempo gasto.

Fidelidade com os métodos originais de escrever também afeta o resultado. Assim é bom escrever uma fórmula em barro molhado com certo estilo, porque ele endurecerá em um tablete quase indestrutível. É melhor ainda talhar os hieróglifos em pedras sólidas em imitação aos feitos nos monumentos egípcios antigos e paredes de tumbas. Caneta e técnica de tinta em papiro ainda provêm algum benefício adicional. Mas hieróglifos rabiscados com uma caneta na parte de trás de um guardanapo diminuiu em muito as chances do feiticeiro de obter sucesso.

Óleos e perfumes servem como outro meio para os efeitos mágicos. Eles armazenam resultados em situações onde o feiticeiro aguarda a oportunidade para aplicar estas substâncias potentes no seu alvo. Mágicos egípcios tradicionais usaram estas substâncias para curar o corpo e mente. Feiticeiros dos Setitas os usam para corroer a carne e confundir os sentidos.

Eles criam variante de alteradores de consciência das drogas do momento, particularmente *MDMA*, somando um unguento derivado de bexigas de hiena à receita química. Eles também ampliaram o uso destas substâncias a alvos não vivos; eles podem criar unguentos para queimar as pedras ou corroer o disco rígido de um computador.

Uma das substâncias é como uma lesma, que consegue cobrir a superfície de um objeto lentamente. Que em um canto escuro pode formar de forma perfeita, embora vazia, a réplica do objeto.

Jarros Canopos provêm da terceira base de feitiçaria dos Setitas. Estes são os recipientes de barro usados em tumbas para armazenar os órgãos internos do morto. Set ensinou para os seus seguidores como ampliar o uso deles. A Prática tradicional empregava quatro Jarros Canopíticos, cada um correspondendo a uma direção, uma divindade e guardando um órgão ou órgãos do corpo. O jarro sul continha o estômago e o intestino grosso do defunto, e era associado à humanidade sob o olhar da divindade Amset.

O jarro norte era dedicado ao deus babuíno Hapi, e guardava o intestino delgado.

Debaixo da proteção de Tuamutef, o chacal, o jarro oriental mantinha o coração e os pulmões. Khebsemuf, o falcão, ficava em cima do jarro ocidental, mantendo o fígado e a vesícula. Sempre que possível os feiticeiros Setitas colhem amostras de tecido destes órgãos e os colocam em jarros apropriados para ganhar poder em cima dos doadores de tecido.

Por isto, algum Setitas trabalham como os técnicos de laboratórios, ordenanças ou especialistas a disposição de médicos em hospitais; outros simplesmente subornam os funcionários do hospital para conseguir as amostras desejadas.

SANTUÁRIO BLASFEMO

Assim que os egípcios desenvolveram a magia funerária presente nos Textos das Pirâmides através do Livro da Progressão Diurna, eles permitiram que mais pessoas desfrutassem os privilégios da pós-vida que antes eram restritos aos faraós.

No período Helenístico, os sacerdotes egípcios abriam as Terras do Oeste para qualquer cidadão que pudesse arcar com os custos do processo de mumificação e de uma cópia do Livro dos Mortos. Todas essas pessoas entraram no reino de Osíris. Ao emularem a mumificação do deus, eles misticamente se tornavam Osíris. Cultistas de Set levaram essa afirmação a sério. Eles interpretaram que o "tornar-se Osíris" significava que essas almas se tornavam extensões do deus e que elas alimentavam seu poder através de um vampirismo espiritual. Ainda hoje eles crêem que as almas podem se encontrar em Amenti e se tornarem felizes e iludidos escravos do deus.

A religião egípcia talvez tenha desaparecido, mas as pessoas ainda buscam a imortalidade através de enterros suntuosos, monumentos ou a preservação do cadáver por eras. Já que as pessoas teriam acesso à Amenti através da obsessão com o próprio cadáver ou da pompa do ritual funerário, os sacerdotes-doutrinadores os libertam das Terras do Oeste através da reversão dessa condição. Eles profanam os corpos quebrando os ossos, escancarando a caixa torácica e usando ganchos e cordas para puxar o cadáver até que esse fique em uma posição torturante. Através da mutilação do cadáver eles imitam o assassinato de Osíris por Set e seu posterior desmembramento. Os magos Setitas, da mesma maneira, zombam e pervertem os bens funerários. Em um ritual egípcio completo, as vísceras eram colocadas em quatro vasos canônicos que eram colocados em posições específicas. Um Setita reverte essas posições colocando o vaso do norte no sul e o do oeste no leste. Outros bens funerários também são acrescentados à cena após a devida profanação.

O mago deve encher um belo caixão com estrume e transformá-lo em um jardim de cogumelos. Finas roupas se transformam em panos de chão para o magista esfregar os pés.

O Livro de Set contém informações sobre usos ultrajantes para bens funerários clássicos do Egito como amuletos e jóias: figuras de ushabtí, móveis, armas e vasos para unguentos.

Setitas que lidam com rituais funerários modernos têm que exercitar a sua criatividade. No caso de uma pessoa que buscasse a imortalidade tendo seu nome conferido à uma biblioteca, museu ou hospital; o Setita roubaria e profanaria a placa comemorativa, documentos oficiais e objetos do prédio. O Livro da Progressão Noturna atesta que essa profanação enfraquece a alma nas Terras do Oeste e impõe um tormento eterno á ela. Ao menos uma parte da alma definha e uiva de dor. Alguns Setitas acreditam que o espírito lamentador é apenas o Ka pessoal ou duplo-etérico. A verdadeira alma imperecível, o sahu, se liberta do Ka agonizante como uma cobra que se livra de sua antiga pele, uma segunda morte em direção a uma genuína e transcendente pós-vida. Outros Setitas omitem esse ponto da doutrina. Eles dizem que qualquer um que sirva Osíris merece alguns milênios de tortura. Mesmo assim, em algum momento o cadáver se desintegrará, não importando com quanto cuidado o Setita tente preservar o mesmo. Nesse momento o sofrimento da alma chega a um fim. Metafísica à parte, um praticante de Akhu precisa executar esse rito de profanação para poder executar a magia. O cadáver mutilado e o Ka torturado sugam poder mágico proveniente de Amenti para a câmara ritualística do sacerdote-doutrinador.

Um sacerdote-doutrinador pode executar a magia em qualquer outro local, mas deve promover, mensalmente, ritos de honra a Set no Santuário Blasfemo.

Se por algum infortúnio o Santuário Blasfemo for destruído o sacerdote-doutrinador não poderá realizar sequer o mais simples ritual mágico (O ritual de Feitiçaria Setita de "Abertura do Portal" permite que o sacerdote-doutrinador ganhe um benefício ainda maior do Santuário Blasfemo. Um vez por noite o feiticeiro pode aumentar a sua reserva de Pontos de Sangue ou Força de Vontade ao clamar para si a energia roubada de Amenti. Ver a sessão de Feitiçaria Setita no livro Magia de Sangue para obter os detalhes desse ritual).

MECÂNICA DE JOGO

A mecânica de jogo do Akhu difere da Taumaturgia hermética em vários aspectos importantes. Logo de início se percebe que nem toda Feitiçaria Setita se vale do teste de Força de Vontade. Algumas trilhas demandam um teste de Atributo + Habilidade, sendo sempre o mesmo teste para cada poder da trilha. Todas as trilhas demandam um teste de Inteligência + Ocultismo. As dificuldades são, geralmente, o nível do poder ou do ritual + 3, até um máximo de 9. Em alguns casos, porém, um poder ou um ritual requer que a dificuldade seja a Força de Vontade da vítima.

Muitos dos poderes das trilhas Akhu não requerem o gasto de vitae. O sacerdote-doutrinador clama para si o poder do Santuário Blasfemo no lugar deste. Gasto de vitae na Feitiçaria Setita normalmente toma a forma de sacrifícios a Set ou a outro deus.

O personagem de um sacerdote-doutrinador precisa de pelo menos um ponto de Ocultismo e um de Linguística para conhecer os requisitos referentes aos mistérios dos mitos egípcios, magia e linguagem. Os rituais alquímicos requerem que o magista possua pelo menos um ponto de Medicina ou Ciência. Se o personagem não possuir sequer um ponto de Ofícios, a dificuldade de todos os rituais que envolvam o uso de encantamento escrito, amuletos gravados ou outras inscrições aumentam em um. Os Narradores podem impor outras penalidades para as dificuldades ou bônus para os testes do jogador, dependendo do quão fidedigno foi sua aderência a toda pompa da tradição sacerdotal egípcia. Por exemplo, rituais que envolvam escritas pretendem que o personagem use uma autêntica caneta de junco, tinta e papiro. Ele pode também tentar escrever o encantamento em uma tábua de barro úmido e levá-la ao forno para endurecer. Cinzelar o encantamento em uma estrela de pedra ou pintar os hieróglifos pode, meritoriamente, reduzir a dificuldade em -1. Da mesma maneira, escrever os encantamentos com uma caneta esferográfica em um guardanapo de papel pode aumentar a dificuldade do encantamento em +1.

Outros fatores que podem reduzir as dificuldades incluem o uso de genuína água do rio Nilo, antigas ferramentas ritualísticas ou a congregação de vários membros de um culto a Set (como, por exemplo, um culto de sangue pessoal). Fatores negativos incluem o uso de trajes de material sintético ou de origem animal (sacerdotes egípcios usavam linho), ou o uso de ferramentas rituais improvisadas. Nós recomendamos que os Narradores não ajustem as dificuldades para acima de +2 ou abaixo de -2. Algumas trilhas Akhu requerem o uso de determinados materiais como foco. Em muitos casos a trilha requer apenas o uso de um pequeno amuleto ou peça de joalheria.

Algumas trilhas requerem tanto tempo e preparação quanto um ritual - mas elas são tão fundamentais para o Akhu que os jogadores gastarão pontos de experiência para que seus personagens as aprendam.

ALQUIMIA SETITA

Akhu inclui uma série de rituais que permitem a criação de óleos, unguentos e poções. Esses são coletivamente chamados de Leite de Set. A menos que seja previamente mencionado, eles levam uma semana por nível do ritual para se fabricar uma dose simples da preparação alquímica. O óleo, unguento ou poção retém sua potência por um número de semanas igual ao número de sucessos no teste de inteligência + Ocultismo, depois do qual se tornará inútil.

TRILHAS AKHU

"*Magia de Sangue: Os Segredos da Taumaturgia*" apresenta duas outras trilhas de Feitiçaria Setita: o *Nilo Seco* a *Serpente Interior*. Akhu também se vale de suas próprias versões de várias outras trilhas apresentadas em vários suplementos de Vampiro, mas lhes confere nomes diferentes.

Cada trilha se relaciona de alguma maneira com Set ou com as atividades dos cultistas de Set. Essa lista não exclui as versões Akhu de outras trilhas, mas nós recomendamos que o Narrador não importe muitas trilhas de outros estilos, já que isso pode tornar rarefeita a mística de cada escola de magia de sangue.

