

Os Tremere Teliavélicos

na One World by Night



Este suplemento de Gênero Document se destina somente para o uso para, e pela, One World by Night.



DARK PACK

Partes dos materiais são direitos autorais e marcas comerciais da Paradox Interactive AB e são usadas com permissão. Todos os direitos reservados. Para obter mais informações, visite worldofdarkness.com. Este material não é oficial da White Wolf e destina-se exclusivamente ao uso no One World by Night.

2018. Escrito pela equipe do Coordenador Tremere 2016-18 para One World by Night.



A história dos Teliavélicos

Durante a Idade das Trevas, antes da diablerie de Saulot, um pequeno grupo de Magi Tremere viajou para expandir seus conhecimentos mágicos. Os magi finalmente se estabeleceram na Lituânia, depois de descobrir que os pagãos locais adoravam um deus chamado Telyavel. Telyavel é adorado como um protetor dos mortos, o que levou a população mortal local a considerar os Membros como encarnações do deus Telyavel, em vez de monstros da noite. Os magi então escolheram abraçar essa perspectiva dos pagãos da Lituânia e se esquivaram do nome de Tremere para se tornarem os Telyavs. Acredita-se que os Telyavs tenham aprendido suas magias sielânicas diretamente do próprio Telyavel e tenham transmitido este conhecimento através das gerações, por meio de seus estudos religiosos e ocultos de Telyavel. O processo tornou-se mais semelhante à Taumaturgia Hermética do seu clã de origem que aqueles que praticam outras formas de magias de sangue. No entanto, seus poderes inatos permaneceram entrelaçados com seus laços espirituais únicos com Telyavel.

Algum contato pouco frequente permaneceu entre as capelas Telyavélicass e Tremere, mas chegou ao fim no final do século XIII. Os anciões Ventrue destruíram seus principais enclaves com a ajuda dos Tremere de Ceoris. No século XVI, durante o período em que a Polônia e a Lituânia se uniram, os Tremere relataram que os Tremere Telyavélicos haviam sido todos eliminados. O paganismo lituano foi esmagado pelas forças da Inquisição Cristã e forçou aqueles que mantiveram suas crenças a se esconderem.

Assim, os Telyavs são considerados extintos para todas as seitas, no entanto, alguns anciões dos clãs Tremere e Tzimisce sabem a verdade. Os últimos vestígios dos Tremere Telyavélicoss foram localizados na Lituânia e enraizados por uma sociedade secreta de Tremere, respondendo diretamente ao Conselheiro Etrius. Devido às crenças precoces da inclusão de mulheres entre os Telyavélicos, a última de suas fileiras é predominantemente feminina, apresentando-se com alguns homens e não binários. Os Telyavélicos se separaram quando perceberam que um ataque estava chegando, alguns fazendo a escolha de correr em vez de se manterem firmes. As forças de Etrius avançaram para a liderança remanescente dos Telyavélicoss, que juraram lealdade a Etrius e ao Conselho Interno em troca de suas vidas. Aqueles que sobreviveram à fuga do enclave de Telyavel encontraram uma pequena facção do Sabá liderada por um poderoso Tzimisce. Os Koldun viram uma oportunidade com os desesperados Telyavélicos e decidiram levá-los e escondê-los nas fileiras de alguns dos Tzimisce.

Teliavélicos nos tempos atuais

Na era moderna, os Tremere Telyavélicos são considerados publicamente extintos desde a Idade Média. No entanto, alguns poucos permanecem ocultos nas fileiras do Sabá e da Camarilla. Devido à natureza de sua existência atual, eles ocultam suas verdadeiras identidades e se misturam como membros dos Tzimisce ou dos Tremere. Algumas pessoas mantiveram sua forte crença em Telyavel e continuam seu culto à divindade lituana. No entanto, sua adoração é sempre em segredo, pois eles seriam considerados hereges se descobertos por qualquer Seita. Felizmente, os modernos Tremere Telyavélicos descobriram que são capazes de aprender suas magias sielânicas através do estudo dos ensinamentos ocultos dos seguidores de Telyavel, e não através do culto devoto à divindade.