Alquimia (*Alquimia*): *Magia de Sangue: Os Segredos da Taumaturgia*

Conjuração (*Trilha de Ptah*): *Vampiro: A Máscara*

Corrupção (*O Falso Coração*): *Guia da Camarilla*

Pragas (*Toque de Sebau*): *Magia de Sangue: Os Segredos da Taumaturgia*

Mente Focalizada (*Trilha de Thoth*): *Magia de Sangue: Os Segredos da Taumaturgia*

Marte (*Valor de Sutekh*): *Guia do Sabbat*

Mestria Sobre a Casca Mortal (*Vingança de Khnum*): *Magia de Sangue: Os Segredos da Taumaturgia*

Manipulação Espiritual (*Trilha de Anúbis*): *Guia da Camarilla*

Controle Climático (*Sopro de Set*): *Guia da Camarilla*

Fica a critério do Narrador decidir se as trilhas que foram duplicadas requerem o gasto de vitae por parte do sacerdote-doutrinador. Se você acha mais simples usar cada trilha exatamente como ela já foi descrita, então o faça. Se você acha que é menos confuso interpretar que o poder do Santuário Blasfemo remove a necessidade do gasto de pontos de sangue, então adote essa regra. Discuta isso com seus jogadores - e certifique-se que cada sacerdote-doutrinador em sua crônica siga a mesma regra.



TRILHAS SETITAS

A MÃO DIVINA

Essa trilha se vale do princípio da magia simpática. O que o magista fizer a um modelo de um objeto também acontecerá com o verdadeiro objeto. O mais assustador de tudo é que essa trilha também pode afetar pessoas.

A Mão Divina ignora distâncias: usando essa trilha o magista pode atuar sobre um alvo em qualquer parte do planeta. O material que compõe um objeto não faz diferença - cartolina funciona tão bem quanto qualquer outro material - mas o modelo precisa se assemelhar o máximo possível (Modelos de miniatural realistas são uma "mão na roda" para magistas com Mão Divina).

O sacerdote-doutrinador precisa esculpir com as próprias mãos os modelos de pessoas, animais ou espíritos e se valer da cera de abelha como matéria-prima. O magista inscreve palavras de poder no modelo enquanto entoava cantos para os deuses. Daí por diante, o que o magista fizer ao modelo, vai acontecer ao objeto real dentro de 24 horas.

Conforme o magista for se tornando mais poderoso, ele poderá afetar alvos maiores e mais variados. Os sacerdotes-doutrinadores normalmente usam a Mão Divina para destruir ou atacar. Por exemplo, ao queimar o modelo de uma casa, a verdadeira casa também irá queimar. Arrancar o braço de uma boneca fará com que a vítima quebre o braço.

O magista também pode causar dano imediato, em tempo real, mas só se ele conseguir ver o alvo de fato.

Porém, a Mão Divina pode ter aplicações mais sutis. Um magista pode direcionar um caminhão para fora da estrada ao arrastar um modelo que corresponde a esse caminhão. Ou impedir que um barco afunde ao sustentar um modelo semelhante a esse barco, com a mesma avaria, em suas mãos. Um magista pode, inclusive, consertar um objeto danificado ao reparar um modelo consagrado e com a mesma avaria.

Sistema: Cada aplicação de Mão Divina requer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade = nível do efeito +3).

O encantamento para ativar Mão Divina requer pelo menos cinco minutos para ser lançado. Fazer um modelo adequado de uma pessoa ou objeto requer um teste de Ofícios + Percepção (Dificuldade de 6-8, baseado no nível de detalhes presentes no alvo). O jogador requer apenas um sucesso. Se o modelo foi especialmente bem feito (vários sucessos no teste), o Narrador pode conceder uma pequena redução na dificuldade do teste da trilha em si. Por outro lado, se o magista não se empenhou o bastante para duplicar o alvo (por exemplo, não pintar o modelo em cartolina de um objeto de pedra), o Narrador poderá aumentar a dificuldade em +1.

• MÃOS DE PTAH

Primeiramente o magista só pode afetar pequenos objetos como o uso de Mão Divina - 90 Kg no máximo. Alvos típicos podem ser uma trava de madeira, um móvel ou uma motoneta. O sacerdote-doutrinador deve se identificar com o deus Ptah.

Sistema: O magista pode infligir (ou reparar) dos níveis de dano em um objeto ou exercer uma força equivalente à Força 3.

•• MÃOS DE KHNUM

Nesse nível de mestria o magista adquire o poder de afetar seres mortais - humanos e animais - com a Mão Divina. O magista clama para si o poder de Khnum, divino moldador da vida. Criaturas inerentemente sobrenaturais como Lobisomens e Vampiros, contudo, permanecem imunes.

Para lançar Mãos de Khnum em um mortal o magista escreverá o nome do mortal em um boneco de cera e colocará nele alguma parte da vítima - como um punhado de cabelo ou lascas de unha. O conhecimento do "Nome Verdadeiro" elimina a necessidade de amostras do corpo, mas a maioria das pessoas hoje em dia não possui um Nome Verdadeiro, ou pelo menos elas não o conhecem.

O magista poderá afetar objetos de maior porte, até 450 Kg, como uma cabine telefônica, uma viga de aço ou uma motocicleta.

Sistema: Cada sucesso pode infligir um ponto de dano letal em uma vítima mortal. Alternativamente, ele pode exercer o equivalente à Força 2 sobre uma vítima para cada sucesso conseguido - sendo assim, o magista poderá apertar suas mãos em torno de um boneco para imobilizar a vítima.

O magista poderá exercer o equivalente à Força 6 ou infligir 4 níveis de dano contra um objeto inanimado.

••• MÃOS DE ANÚBIS

Nesse nível, o magista consegue influenciar criaturas sobrenaturais corpóreas: vampiros, lobisomens, fadas e outras criaturas semelhantes de natureza dúbia. O magista clama por Anúbis - o mediador entre os

Ele não poderá afetar Aparições ou outros tipos de espíritos. Assim como em Mãos de Khnum, o magista precisará do Nome Verdadeiro ou uma amostra de seu sangue e de seu nome mundano. O magista precisará fazer um esforço extraordinário para sobrepor a magia inata da vítima.

O magista poderá, a partir de agora, afetar objetos inanimados pesando até 2,2 toneladas, como um carro ou uma lancha.

Sistema: Para afetar uma vítima sobrenatural, o jogador do magista deverá gastar dois Pontos de Sangue e dois pontos de Força de Vontade (os quais não servirão para somar sucessos ao teste da trilha). Para cada sucesso conseguido na teste de Inteligência + Ocultismo, o magista irá infligir um ponto de dano letal ao alvo sobrenatural.

O magista poderá infligir até 6 pontos de dano em objetos inanimados ou exercer o equivalente à Força 9. Essa aplicação não custará vitae ou Força de Vontade.

••• MÃOS DE THOTH

Nesse nível o magista poderá aplicar o poder de Mão Divina sobre qualquer tipo de criatura, incluindo Aparições. Já que espíritos não têm forma corpórea, o magista precisará do Nome Verdadeiro da vítima ou (no caso de Aparições) uma relíquia do khat falecido ou algum objeto (chamado Grilhão) que fora muito importante para a pessoa enquanto viva.

O sacerdote-doutrinador também poderá afetar um espírito que possa ser visto diretamente pelo mesmo. A magia só afeta espíritos que se manifestam no plano físico ou pelo menos no plano espiritual que se encontra bem próximo da Terra. A Mão de Thoth não poderá afetar espíritos dentro de seus próprios reinos.

Nesse nível o magista poderá usar Mão Divina contra objetos inanimados que pesem até 9 toneladas, como uma limusine blindada ou um Learjet.

Sistema: O jogador do magista gastará dois Pontos de Sangue e dois pontos de Força de Vontade para afetar um espírito e fazer um teste de Inteligência + Ocultismo. Para cada sucesso o magista poderá infligir um nível de dano letal ao espírito.

O magista só poderá afetar espíritos manifestos no plano físico, na Penumbra ou Terra das Sombras. O magista poderá infligir até 8 níveis de dano a um objeto inanimado ou exercer o equivalente à Força 12, sem ser preciso dispêndio de Força de Vontade ou Ponto de Sangue.

●●●●● AS MÃOS DE HEKA

Um mestre de Mão Divina pode transferir poderes mágicos que afetarão um alvo em qualquer lugar do planeta ao clamar por Heka, a imagem personificada da magia em si. A magia transmitida pode ser uma disciplina em si, uma trilha de magia ou um ritual. Dessa maneira, o sacerdote-doutrinador poderá fazer com que uma pessoa se apaixone ao jogar uma poção do amor em um boneco consagrado, ou usando o poder de Presença chamado Encantamento sobre o boneco. As Mãos de Heka não podem transmitir efeitos puramente físicos como Garras de Fera ou ataques de Quietus. Mas a Mão pode transmitir ataques não físicos a objetos, mortais, seres sobrenaturais e espíritos.

Esse nível de mestria poderá tanto manipular quanto causar danos a objetos inanimados que pesem até 45 toneladas. Exemplos: Uma pequena casa (ou seção de um prédio maior) um iate grande, um avião de passageiros ou uma árvore gigantesca.

Sistema: O jogador do magista gasta dois Pontos de Sangue e dois pontos de Força de Vontade para afetar um alvo Espiritual ou Sobrenatural. O jogador também deverá gastar quaisquer pontos de sangue que seriam requeridos no uso da disciplina a ser transmitida e fará testes separados para o uso da Mão de Heka e da magia a ser transmitida.

Tanto a magia quanto a Mão de Heka podem falhar. Para influenciar mortais ou alvos corpóreos o magista precisará do Nome Verdadeiro do alvo ou algo proveniente do corpo do mesmo. Para afetar um espírito será necessário o seu Verdadeiro Nome, uma relíquia corporal ou Grilhão para Aparições, ou que os mesmos estejam no campo de visão do magista.

O magista poderá infligir até 10 pontos de dano a um objeto ou exercer o equivalente à Força 15.

TRILHA DE DUAT

Através da Trilha de Duat o praticante de Akhu conjura os atributos do inferno egípcio e os direciona ao inimigo. Os efeitos são mais mentais e hipnóticos do que físicos e os observadores não vêm causas físicas para o mal-estar da vítima.

Cada poder da trilha demanda um teste de Carisma + Ocultismo. Exceto o último poder, o efeito durará enquanto o magista estiver se concentrando em manter o efeito. Isso significa que o sacerdote não poderá participar de nenhuma atividade física violenta ou se ocupar com outra trilha ou ritual. O personagem pode, contudo, usar amuletos passivos. Nenhum dos poderes de Duat custa pontos de sangue: o magista conta apenas com o poder do Santuário Blasfemo.

Para se valer do poder da Trilha de Duat, o magista precisará carregar consigo um talismã mágico de ônix negro talhado como a imagem de um homem mumificado - a forma de Sokar, o deus de Duat. Alguns minutos antes de usar a trilha, o magista vai embeber a imagem com uma gota de seu próprio sangue como oferenda a Sokar, e sussurrará uma pequena oração.

Os aspectos hipnóticos da Trilha de Duat significam que o poder operará com a dificuldade de +1 se o sacerdote-doutrinador não conseguir prender a atenção da vítima com o cintilar do talismã negro no turno em que a magia se inicia. A vítima não precisará ver o magista durante os turnos subseqüentes. Se o personagem não acha necessário atrair a atenção da vítima, a Trilha de Duat poderá afetar qualquer um que o magista possa enxergar com seus olhos. Uma vez que o magista não possa mais enxergar a vítima, o ataque da Trilha de Duat chega ao fim.

● O ENVIO DAS SERPENTES

As serpentes são as proles de Apep, assombam as 12 cavernas de Duat. Elas nadam no rio e se enroscam nos membros dos mortos não redimidos. Através desse poder o magista poderá fazer a vítima presenciar alucinações relacionadas a serpentes. Inicialmente a vítima verá uma pequena cobra nas proximidades.

Não importando o que a vítima faça, a cobra chegará mais perto. Se ele correr uma cobra se atirará em cima dele ou sairá de trás de um móvel. Se ele atacar a cobra, ela desaparecerá, mas outra serpente tomará seu lugar. Depois de algum tempo, mais serpentes aparecerão e uma conseguirá se enroscar ao redor de seu corpo... Apesar de as serpentes parecerem reais e perigosas, elas nunca mordem de fato. Elas só podem assustar a vítima.

É claro que as outras pessoas não enxergam essas serpentes fantasmagóricas, e vão deduzir que a vítima está sob o efeito de drogas ou que enlouqueceu. **Sistema:** O teste de Carisma + Ocultismo será feito com a dificuldade de 4; ou de 5 se a vítima não vê o magista e o talismã de Sokar quando o ataque começar.

•• ESCURIDÃO DE DUAT

Os mortos de Duat vivem em meio às trevas, aliviados apenas pela visita noturna da balsa de Ra. Esse poder inflige a escuridão de Duat aos olhos da vítima, deixando-a cega. A vítima também ouve o fluxo das águas do Rio da Morte enquanto esse percorre o Submundo.

Sistema: Se o teste de Carisma + Ocultismo for bem sucedido a vítima não conseguirá enxergar nada enquanto o magista estiver se concentrando nela. Personagens afetados pela cegueira têm +2 de dificuldade em ações cujos testes são baseados em Destreza, as ações que envolvam o uso de visão (como procurar por um objeto, datilografar, etc). Aqueles que atacarem o personagem cegado ganham +2 dados na sua parada de dados de ataque.

••• SUFOCO DA TUMBA

Além dos outros tormentos, os mortos de Duat também não podem respirar ou falar. O ritual funerário "Abertura da Boca" tinha como objetivo livrar o falecido dessa condição infeliz. Através desse poder o magista torna a vítima muda e sem fôlego, como um cadáver.

Sistema: Se o jogador for bem sucedido no teste a vítima não poderá falar e nem respirar pelo tempo em que o magista se concentrar nela.

Para vampiros o mutismo é uma mera inconveniência, já que eles não precisam respirar. Para um mortal, porém, a falta de fôlego pode levar à morte e ele acabará, de fato, no Submundo se o magista persistir o suficiente. Os mortais podem sobreviver a alguns minutos de asfixia, mas caem automaticamente para o nível Ferido. Enquanto estiver sufocado, para cada turno durante o qual o mortal tentar executar uma ação energética o jogador fará um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6). A falha significa que o personagem sofre um novo dano equivalente a um ponto de dano por contusão. Uma vez que o personagem perde a consciência devido a esse ataque, ele poderá sobreviver por uma quantidade de minutos equivalente ao seu Vigor, antes de sufocar até a morte.

•••• A CASA ESTREITA

Os mortos de Duat descansam em caixões que só abrem durante passagem noturna do deus sol Ra. Nesse nível o magista faz com que sua vítima sinta-se aprisionada como que em um caixão, incapaz de se mover.

Sistema: Uma vítima paralisada não poderá se movimentar de maneira alguma enquanto o magista estiver se concentrando nela, a menos que gaste um ponto de Força de Vontade.

Nesse caso, a vítima poderá agir por apenas um turno e com uma penalidade na parada de dados equivalente ao número de sucessos que o magista conseguiu ao fazer o teste da trilha. Esse poder é capaz de afetar vampiros, outros seres sobrenaturais corpóreos e Aparições, mas não outros tipos de entidades espirituais.

••••• CONSIGNADO À DUAT

O poder final dessa trilha envia toda a consciência da vítima para Duat. Para os mortais isso significa morte. Para os vampiros apenas torpor - mas, levando-se em consideração que a vítima está à mercê do magista, a morte final virá logo a seguir.

Sistema: Diferentemente dos outros poderes dessa trilha, o magista gastará um ponto de Força de Vontade.

Esse não poderá ser usado para adicionar um sucesso ao teste de Carisma + Ocultismo. A vítima, ao sentir que está preste a morrer, poderá gastar um ponto de Força de Vontade para permanecer ativa por mais um turno. Enquanto estiver fazendo isso a vítima terá uma penalidade de -2 em todas as paradas de dados, como se estivesse tentando fazer duas coisas ao mesmo tempo. O alvo gastará um outro ponto de Força de Vontade a cada turno para manter o personagem vivo (ou pelo menos morto-vivo), mas o jogador do magista não precisará mais gastar pontos de Força de Vontade para continuar o ataque. A vítima precisará fazer alguma coisa que seja capaz de quebrar a atenção do magista ou escapar do seu campo de visão.

O Torpor induzido por Consignação à Duat durará o tempo determinado pela nível da Humanidade ou Trilha de Iluminação, impedindo a manutenção se seu uso por parte do magista.

USHABTI

O nome da trilha deriva das estátuas que os egípcios abastados enterravam consigo. Essas estátuas, supostamente, se tornariam servos na pós-vida, os quais serviriam a alma daquele que foi enterrado. As imagens de objetos também se tornariam reais no reino dos mortos. Os magistas egípcios também conferiam vida às imagens ainda nesse mundo. Um antigo conto fala sobre um magista que criou uma cadeira de cedro raptou um rei de um país distante e o trouxeram na mesma noite. Vampiros magistas não podem executar tais façanhas, mas mestres da Trilha de Ushabti, ainda assim, podem empreender muitas coisas maravilhosas. Cada uso dessa trilha requer uma figura separada. Sendo assim, um magista que queira criar um crocodilo confeccionará um modelo de um crocodilo; para criar um falcão, ele usará um modelo de falcão. Modelos de animais são tão fáceis de se animar quanto modelos humanóides. Um modelo só poderá ser utilizado uma vez.

Em qualquer caso, o magista esculpirá um modelo a partir de cera ou barro misturado com um ponto de seu sangue.

O sacerdote-doutrinador escreve palavras de poder sobre o modelo, incluindo seu nome em hieróglifos egípcios - "escavador", "guarda" ou algo semelhante. Então ele banhará o objeto em cerveja e mel e o defumará na fumaça de uma mistura de ervas.

Sistema: Ao ativar um ushabti o magista embebeda a imagem no equivalente a um ponto de sua própria vitae e recita o encantamento. O jogador rola Inteligência + Ofícios para determinar se a magia foi bem sucedida. Se a magia funcionar a estátua crescerá até o tamanho de um equivalente real e será animada. Se o jogador efetuar um erro crítico, a estátua é animada, mas é possuída por um espírito maligno que se encarregará de tornar a vida do magista miserável.

Criaturas ushabti têm Atributos e Habilidades. Atributos só são limitados pelo nível de mestria do magista. O sacerdote-doutrinador não pode conferir ao ushabti nenhuma habilidade que ele não possua e não poderá conferir um valor superior ao que ele mesmo possui em uma dada Habilidade. Apenas nos níveis mais altos de mestria o ushabti poderá possuir Virtudes, Humanidade ou Força de Vontade, por que eles não possuem mente ou livre arbítrio genuínos. A maioria dos ushabti só consegue seguir ordens. Eles não conseguem pensar por si mesmos nem para se auto preservarem.

Um ushabti possui níveis de vitalidade equivalentes aos de um humano ou vampiro. Eles podem absorver tanto dano letal quanto por contusão com seu Vigor com dificuldade de 6. Apesar de que o ushabti pode possuir as habilidades físicas intrínsecas à uma forma animal, como o vôo no caso de um pássaro, ou as garras e presas de um leão, eles não poderão possuir nenhuma habilidade mágica. Ushabtis variam suas aparências, de óbvios manequins animados até simulacros indistinguíveis da vida real. O número de sucessos de um jogador no teste de Inteligência + Ofícios determinará o grau de realismo da figura animada.

1 Sucesso - Barro ou cera grosseira, rudemente moldada.

2 Sucessos - Um manequim razoavelmente realista, como réplicas de cera ou bonecas chinesas.

3 Sucessos - Relativamente vívido, pode enganar um observador casual (Percepção + Prontidão dificuldade 6).

4 Sucessos - Incrivelmente vívidos (dificuldade 8 para perceber a fraude).

5 Sucessos - Indistinguível de vida.

O "índice de realismo" de um ushabti não poderá exceder o nível do poder que o criou. Assim um Guarda não poderá ser mais do que relativamente vívido.

Uma criatura ushabti permanecerá ativa por um ciclo lunar, contanto que não tenha contato com a humanidade mundana e permaneça dentro do refúgio do vampiro. No final desse período, o magista poderá prolongar a existência do ushabti por mais um ciclo lunar ao alimentá-lo com mais um ponto de sangue. Se um ushabti interagir com um humano, fora do refúgio do vampiro criador, a magia se desfaz rapidamente: dentro de uma hora a estátua se desfaz em cera ou barro e vira novamente uma mera estátua decrépita. Caso seja "morto", o ushabti se torna um manequim no momento de sua "morte".

Figuras de ushabti são normalmente confeccionadas para serem usadas por apenas uma pessoa, mais ninguém poderá se valer delas. A maioria das vezes, o magista cria um ushabti para seu próprio uso, mas também poderá confeccionar um para que outra pessoa possa usá-lo depois. Isso custa um ponto de Força de Vontade para o magista. A outra pessoa ativa o ushabti usando as palavras mágicas tradicionais, mas não precisa gastar vitae.

● TRABALHADOR

A princípio o magista só consegue produzir servos simples e praticamente desprovidos de mente. Esse ushabti pode executar tarefas simples e repetitivas como cavar, varrer, puxar e carregar. Trabalhadores não podem lutar.