Teliavélicos do Sabbat

Sabendo que a presença deles chamaria a atenção da Bruxa Negra rapidamente, foi prometido sigilo sobre sua existência dentro do Sabbat, que permitiu aos Telyavélicos Integrassem a Espada de Caim sob o pretexto de se imiscuir dentre os feiticeiros koldúnicos do clã Tzimisce. Embora essa idéia desagrade muitos dos anciãos do clã Tzimisce, os benefícios de ter mágicos de sangue que entendem os velhos modos superam os prejuízos ... por enquanto.

Da capela-mor em sua tradicional terra natal de Riga, na Letônia moderna, os Telyavélicos são protegidos do escrutínio por poderosos rituais de feitiçaria Koldúnica. Um Tzimisce desconhecido que até recentemente permaneceu fora da Jyhad os vigia e age para guiar sua jornada na Espada de Caim. Essas proteções agem como uma faca de dois gumes para ajudar os Telyavélicos a se misturarem enquanto controlam seus movimentos.

Politicamente, os Tremere Telyavélicos são livres para agir como querem sob sua fachada, mas espera-se que sigam a agenda do Clã Tzimisce em geral.

Os Tremere Teliavélicos dentro da Camarilha

Aqueles que escolheram jurar lealdade à Casa e ao Clã Tremere foram levados à Viena para beber do cálice com o sangue dos Sete e fizeram o Juramento inicial a que todo novo Tremere é submetido, a fim de realmente ligá-los aos Tremere. Os Tremere Telyavélicos concordaram em trocar sua Taumaturgia Sielânica pela salvação de sua linhagem. A maioria dos Tremere Telyavélicos dentro da pirâmide reside sob os olhos atentos da Regente Astrid Thomas, cria de Etrius, dentro da Capela de Viena. No entanto, poucos foram autorizados a ser transferidos para outros Domínios da Camarilla para atender às necessidades da Casa e do Clã Tremere.

Os Tremere Telyavélicos estão escondidos nas fileiras dos Tremere regulares, suas identidades verdadeiras muitas vezes são um segredo até para seus companheiros de clã. No que diz respeito ao Clã Tremere em relação à Camarilla, esses Tremere Telyavélicos não são considerados uma linhagem e são apresentados como Tremere para Reconhecimento. Os anciões do clã Tremere mantêm as verdadeiras origens e identidades dos Tremere Telyavélicos como um segredo bem guardado, com poucos Tremere conhecendo e o restante da Torre de Marfim permanecendo na ignorância em relação aos seus segredos.

Os Teliavélicos e o movimento Anarquista

Embora alguns dos Tremere Telyavélicos possam compartilhar ideologias semelhantes com o Movimento Anarca, nenhum foi encontrado nas fileiras dos Anarquistas. Isso provavelmente se deve à natureza cuidadosamente guardada de sua existência no Sabá e na Camarilla, com os dissidentes sendo eliminados.

Cultura Teliavélica

Os PJs Tremere Telyavélicos no Sabbat ou na Camarilla podem comprar até o nível 3 da habilidade Cultura Telyavélica sem a aprovação do Coordenador Tremere. Para nível os níveis 4 e 5 da habilidade Cultura Telyavélica, entretanto, será necessária a aprovação do Coordenador de Tremere após justificativa através da interpretação da personagem.

Para integrantes do clã Tremere que não sejam Telyavélicos, o aprendizado da habilidade Cultura Teliavélica exigirá a aprovação do Coordenador Tremere para os níveis 1 à 5. Depois de aprovada a habilidade, o Coordenador Tremere enviará uma lista sobre o que sua personagem pode saber com o novo nível de conhecimento.

Os NPCs de Crônica não têm permissão para ter a habilidade Cultura Teliavélica, que é reservada apenas aos NPCs controlados por Coordenadores dos clãs Tremere e Tzimisce, bem como Coordenadores Sabbat.

Interpretando um Tremere Telyavélico

Como os Tremere Telyavélicos são, tecnicamente, uma linhagem Tremere, eles devem ser considerados como tal durante a criação de personagem. Os jogadores devem entender completamente a natureza complicada do conceito que estão escolhendo jogar e não serão capazes de desertar da Seita que escolheram. Eles também vêm com falhas e méritos específicos exigidos no momento da criação que podem nunca ser comprados com pontos de experiência.