Sistema: Independentemente de ser humanóide ou animal, esse ushabti básico possui dois pontos em cada Atributo Físico,

um ponto em cada Atributo Mental e nenhum ponto em Atributos Sociais (Ushabtis podem ser belos, se seu escultor assim os criar. Uma Aparência 0 representa a incapacidade do ushabti para a execução de tarefas que requeiram Atributos Sociais). Eles não possuem nenhuma Habilidade.

●● SERVIDOR

Um magista mais habilitado pode produzir um ushabti com maior inteligência e utilidade. Um servidor pode executar tarefas moderadamente complexas que requeiram um pequeno grau de senso comum.

Sistema: Adicione três pontos de Atributos às estatísticas do Trabalhador básico (mas nenhum Atributo Social ou Mental pode ser superior a 2). Adicione, também, dois pontos de Habilidades. Por enquanto, nenhuma dessas habilidades pode estar relacionada à luta.

●●● GUARDA

Nesse nível o magista pode criar um ushabti com mentes simuladas que trabalham rápido o suficiente para lidar com situações de combate.

Um ushabti criado com esse nível de mestria não precisa, de fato, ser um guarda, mas essa é uma aplicação comum para esse tipo de criatura.

Sistema: Adicione seis pontos aos Atributos do Trabalhador básico além de quatro pontos de Habilidades.

Guardas podem possuir Atributos Sociais, mas nenhum Atributo Social ou Mental pode ter um valor superior a 2, assim como nenhuma Habilidade.

●●●● FEITOR

Um magista realmente habilidoso pode criar ushabtis formidáveis - bestas poderosas ou servos mais habilidosos que muitos humanos. Tal ushabti poderá comandar ushabtis inferiores e executar tarefas complexas independente de supervisão.

Sistema: Adicione nove pontos de Atributos e seis pontos de Habilidades às estatísticas básicas do Trabalhador.

Nenhum Atributo Social ou Mental ou Habilidade poderão ter valores superiores a 3.

●●●●● DÁDIVA DE KHNUM

Os antigos egípcios acreditavam que o deus Khnum moldava os humanos dentro do útero, como o barro é moldado nas fôrmas. Um mestre em Ushabti pode criar servos com perícia ou poder memoráveis e que são cegamente leais, mas que não têm consciência de que, eles próprios, são réplicas. Ainda mais chocante, um magista pode criar um corpo para um espírito e ambos serão providos de vida, como se fossem um ser de verdade, daí para frete. Através da Dádiva de Khnum, um feiticeiro do sangue poderá erguer os mortos - ou soltar demônios no mundo.

Sistema: Adicione doze pontos de Atributos e oito de Habilidades às estatísticas do Trabalhador básico. Esse ushabti também possui Virtudes, Humanidade e Força de Vontade equivalentes às de um personagem vampírico iniciante. Ele pode pensar por si mesmo, mas, ainda assim, ficará emocionalmente preso ao seu criador como se estivesse sob Laço de Sangue.

Alternativamente, o magista poderá criar apenas um corpo e infundir este com um alma preexistente: quer seja esta uma Aparição ou outro tipo qualquer de espírito.

Sendo assim, o ushabti possuirá quaisquer Habilidades, Virtudes e outras estatísticas que o espírito possuía previamente.

O magista poderá confeccionar qualquer corpo que lhe agrade, mas o espírito precisa concordar de própria vontade a ocupar o referido corpo.

A Dádiva de Khnum custa dois pontos de Força de Vontade.

O jogador poderá gastar mais pontos de Força de Vontade para sucessos adicionais ao teste de Inteligência + Ofícios para aumentar as chances de obtenção de um ushabti mais semelhante à vida real.

Um ushabti criado através da Dádiva de Khnum não se decompõe na presença de meros humanos ou ao final de um mês. Porém, ele irá se decompor em questão de minutos se alguém desafiar se senso de identidade e convencê-lo de que ele não é uma pessoa de verdade.

Uma lenda setita fala sobre um ushabti fiel que servira seu senhor por um século até que contemplou sua imagem em um espelho e chegou a conclusão de que ele não passava de mais uma das estátuas de seu mestre. Uma outra história fala sobre um ushabti perfeitamente semelhante a um ser vivo que se casou e teve filhos. Ela decompôs-se em pó quando seu marido investigou seu passado e descobriu que ela não possuía um.

A SERPENTE INTERIOR

Setitas adoram humilhações de todos os tipos, mas desenvolveram um gosto especial para a autodestruição dos outros.

Embora o conceito moderno de vício exista longe da antiga visão do mundo egípcio, Setitas das noites atuais acreditam fortemente que seu deus aprovaria. Ainda que ele não goste de seu passatempo favorito, eles não estão prestes a parar. Afinal, é hábito formado.

● PRIMEIRA DEGUSTAÇÃO

O Setita usa este poder enquanto seu alvo está praticando alguma ação secundária, repetitiva. O poder o faz associar inconscientemente sua ação com prazer, então ele desejará fazer isto novamente, e novamente, e novamente.

Setitas criativos podem viciar suas vítimas em substâncias ou comportamentos completamente estranhos.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Sedução contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. O número de sucessos determina a força da compulsão induzida. Sempre que a vítima vê outra chance para repetir o comportamento desencadeado, ela deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade igual a Força de Vontade do Setita) para ele mesmo parar de fazer isso. A vítima perde sua compulsão completamente se ela marcar cinco sucessos enquanto tenta resistir.

●● TROCAR VÍCIO

O Setita temporariamente muda o enfoque de uma dependência ou compulsão para uma substância ou comportamento de sua própria escolha.

Por exemplo, um vício em cocaína pode ser mudado em ansiar pelo ato do sexo enquanto no ímpeto, ou um jogador compulsivo pode se tornar um cleptomaníaco também.

Sistema: Enquanto o Setita está na companhia da vítima o jogador testa Manipulação + Sedução (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se bem sucedido, as fixações do alvo se invertem durante um número de cenas iguais aos sucessos do Setita. Gastando um ponto de sangue, o vampiro pode estender o período para o mesmo número de cenas.

●●● O JONES

(gíria de rua para viciado)

O Setita reforça um vício ou compulsão já existente da vítima, de forma que ela põe de lado todos os seus impulsos morais e convicções éticas para satisfazer seu desejo.

Sistema: Enquanto o Setita está na presença do alvo, o magista testa Manipulação + Sedução contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo e gasta um ponto de sangue.

Se bem sucedido, quaisquer escrúpulos que a vítima poderia ter sobre romper as barreiras para a satisfação de seus desejos desaparecem, ela não pode nem gastar pontos de Força de Vontade para superar o vício, e ela deixará alegremente seu escritório durante o meio do trabalho para satisfazer-se.

O efeito dura uma cena por ponto de sangue gasto.

●●●● COMPULSÃO FATAL

O Setita perverte a dependência de uma vítima, tornando-a uma fome literal. Se o sujeito não satisfaz seu vício, ele sofre fome até a morte.

Sistema: O Setita precisa estar na presença do alvo, e o jogador testa Manipulação + Sedução contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo e gasta 3 pontos de sangue.

Sempre que ele chegar a três noites sucessivas sem satisfazer seu vício ou compulsão, o alvo sofre um nível de vitalidade letal não-absorvível.

O único caminho para recuperar níveis de vitalidade perdidos deste modo é satisfazer a compulsão; o personagem recupera todos eles imediatamente e a influência do poder termina

●●●●● TEMPERANÇA

O poder final da Serpente Interior intriga Setitas que não entendem completamente os modos sedutores do seu Clã. Qual é a utilidade de impedir vícios? Forçar um viciado a se privar, porém, pode quebrar muitos hábitos e forçar um estilo de vida (ou pós-vida) completamente mudo não apenas um vício facilmente visível.

A Temperança deixa uma vítima impossibilitada de obter prazer ao satisfazer um vício. O desejo físico ou psicológico ainda existe, mas a substância ou comportamento que uma vez deu tal prazer agora provoca dor e desgosto.

Sistema: Enquanto o personagem está próximo ao alvo, o jogador testa Manipulação + Sedução (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) e gasta um ponto de sangue.

O número de sucessos determina a duração do efeito de Temperança.

1 Sucesso - uma cena

2 Sucessos - uma noite

3 Sucessos - uma semana

4 Sucessos - um mês

5 Sucessos - um ano

A vítima sofre um nível de vitalidade por contusão devido à náusea e dor ao satisfazer seu vício. Narradores podem impor outros problemas, também, baseados na natureza do vício da vítima. Por exemplo, um alcoólatra forçado tomar umas doses poderia precisar de um teste de Força de Vontade bem sucedido para evitar vomitar quando beber.

Narradores podem ainda desejar impor sintomas naqueles cujos vícios poderiam provavelmente produzir tal resultado por "sair do lixo". O feiticeiro deve selecionar somente um desejo para Temperança afetar. Porém, o personagem pode usar o poder mais de uma vez para bloquear múltiplos vícios. A Temperança não funciona em necessidades fisiológicas verdadeiras como comida (para mortais) ou sangue (para vampiros).

TRILHA DO NILO SECO

Quando o filho de Osíris matou Set, o deus serpente jurou que ele teria sua vingança trabalhando para destruir tudo que seu irmão possuiu em vida. Como o deus no qual eles tomam inspiração, praticantes desta trilha juram destruir tudo que faz uma sociedade funcionar. Alguns aceitam esta tarefa como o preço pelo poder que Set concede a eles.

Outros se divertem com isso, como eles buscam sua própria vingança contra um universo indiferente. A Trilha do Nilo Seco serve como sua maior arma nesta cruzada.

A não ser que declarada, cada poder exige que o Setita coloque um amuleto de cerâmica azul nos bens pessoais ou habitação de um alvo individual. A magia dura até que o indivíduo destrua ou caso contrário livre-se do amuleto. Porém, ela pode fazer danos permanentes enquanto ativa. Um marido que deixa sua esposa sob da influência de Amor Morre, por exemplo, não necessariamente estará apto a ganhar seu perdão depois dele descartar o amuleto e voltar ao seu juízo.

● BELEZA ENFRAQUECE

O Setita faz com que uma obra de arte, como uma pintura, escultura, romance, filme ou desempenho ao vivo, seja considerado por seu público como repelente, feio, mal executado e cruelmente niilista. Usar o poder em uma obra de arte que já exibe uma ou mais destas qualidades é redundante.

Sistema: O Setita testa Raciocínio + Manipulação (dificuldade 3 a 9, à escolha do Narrador: um episódio de um seriado qualquer seria uns 3; a Mona Lisa, um 9). O Setita deve estar na presença da obra quando ele usar o poder. Se cópias múltiplas de uma obra existirem, só aquelas em sua presença são afetadas. Por exemplo, personagens assistindo uma transmissão televisiva com esse poder a vêem como repulsiva, enquanto espectadores em outras casas não percebem nada fora do comum.

O efeito dura para o comprimento de tempo exigido para experimentar o trabalho, ou para uma cena, o que for maior. Este poder não exige o amuleto descrito acima.

●● CONFIANÇA MURCHA

A vítima começa a suspeitar que um especificado, confiado aliado ou associado pretende traí-lo. A ilusão da vítima escala de aprazível inquietude até paranóia incontrolável.

Sistema: O jogador do Setita testa Raciocínio + Manipulação contra a Força de Vontade do alvo e gasta um ponto de sangue.

O processo total leva nove semanas menos uma semana por sucesso marcado. O alvo pode resistir em um teste de Força de Vontade bem sucedida se ele suspeitar que algo exterior pode estar influenciando-o (Narradores, usem seu melhor julgamento) acumulando mais sucessos que semanas passaram no declínio do personagem.

●●● AMOR MORRE

O Setita suprime todos os sentimentos de amor sentidos pela vítima em direção a um alvo secundário especificado. A primeira vítima nada sente além de vazio e confusão quando ele vir a pensa sobre o segundo. O Amor Morre ataca amores românticos, platônicos e familiares.

Sistema: O Setita deve estar na presença de sua vítima para iniciar este poder.

O jogador testa Raciocínio + Manipulação contra a Força de Vontade do alvo e gasta dois pontos de sangue. Depois disso, a união emocional do sujeito que deve ter sido originalmente amor murcha durante o curso das próximas noites. Este poder não afeta Laços de Sangue. O Amor Morre acaba depois de vários meses equivalentes a Força de Vontade do Setita no momento que é usado.

●●●● ESPERANÇA DISSOLVE

A vítima do Setita não pode afastar a convicção absoluta que um objetivo especificado que ele queira realizar não pode sob nenhuma circunstância ser alcançado. Ele rapidamente torna-se desanimado e indolente.

Sistema: O Setita deve estar na presença do sujeito no momento que ele invoca este poder. O jogador testa Raciocínio + Manipulação contra a Força de Vontade do alvo e gasta três pontos de sangue.

Se o teste é bem sucedido, o sujeito mergulha em uma depressão profunda sobre do curso de um dia ou noite, e se torna distintamente sombrio. Enquanto neste estado, um personagem só pode ter um número de dados igual ao seu Autocontrole para paradas de dados. Se ele desejar usar sua parada de dados completa, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade para empreender aquela ação. Embora seja improvável que este poder dirija um personagem para a depressão suicida, um personagem já predisposto a isto pode achar o desejo mais tentador.

A duração deste poder varia pelo número de sucessos que o Setita adquiriu. Pode ser curado através de terapia, drogas, etc. Antes deste período de tempo, porém, a vítima deve procurar ajuda.

1 **Sucesso** - Uma noite

2 **Sucessos** - Uma semana

3 **Sucessos** - Um mês

4 **Sucessos** - Um ano

5 **Sucessos** - Permanente

●●●●● TRONOS DESMORONAM

O Setita escolhe uma vítima e a faz repensar em sua lealdade e na autoridade que outro possui. Não importa porque o alvo segue seu líder - admiração, fervor ideológico, medo ou simplesmente simpatia - ele agora nega sua aliança.

Trabalhar contra o objeto de sua lealdade, ou apenas sair da sua presença, fica a critério da vítima.

Sistema: O magista deve ver o alvo para iniciar o poder. Faz-se um teste de Raciocínio + Manipulação (dificuldade igual a Força de Vontade da vítima) e gasta três pontos de sangue.

Se obtiver um sucesso o personagem adquire uma antipatia ativa por algum líder que marcou sua vida - um chefe, um vigário, um rei, um presidente, seu pai - e reage da forma mais característica com sua Natureza. Isso nem sempre resultará em conflito físico; um Conformista pode apenas não respeitar uma ordem de quem antes admirava, mas procurará ficar perto de quem se opõe ao líder, e isso pode acarretar em um rebelião.

A IMANÊNCIA DE SET

A Trilha seguinte não está perdida a ponto de ninguém a conhecer, mas é extraordinariamente difícil de se aprender. Esta Trilha caiu de uso desde a Idade Média. Para começar a aprender esta Trilha um sacerdote Akhu deve primeiro ter ouvido falar da existência da Trilha - difícil devido à sua obscuridade - ter um Mentor de Nível 4 ou mais que já sabe a Trilha, e Ocultismo e Cultura Setita com uma pontuação de 4 ou mais. Além disso, devido à sua obscuridade ela requer um Santuário de Blasfemo de nível 3 ou mais alto para uso.

O clã Setita é fundamentado solidamente na convicção que o seu criador não é nada menos que um deus, e o sangue que corre pelas suas veias é a essência do próprio Set compartilhada entre os seus seguidores para lhes conceder poderes acima dos mortais e criaturas sobrenaturais. Ao longo desta convicção vem o conhecimento seguro que eles se tornaram casas do deus - eles são totalmente unidos com o seu criador e ele pode tocar as suas crianças não importa onde eles estão. Setitas empregam este caminho de feitiçaria para chamar as energias do deus para propósitos de comunicação, manipulação e destruição.

● SUSSURRO DAS AREIAS

O sangue compartilhado de Set que corre nas veias de todos os Setitas cria um laço entre eles permitindo a uma Serpente comunicar os seus pensamentos aos seus servos e descendentes, não importa o quão longe eles possam estar. Este poder permite que o feiticeiro compartilhe suas idéias no mundo inteiro e pôr em prática os planos de Set.

Sistema: Para usar este poder o jogador gasta um Ponto de Sangue e testa Manipulação + Liderança (dificuldade 6). Se obtiver sucesso o sacerdote-doutrinado pode se comunicar com quaisquer de sua Progenie ou Carniçais, não importando o quão longe estejam. Para cada teste realizado, um alvo pode receber a mensagem, entretanto, todos os alvos recebem a mesma mensagem.

A comunicação dura um turno, e pode consistir de não mais que duas orações curtas. Os jogadores podem manter a ligação e o Vampiro pode se comunicar mais tempo gastando um ponto de Força de Vontade para cada turno sucessivo.

•• LÍNGUA DO TENTADOR

Muitos Setitas são escolhidos por suas habilidades em manipular tanto a mente dos mortais quanto a dos Cainitas, e esta habilidade aumenta essas qualidades para o extremo, dando às suas palavras uma doçura hipnótica que pode soltar os lábios mais apertados e pode libertar os desejos íntimos de uma vítima.

Sistema: O Setita tem que invocar este poder imediatamente depois do pôr-do-sol. O jogador gasta dois Pontos de Sangue e testa Manipulação + Empatia dificuldade igual a Força de Vontade do alvo. Nessa noite o Setita tem que procurar sua vítima e se ocupar de conversar com ela por pelo menos meia hora. Se a prece teve êxito, a vítima deixa escapar um dos seus medos secretos ou desejos sem se lembrar de ter feito isso. O número de sucessos pode indicar a importância do segredo à discrição do Narrador.

••• VOZ DO PROFETA

Antigamente, os poderes dos oráculos podiam mudar uma vida mortal para sempre, até mesmo trazendo os maiores heróis para a glória ou ruína dependendo de como eles interpretavam as palavras do deus. O Setitas estão muito frequentemente prolongando a serpente nas sombras de templos proféticos como Siwa ou Delfos, compartilhando as palavras corrompidas do deus e buscando confirmação dos seus medos ou ambições.

Quando um Setita emprega este poder ele está se comunicando supostamente com o seu akh, enquanto vagando em Duat e utilizando os conhecimentos sobrenaturais lá disponíveis.

Sistema: Na presença da vítima o jogador gasta dois Pontos de Sangue e um ponto de Força de Vontade, em seguida testa Percepção + Empatia contra a Força de Vontade do alvo.

Se obtiver sucesso o Setita entrega uma mensagem secreta à vítima que fala diretamente com os seus desejos mais íntimos. A natureza desta mensagem é determinada pelo Narrador, e pode significar pouco ou nada para o sacerdote-doutrinado que usa o poder.

Porém, a vítima levará a mensagem como confirmação das suas ambições secretas, e será guiada a agir nelas indiferentemente dos riscos aparentes ou desvantagens. Esta habilidade pode ser imprevisível, transformando um peão complacente em um louco furioso (ou vice-versa).

•••• SENHOR DAS TEMPESTADES

Tempos antes da sua encarnação como um tentador, Set era o deus de escuridão e tempestade. Esta habilidade permite ao sacerdote-doutrinado convocar uma tempestade de areia (ou temporal) de feroz intensidade, bloqueando o céu e guiando qualquer pessoa sã para se cobrir, mas permitindo ao Setita se mover depressa e facilmente.

Sistema: O Setita gasta três Pontos de Sangue e um ponto de Força de Vontade, chamando uma tempestade furiosa que cobre a área dentro de uma milha quadrada (1600 m²) do sacerdote-doutrinado que a invocou.

Ele pode aumentar a área da tempestade gastando Força de Vontade adicional, aumentando a área através de 10 milhas por ponto de Força de Vontade. Enquanto os ventos uivantes e areia (ou chuva) são severos o bastante para guiar a maioria das criaturas sensatas para se cobrir (como no nível Intermediário do Sopro de Set, o tempo para chamar a tempestade está baseado na mesma tabela), o Setita (e qualquer um no seu acompanhamento imediato) pode viajar intacto pelo tempo furioso, como se fosse uma noite calma e clara.

Os efeitos da tempestade duram pelo menos uma cena, mas pode durar mais tempo, à discrição do Narrador. Mais de um Setita usou este poder para impedir os movimentos dos seus inimigos enquanto fazia uma fuga oportuna, notavelmente durante a catástrofe de Tanis.

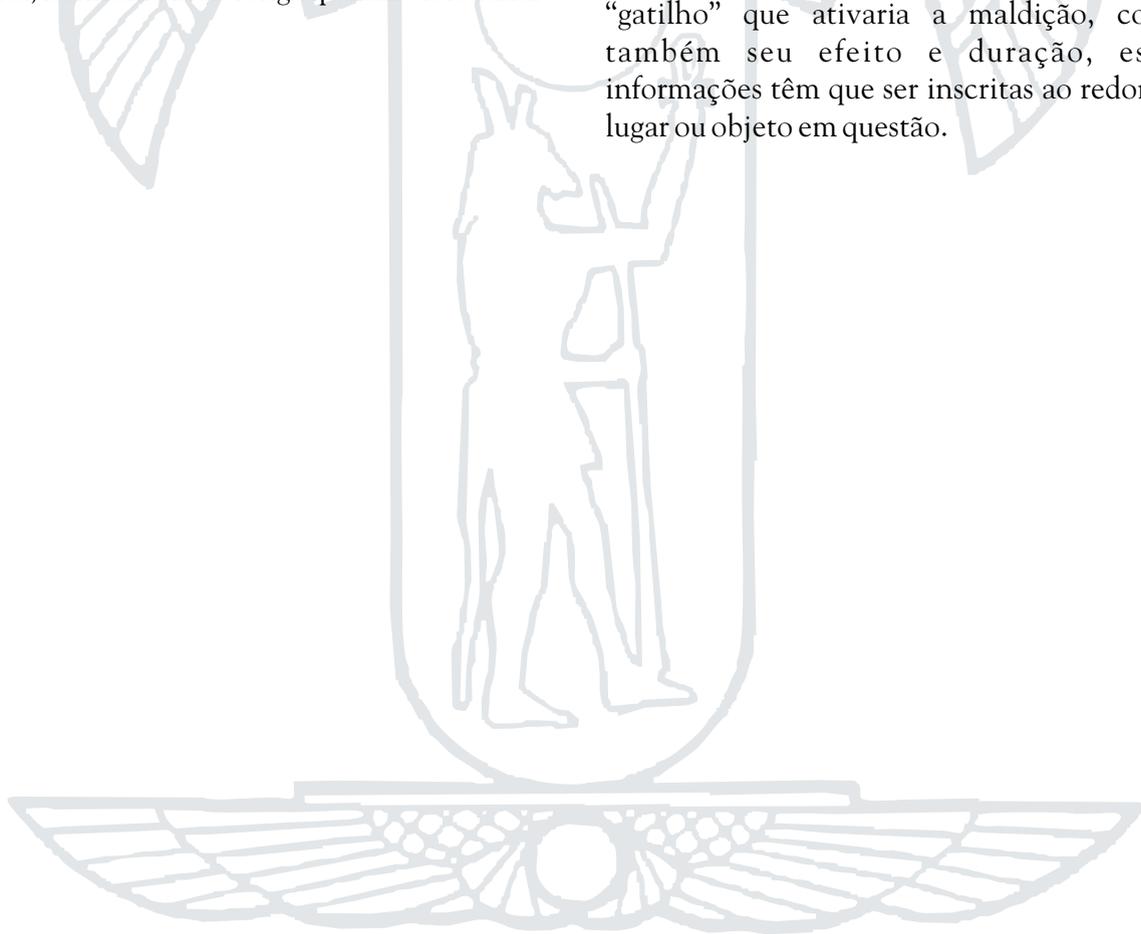
●●●●● INVOCACÃO NEGRA

Por milhares de anos as pessoas do Egito protegeram suas tumbas e tesouros subterrâneos com maldições de infrações chamando os deuses para vingar. Esta habilidade permite para um sacerdote-doutrinado pôr uma maldição em um dado lugar, ou direcionar algo prejudicial contra um inimigo em particular.

Sistema: Para pôr a maldição contra uma pessoa, o Setita tem que saber o nome da vítima, e no caso de um Vampiro, tem que ter uma gota de sangue do Cainita. O Setita tem que inventar a natureza da maldição primeiro tem que ter um efeito específico e uma duração exata, nenhuma mais longa que um ciclo lunar.

O efeito pode ser virtualmente qualquer coisa: deixe a força dele murchar como cana ressecada; deixe que a mente dele seja entorpecida como se fosse através de vinho forte; deixe que a língua dele fale nada mais que a verdade; deixe que a pele dele caia de seus ossos, etc.

Uma vez que a maldição tenha sido criada, o jogador gasta quatro Pontos de Sangue e um de Força de Vontade, em seguida testa Manipulação + Ocultismo contra a Força de Vontade do alvo. Se obtiver sucesso a maldição tem efeito imediatamente. No caso de uma maldição auxiliar a proteger um lugar ou objeto em circunstâncias apropriadas, o Setita tem que declarar especificamente o “gatilho” que ativaria a maldição, como também seu efeito e duração, estas informações têm que ser inscritas ao redor do lugar ou objeto em questão.





RITUAIS DE NÍVEL UM

BEBIDA DE TYPHON

A maioria dos preparos da alquimia Setita começa por essa cerveja mágica misturada à vitae. Um sacerdote-doutrinador que não sabe preparar a Bebida de Typhon pode desistir de buscar conhecimentos alquímicos mais profundos. Essa bebida sustenta carniçais como se fosse o verdadeiro vitae vampírico. Vampiros também podem bebê-la.

Por si só essa bebida não possui outras propriedades. Ela não pode ser usada para abraçar um mortal e nem para lhe impor um Laço de Sangue. O processo de destilação neutraliza esses aspectos da vitae.

Sistema: O processo de produção da Bebida de Typhon demora um mês, começando e terminando na lua nova. A cada galão de bebida produzida o magista acrescentará o equivalente a um Ponto de Sangue de seu próprio sangue.

O processo de destilação multiplica o vitae, de modo que um Carniçal poderá adquirir um Ponto de Sangue para cada 1/4 de galão de bebida ingerida. Entretanto, vampiros conseguem apenas um ponto de Sangue por galão ingerido - o mesmo tanto que foi investido na fabricação da bebida.

Para vampiros a magia da bebida se restringe ao fato de que eles podem bebê-la sem ter que regurgitá-la segundos após ter sido ingerida. Vampiros podem inclusive ficar embriagados com a mistura e depois sofrerem ressaca.

INSCREVER NO LIVRO DE SET

Muitos rituais Akhu requerem que seja feita a leitura de preces contidas no Livro da Progressão Noturna. Para alguns propósitos apenas as palavras são suficientes. Rituais poderosos, porém, requerem o uso especial de pergaminhos consagrados. O feiticeiro deverá copiar à mão, com escrita hieroglífica, sobre um pergaminho confeccionado com papiro autêntico, valendo-se de vitae vampírica como tinta. Isso normalmente leva alguns anos. Mais ninguém poderá manusear a cópia até que ela seja finalizada.

O copiadador deverá evitar qualquer mancha, sujeira, rasura ou qualquer outro tipo de impureza. Cópias consagradas do Livro da Peregrinação Noturna valem enormes somas de dinheiro ou grandes favores no templo Setita.

Além da sua presença ser muito importante para a execução de vários rituais poderosos, um Livro de Set consagrado aumenta as chances de sucesso na execução de outros rituais pelo sacerdote-doutrinador, devido apenas à sua mera presença.

Um efeito mágico adicional é o fato de que o livro pega fogo se exposto à luz solar. Um feiticeiro pode, também, usar esse demorado ritual para escrever outros textos. Nesse caso, o livro resultante também pega fogo se exposto à luz solar, mas não terá nenhum efeito mágico além desse. Os Setitas se valem desse aspecto do ritual para manter outros textos sagrados longe das mãos de mortais.

Sistema: Inscrever no Livro de Set requer o costumeiro teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 4). A falha indica que o personagem não preencheu determinadas condições do ritual enquanto escrevia o texto, ou que cometeu erros demais. O copiadador não precisa usar a sua própria vitae no processo, mas tal cuidado confere algum prestígio à cópia.

SELAR OS PORTAIS DO SANGUE

Os sacerdotes-doutrinadores egípcios prescreviam amuletos de Set para prevenir abortos espontâneos e excesso de fluxo menstrual, pois a masculinidade brutal do Deus Negro assustava o útero enfermo que então se contraía e cessava o fluxo. Setitas egípcios ainda negociam os favores desse encantamento, apesar de que eles não contam aos seus clientes sobre um de seus poderes.

Sistema: O amuleto não requer nenhum cuidado especial para ser inscrito e consagrado. A mulher que carregar o amuleto não correrá o risco de aborto e suas menstruações serão tremendamente reduzidas. Mas na verdade, o sangue menstrual será passado para o sacerdote-doutrinador; um ponto de sangue por mês, mas nunca mais do que isso.

Se a portadora não usar o amuleto durante um ciclo menstrual a magia é quebrada. A magia dura um mês por sucesso no teste de encantamento.

LEITE DE SET

Este ritual é um pretexto para uma gama de rituais muito numerosos, entretanto, muitos Setitas têm os seus próprios nomes para misturas criadas deste modo. Em cada uma o Setita cria uma pomada ou unguento com propriedades mágicas.

Os detalhes exatos do ritual e ingredientes da pomada variam, enquanto dependendo do efeito desejado.

Sistema: Cada efeito deve ser aprendido como um ritual separado. Quando ele quiser ganhar um novo ritual, o jogador especifica um efeito desejado e o Narrador determina seu nível de acordo com o seu julgamento da efetividade do unguento em comparação a outros efeitos do ritual. Ele deve determinar antes qualquer efeito se assemelhe a um ritual já existente ou de qualquer outra fonte, a não ser que o efeito já seja comum e disponível para várias Disciplinas. Efeitos têm que mudar os seus objetivos para o pior, ou os alterar de forma que eles sirvam um propósito novo. Cada dose de pomada ou unguento leva uma semana por nível para ser produzida, e funciona por um tempo de duas semanas por nível do ritual, e então se torna uma substância inútil.

Para prejudicar um objeto inanimado ritual teria um nível básico. Prejudicar os mortais requer um ritual de poder Intermediário. Outras criaturas sobrenaturais são versáteis o bastante que só os rituais avançados têm efeito. Os efeitos mais complexos aumentam o nível do ritual. Por exemplo, o ritual para queimar aço ou concreto é um Básico. A mesma pomada, se usada para queimar a carne de mortais é Intermediário, e se você quiser usar isto no Príncipe, deve ser criado no nível Avançado.

Aqui são algumas manifestações comuns do Leite de Set:

- Acrescentar o Leite de Set em um tanque de combustível, de forma que o veículo leve o Setita para onde ele deseja, e não para onde o motorista está guiando (3)
- Alterar uma fechadura para o modelo da chave do Setita (1)
- Derreter aço e concreto (2)
- Tornar uma droga mais viciante (1)
- Queimar uma pessoa ao toque (1 para cada dois níveis de vitalidade)
- Derramar a mistura no chão de forma que siga um alvo específico (2)
- Alterar as informações em um hardware (1)

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

ABERTURA DA BOCA

Esse ritual mágico imita um dos ritos egípcios comuns executados antes do enterro. O rito funerário conferia ao falecido a habilidade de respirar e falar no Mundo Inferior. O ritual Akhu permite que um fantasma fale através de seu próprio cadáver.

A Abertura da Boca só funciona se o cadáver ainda possuir uma cabeça e língua intactas. O magista borriфа o cadáver com água e natrão (um sal natural usado no processo de mumificação), coloca três amuletos sobre o corpo e recita uma prece funerária. No final o magista toca a boca do cadáver com o bastão cerimonial enquanto o comanda a falar.

Sistema: Se o sacerdote executar o ritual corretamente, o morto poderá ouvir e falar por um minuto, mas não poderá executar nenhum outro tipo de ação. O ritual não obriga o cadáver a falar a verdade; nem sequer ele sabe nada além do que já sabia antes de morrer. Ele, além disso, não poderá falar da vida após a morte e nem do Mundo Inferior (se argüido sobre o motivo, ele responderá que Osíris o proibiu de falar sobre tais temas... mesmo que a pessoa jamais tenha ouvido falar em Osíris durante a vida. Magia é algo misterioso). A Abertura da Boca só funciona uma vez para cada magista em particular sobre uma determinada pessoa.

SONHOS DE DUAT

Por intermédio de uma invocação a Set, o magista amaldiçoa uma vítima para que ela sofra pesadelos terríveis.

O magista precisa de uma parte do corpo da vítima, como pontas de unha e fios de cabelo. Ele às coloca no interior de uma figura de cera na qual ele vai inscrever o nome da vítima (o mais próximo possível do que seja permitido pela escrita hieroglífica). Enquanto recita a maldição, o magista banha a figura numa mistura amarga de água e natrão que deve ser declarada como proveniente do rio de Duat. Então, a vítima irá sonhar com os horrores de Duat.

Sistema: Diferentemente de outros rituais, esse usará o nível de Força de Vontade da vítima como dificuldades do teste. Para cada noite na qual o magista for bem sucedido em amaldiçoar a vítima com pesadelos, essa perderá um ponto temporário de Força de Vontade.

Se o magista obtiver uma falha crítica a vítima terá um sonho diferente. Durante o pesadelo, em meio à escuridão, monstros e morte, aparecerá um barco iluminado e remado por homens e mulheres com cabeças de animais. Um homem com cabeça de íbis - o deus Thoth - diz à vítima como o magista a amaldiçoou e lhe dá o nome do magista. (O problema da magia religiosa é que ela falha também de maneira religiosa. Ao aceitar a realidade de um deus, a magia setita também aceita o poder de outros deuses que possam interferir).

ABERTURA DO PORTAL

Este ritual prepara um cadáver de forma que ele se torna um foco para a magia do Setita, permitindo até maior benefício de um Santuário Blasfemo. Se o cadáver não está mumificado de acordo com a tradição egípcia antiga, ele deve ser submetido aos procedimentos antes do ritual começar. Este processo solitário pode levar várias noites e normalmente é executado por uma convenção de Setitas sacerdotes e feiticeiros.

Sistema: Uma vez que o corpo está preparado, o ritualista começa a cerimônia verbalmente recontando a vitória de Set sobre Osíris e informando ao cadáver da subsequente penetração de Set nas Terras Ocidentais e a ineficácia de Osíris para parar o progresso dele. Ele organiza os jarros de canopo em ordem invertida, colocando o jarro que é suposto que esteja posicionado ao oeste do corpo em seu leste, o do norte no sul e assim por diante. O magista abre fraturas na caixa torácica, corta a coluna do cadáver e perfura dúzias de ganchos nele.

Nos ganchos ele enfia fios de categute (material feito de tripa de carneiro, é usado nas ligaduras e suturas cirúrgicas), o qual ele prende então a uma armação de metal ao redor da múmia.

O feiticeiro puxa os fios, forçando o corpo em uma posição de tortura. O ritual leva 12 horas para ser realizado.

O jogador se ocupa de cinco desafios simples, tendo sucesso só em um ganha (teste preliminar com a Tanatologia ou a Habilidade de Mumificação).

Cada sucesso nestes desafios dá para o cadáver um grau, atingindo o grau para o qual seus arranjos funerários satisfizeram as exigências de O Livro dos Mortos. Nenhum sucesso não representam qualquer semelhança, que será freqüentemente o caso, e cinco sucessos marca a maior fidelidade para esses possíveis rituais em tempos modernos.

Se obtiver sucesso, o Setita agora possui um meio de sugar energia das Terras Ocidentais. Ele pode a qualquer hora aumentar a sua reserva de Sangue ou Força de Vontade por vários pontos igual ao nível que o Narrador classificou a múmia.

Depois da passagem de várias horas igual aos sucessos dele no ritual, ele perde os pontos. Ele pode fazer isto uma vez por sessão e pode ter só uma múmia ritualmente profanada em uso em qualquer no templo.

Se qualquer um destruir o cadáver ou desamarrá-lo da armação, o Setita perde uma soma de pontos de Sangue e Força de Vontade (distribuídos pelo Narrador) igual a duas vezes o nível da múmia e não pode executar Akhu.

Este sempre é o primeiro ritual aprendido da mesma maneira que os Tremere sempre aprendem o Rito de Introdução.

Sem este ritual o feiticeiro não pode executar as magias necessárias com as energias das Terras Ocidentais não podendo ser acessadas.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

ELIXIR DA ALMA LIGADA

Essa bebida mágica consiste em uma mistura da Bebida de Typhon misturada com sucos e resinas de diversas ervas incluindo maconha, ópio e mandrágora.

Antes da administração do Elixir da Alma Ligada, o magista derrama a bebida sobre uma estrela que possua uma oração para Anúbis inscrita nela, então coleta a bebida derramada em um bacia. O sacerdote lembra a missão do deus de julgar os mortos e solicita um poder semelhante de enxergar os corações dos outros.

Pessoas que bebam do elixir sentem as sensações e emoções umas das outras enquanto elas permanecerem dentro do campo visual. Ela também torna aquele que bebeu completamente incapaz de resistir qualquer tipo de controle mental: a droga abre sua alma e ele não poderá mais definir quais pensamentos são seus e quais não são.

Tanto vampiros quanto mortais podem beber o Elixir da Alma Ligada.

Sistema: Cada preparação do Elixir da Alma Ligada cria duas doses. Uma pessoa sob influência do elixir sentirá o prazer, a dor, pensamentos e emoções de qualquer outro que também esteja usando o elixir nas proximidades. Sendo assim, se um dos usuários do elixir sofre alguma penalidade por ferimentos, todos os outros usuários também sofrerão a mesma penalidade.

Se um personagem precisar fazer um teste para resistir ao Frenesi ou ao Röttschreck, todos os demais personagens também o terão de fazer. Por outro lado, todos que estiverem conectados podem utilizar as Habilidades de um dos participantes como se fossem deles mesmos.

Um usuário do Elixir da Alma Ligada não pode resistir à Dominação, Presença ou qualquer outra magia de controle mental.

Qualquer uso desse tipo de magia ou disciplina sobre o usuário ganha automaticamente um sucesso imediato que não poderá ser cancelado por nenhum resultado de 1 no teste de ativação.

A vítima não poderá usar Força de Vontade para resistir a esse controle. Cada hora após a tomada do Elixir, cada usuário terá de fazer um teste de Vigor (dificuldade de 6) para escapar dos efeitos do mesmo.

ENVIO DE ESCORPIÕES

Set enviou um escorpião para envenenar o infante Hórus. Esse ritual simula o mito ao criar um escorpião mágico que atacará um único alvo pré-determinado.

O veneno mágico do escorpião tem uma ótima chance de matar um mortal e pode causar uma séria inconveniência a um vampiro.

O magista irá confeccionar um modelo de cera de um escorpião que conterà também uma ponta de unha, cabelo, cuspe ou qualquer outra coisa que provenha do corpo da vítima. Ela escreve o nome de Set com tinta verde no corpo do escorpião de cera e recita o mito do envenenamento de Hórus (mas omite o trecho em que o deus foi curado).

Então ele deixa o modelo de escorpião em um local freqüentado pela vítima. A próxima vez que a vítima chegar perto do escorpião, esse se transformará em um escorpião de verdade e ferrouará a vítima.

Sistema: O veneno do escorpião causa um ponto de dano letal a cada 15 minutos. O dano é interrompido se a vítima for bem sucedida em um teste de Vigor com dificuldade de 7 (apesar de que vampiros poderão usar sangue para aumentar seu Vigor para resistir ao veneno).

Esse veneno também afeta Lupinos, Changelings e outras raças sobrenaturais que possuam corpos físicos.

A vítima pode ver o escorpião antes que ele ataque (Percepção + Prontidão, dificuldade 7 devido por ele ser pequeno, ou 9 se a vítima não estiver procurando por ele).

Se a vítima matar o escorpião antes que esse a ferre ele se transformará em um modelo de cera. Se o escorpião morrer depois de ter ferrouado ele permanecerá com a forma de um escorpião de verdade.

PREPARA OS JARROS CANOPOS

O Setita leva tecidos corporais de uma vítima desejada os coloca nos quatro jarros canopos usados em antigas práticas funerárias Egípcias. Ele inverte o ritual propositalmente para assegurar rápidas passagens para as Terras Ocidentais, ganhando vantagem sobre a

Os jarros e seus associados tipos e tecidos são descritos completamente em *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy* página 115.

Sistema: Podem ser usadas amostras de outros tecidos, entretanto eles não são tão potentes. O Setita ainda pode guiar um funcionamento contra um alvo até mesmo se não tiver os pedaços requeridos de carne; ele pode usar um objeto roubado da vítima que simbolicamente repercute com o órgão desejado. Os restos de uma refeição do alvo trabalham como conteúdo substituto do sul ou jarros do norte. Pílulas do coração e inaladores de asma, até mesmo hálito de hortelã e seringas fazem os substitutos aceitáveis para os conteúdos do jarro do leste. Drogas ou álcool uma vez na posse do alvo podem representar o fígado e bexiga biliar em um jarro do oeste. O ritual leva quatro horas para ser executado.

Uma vez completo, o Setita pode a qualquer hora interferir com qualquer ação executada pela vítima, contanto que ele esteja de alguma maneira atento as atividades atuais do alvo. Exemplos de interferência incluem fazer com que a vítima perca um ônibus ou avião, perca sua carteira, se torne o alvo de um assalto aleatório e qualquer número de outros efeitos indiretos ainda mais significantes. O Setita pode interferir com um número de ações a cada noite igual ao número de sucessos obtidos no teste. Ele pode continuar com suas ações até que os jarros sejam movidos ou destruídos.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

AREIA MUTILADORA

Um punhado de areia consagrada do rio Nilo pode forçar toda sorte de espíritos a voltarem de onde vieram. De certa maneira, a Areia Mutiladora tem um poder limitado sobre todas as criaturas sobrenaturais. De fato, um magista usou areia do Nilo para impedir que uma serpente mágica gigante conseguisse reunir suas duas metades cortadas.

O magista precisa obter a autentica areia do rio egípcio, lavada até que esteja completamente limpa e seca na luz do sol.

Ele irá untar a areia com perfumes, natrão e algumas gotas de sua própria vitae e cantar um hino em homenagem ao Nilo. Quando usar a Areia Mutiladora o magista invocará um deus egípcio apropriado contra qualquer espírito ou criatura sobrenatural que ele encontre. Contra aparições ele poderá chamar Anúbis para carregar a mesma de volta para o Mundo Inferior. Ra ou Set funcionam igualmente para exorcizar os demônios de Duat. Seker afeta vampiros. Um magista eficiente saberá intuitivamente qual deus funcionará melhor em cada circunstância.

Sistema: Um magista pode encantar a Areia Mutiladora antecipadamente. A mesma manterá seu poder até o raiar do dia. Uma vez que o espírito tenha sido exorcizado ele retornará para seu lar; a areia egípcia funciona contra todos os espíritos, não apenas contra os de origem egípcia. Esse espírito não poderá retornar à Terra até o próximo pôr do sol. Um vampiro, lobisomem ou outra criatura sobrenatural perderá temporariamente quaisquer habilidades regenerativas que possua. Esse aspecto do poder dura um minuto.

CONVOCAÇÃO DE SEBAU

Um sacerdote-doutrinador pode usar um modelo de barro para convocar Sebau - os demônios de Duat - e enviá-los para atacar seus inimigos ou executar determinadas tarefas. O magista deverá esculpir o modelo com suas próprias mãos, usando barro misturado com o equivalente a um ponto de sangue de sua própria vitae.

Sistema: Se o ritual for bem sucedido o magista poderá impor um serviço que possa ser executado em uma noite a um demônio-sebau. Se o jogador apresentar uma falha crítica no teste, o personagem será atacado pelo demônio. Se o magista quiser que o demônio ataque uma vítima específica ele precisará do Nome Verdadeiro da vítima ou alguma parte do corpo desta.

DESMEMBRAMENTO DE OSÍRIS

O Setita simbolicamente desmembra o líder capturado de um grupo ou organização, começando com os membros e terminando com o pênis.

O ritual funciona somente em vítimas masculinas. Para a conclusão do ritual o Setita deve deixar cair o órgão sexual em um tanque cheio de peixes. Só funciona se os peixes devorarem o órgão cortado.

A organização da vítima sofre uma séria calamidades, como determinado pelo Narrador. Uma corporação poderia perder a metade de seu valor acionário durante a noite, uma unidade militar poderia perder a batalha, ou uma ordem religiosa poderia experimentar evasões em massa. O ritual leva seis horas para ser executado.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

CIPPUS DE BANIMENTO

Os egípcios valorizavam muito a estrela com a figura do infante Hórus pisando sobre crocodilos e esmagando escorpiões e serpentes com as próprias mãos. Essa estátuas - chamadas cippi - serviam como amuletos para repelir essas criaturas assim como qualquer força maligna do mundo.

Os seguidores de Set raramente confeccionam esses amuletos.

Difícilmente os Setitas usam a figura de Hórus em suas magias, mas o poder de um inimigo, ainda assim, é poder.

Essa estrela encantada serve para proteger contra espíritos, não contra animais materiais. Um cippus consagrado barra a presença de todos, exceto os mais poderosos, espíritos demoníacos de Duat.

Os Tremere possuem alguns Cippi de Banimento e capelas brigam entre si pela posse de tais objetos em locais onde os Setitas são poderosos. O custo especial da confecção de um Cippus de Banimento garante que os Tremere nunca possuam o suficiente deles para se contentarem.

Sistema: Os espíritos de Duat não poderão se aproximar mais de 30 metros de um Cippus de Banimento.

Se ele tentar fazê-lo será repellido de volta para Duat. Nenhuma condição especial é requerida para a confecção do cippus.

O encantamento da estrela requer algumas horas de orações, exorcismo com areia, água e incenso e o banho da estrela em mel, cerveja e sangue de crocodilo, uma vespa e escorpiões esmagados. No final da cerimônia o sacerdote deixa que a luz do sol queime sua mão até que a mesma vire cinzas enquanto essa permanece em cima da estrela. Terminar a oração final enquanto deixa a própria mão queimar com luz solar custa ao personagem um ponto de Força de Vontade permanente. Não esquecer de que isso também custará um ponto de Dano Agravado. Daí para frente, o Cippus de Banimento funcionará por si só, continuamente. Alguns Cippus de Banimento possuem milhares de anos.

DESMEMBRANDO O DEUS

O Setita remove de um jarro de canopo uma amostra de tecido levada da vítima escolhida; a amostra deve ter sido macerada na urina de um chacal, hiena ou outro predador livre de impurezas durante pelo menos 24 horas. Ele prepara um unguento no qual a amostra de tecido, Vitae e papiro são ingredientes, então cobre os seu órgão genitais com este unguento. O Setita completa o ritual entrando em contato com a pele da vítima antes do próximo amanhecer.

A vítima pode resistir ao ritual com um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) e deve acumular mais sucessos que o Setita obteve no teste. Se falhar, a vítima perde uma quantidade de pontos em Força de Vontade e de sangue igual ao dobro dos sucessos obtidos pelo magista. A vítima não pode recuperar a reserva de sangue durante uma noite. Note que uma perda significativa de sangue (3 pontos ou mais) pode matar um mortal ou pelo menos requerer atenção médica.

LIGAÇÃO DA PINTURA

Como em muitas culturas, os antigos Egípcios acreditam que uma pintura capturava a essência mágica do que é retratado. Este ritual de tira proveito dessa conexão mágica. O magista esboça um retrato do seu alvo em vida (ou não-vida, como pode ser o caso) e grava o nome do alvo e as palavras mágicas em um tablete de pedra, na linguagem de cuneiforme egípcia.

Daqui em diante o feiticeiro pode usar o retrato como uma ligação para aquela pessoa.

O Setita acrescenta a placa da pintura a qualquer outro ritual e o lava em cerveja e a próprio Vitae. Aquele ritual pode agora afetar o alvo a qualquer distância.

Sistema: Encantar a pintura custa ao mágico dois pontos de Força de Vontade e usá-lo custa um Ponto de Sangue. Fazer a pintura requer um teste de Destreza + Ofícios (dificuldade 6) além do teste normal de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8) para fazer o trabalho mágico.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

MÚMIA HÍBRIDA

O magista pode suturar partes separadas de cadáveres de humanos e animais, mumificar o conjunto e convidar um espírito a ocupar e animar esse khat remendado. Formas típicas de Múmias Híbridas incluem homens e mulheres com cabeças de animais em uma imitação (ou paródia) dos deuses egípcios, ou bestas com cabeças e mãos humanas.

Para criar uma Múmia Híbrida é preciso um corpo humano e outro animal em boas condições além do material adequado para o processo de mumificação. O estágio físico da preparação demora 40 dias, como no processo mundano de mumificação, mas inclui vários rituais subsidiários. No final, o magista conduz uma invocação de Apep e outras entidades temíveis do Mundo Inferior durante uma hora, enquanto defuma o cadáver enfaixado que repousa acima de uma fogueira de fogo nocivo e fétido.

Poucos são os fantasmas que consentem em ocupar tal cadáver remendado com aspecto de animalesco. Ao invés disso, os sacerdotes-doutrinadores invocam fantasmas malignos e enlouquecidos chamados Espectros, que de alguma maneira escaparam ao julgamento, e os Devoradores de Corações, ou demônios de Duat que jamais foram humanos. Alguns poucos magistas Setitas poderosos empregam Múmias Híbridas como servas.

Sistema: Apesar de também requerer o rotineiro teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8) o magista também precisará gastar um número variável de pontos de Força de Vontade no final do ritual.

Múmias Híbridas são mais duradouras que os Zumbis da Necromancia: eles podem durar milhares de anos enquanto se restringirem a habitar criptas e labirintos subterrâneos.

Misericordiosamente eles se decompõem rapidamente quando são expostos à luz solar ou aos incrédulos dos tempos modernos. O jogador do magista deve definir as Estatísticas da Múmia Híbrida antecipadamente.

Uma Múmia Híbrida começa com um ponto grátis em cada Atributo físico e mental.

Um sacerdote-doutrinador pode criar uma Múmia Híbrida com até 3 pontos de Destreza, enquanto Força e Vigor pode chegar até o nível que o jogador queira: simplesmente o magista deverá se valer de pedaços maiores e mais fortes para compor o cadáver.

Híbridos podem ter até dois pontos em Inteligência e Raciocínio ou Habilidades (eles não têm Atributos Sociais, porém). Para cada três pontos em Atributos ou Habilidades que a Múmia Híbrida ganhar, o magista gastará um ponto de Força de Vontade.

Uma Múmia Híbrida recém criada não poderá possuir nenhuma Habilidade que seu criador não possua, ou em um nível superior a este.

Múmias Híbridas podem aprender com a experiência, contudo, e aumentar Carisma, Manipulação, Atributos mentais e Habilidades. Aumentar uma estatística requer quatro vezes mais do que a mesma custaria a um vampiro.

A Múmia Híbrida possui uma personalidade por si só.

Seu criador pode escravizar sua vontade com Disciplinas ou magias, mas a múmia possui uma mente própria e seus próprios interesses.

RITUAIS DE NÍVEL 7

INDIGESTÃO DE SERPENTES

Esta maldição vem do terrível conhecimento de Feitiçaria Setita.

O feiticeiro invoca os demônios serpentinos de Duat, o submundo Egípcio, e lhes comanda que entrem na barriga do seu inimigo. Dentro de uma hora o estomago da vítima se conturba em dor. Náusea rapidamente se une à dor, e em até uma hora à vítima vomita uma cobra viva. A dor não diminui nem um pouco, entretanto, e logo a vítima vomita outra cobra. Os intestinos dela incham, e ela "excreta" cobras. O tormento aumenta para pior; a vítima não consegue esvaziar as cobras rápido o bastante e elas mastigam seu caminho para fora do corpo, serpente após serpente, até que ela morra.

Sistema: Para cada sucesso obtido a vítima sofre duas horas do efeito da maldição.

Durante as primeiras duas horas, como ele esvazia serpentes pela sua boca e ânus, a vítima perde um nível de vitalidade de dano de contusão por hora.

Cainitas podem curar este dano normalmente. A cada hora subsequente, porém, a vítima perde um nível de vitalidade de dano agravado como as várias cobras mastigando suas entrenhas.

A vítima pode aplicar Fortitude, se possuir, mas em pouco tempo o dano não pode mais ser absorvido nem por esse poder sobrenatural, já que o dano é grande demais.

Cainitas podem curar o dano agravado à despesa de sangue e Força de Vontade.

A mordida de uma cobra-demônio causa um nível de dano agravado, mas elas não são venenosas. Uma hora depois que a maldição termina, todas as cobras desaparecem, voltando para Duat.



— ANTECEDENTES EXPANDIDOS —

FAMA

RECURSOS

REBANHO

LACAIOS

MENTOR

STATUS

OUTRO ()

OUTRO ()

— POSSES —

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

VEÍCULOS

— REFÚGIOS —

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



————— FONTES DE PODER —————

QUEM É?	ALIADOS ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

QUEM É?	CONTATOS ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

QUEM É?	INFLUÊNCIA ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

QUEM É?	FORÇA MILITAR ÁREA DE PODER	DADOS ADICIONAIS
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

————— ALIANÇAS SOBRENATURAIS —————

NOME	NATUREZA/ÁREA DE PODER	ACORDOS/TIPO DE RELAÇÃO
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

————— OUTRAS FONTES —————



DISCIPLINAS AVANÇADAS

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____
SISTEMA: _____

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____
SISTEMA: _____



RITUAIS EXPANDIDOS

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