Nas noites modernas na OWBN, existem dois ramos de Tremere Telyavélicos, aqueles que se juntaram ao Sabá e aqueles que se uniram à Camarilla. Os Tremere Telyavélicos do Sabbat são classificados como Telyavélicos de acordo com as referências canônicas, no entanto os Tremere Telyavélicos da Camarilla serão referidos como Telyavélicos Antitribu. No momento da criação,

deve ser anotado na planilha do PC a qual a personagem pertence onde se especifica o "Clã". Haverá algumas diferenças distintas nos requisitos durante a criação, bem como durante o jogo.

Os Tremere Telyavélicos (Sabbat) são significativamente mais difíceis de interpretar, pois são caçados ativamente pela Bruxa Negra e pela Pirâmide. Eles confiam bastante em seus aliados Tzimisce para mantê-los seguros e não têm acesso aos mesmos tipos de taumaturgia que os tremere Telyavélicos Antitribu (Camarilla). No entanto, eles são capazes de aprender koldunismo com muito mais facilidade devido a suas conexões espirituais e sua fé.

Os Tremere Telyavélicos Antitribu (Camarilla) não são tratados de forma diferente dentro do clã como qualquer outro Tremere. Como o Conselho Interno dos Sete decretou que eles deveriam ser considerados Tremere legítimos, a Pirâmide está, portanto, vinculada à sua decisão. Eles enfrentam o mesmo escrutínio aos olhos da Camarilla como seus companheiros leais Tremere da Pirâmide, mas são tratados de maneira diferente durante o curso do Tribunal. O raciocínio por trás disso é o desejo dos anciões do Clã Tremere de ter mais acesso às suas magias especializadas, as quais não teriam acesso de outra forma.

- O uso dos Tremere Telyavélicos como PCs, do Sabá ou da Camarilla, requerem aprovação do Coordenador Tremere;
- O uso dos Tremere Telyavélicos como NPCs não é permitido. Os NPCs controlados pelo coordenador podem ser emprestados à uma crônica para fins de história e interpretação em critério temporário;
- O uso dos Tremere Telyavélicos como NPC e PC são proibidos como Anarquistas/Independentes.

Habilidades, Poderes, Antecedentes, Qualidades e Defeitos dos Telyavélicos:

Disciplinas de clã: Auspícios, Presença e Taumaturgia Sielânica

Defeitos obrigatórios (precisam estar na ficha de personagem na sua criação):

- Repellido por cruzeiros;
- Vulnerabilidade à Fé Católica/ Cristã:
 - A dificuldade para os Telyavélicos resistirem ao frenesi é +2 além da dificuldade normal quando confrontados por um oponente usando a Fé Verdadeira Católica/ Cristã como defesa.

Benefícios iniciais de criação de personagem:

- Fisicamente fortes e ensinados a lutar:
 - Escolha uma das duas habilidades, Armas Brancas ou Briga e receba um ponto extra na habilidade durante a Criação de Personagem;
 - Um ponto extra na habilidade Esquiva durante a Criação de Personagem.

Antecedentes e Qualidades Telyavélicas disponíveis durante ou após a criação de personagem:

- Tremere Familiar: 1-5 Qualidade (Antecedente - pgs 67-68 do livro Libellus Sanguinis 2);
 - Consulte o Pacote de gênero Tremere e o Compêndio Arcano para obter mais informações.
- Fé Verdadeira: Telyavel (Qualidade, 5 pts)
 - Esta fé é classificada como incomum, dada a adoração de uma deidade pagã que requer Humanidade x5
 - Requer aprovação do Coordenador Sabbat para Tremere Telyavélicos;
 - Requer aprovação do Coordenador Camarilla para Tremere Telyavélicos Antitribu.

Benefícios e desvantagens específicos aos Tremere Telyavélicos (Sabbat):

Antecedentes, Qualidades e Defeitos requeridos:

- Mentor x5: Tzimisce/ Koldun;
- Antitribu sem a Marca (Qualidade, 2 pts);
- Caçado ou Inimigo (Defeito, 5 pts): eles são caçados tanto pelos Tremere leais à Pirâmide quando pela Bruxa Negra do Sabbat.

Benefícios:

- Aptos a aprender Disciplinas/ Combos do Sabbat;
- Apto a aprender a Taumaturgia Hermética mediante um professor Tremere (requer aprovação do Coordenador Tremere);
- Apto a aprender Koldunismo ao custo de uma Disciplina de fora do clã (requer aprovação pelo Coordenador Tzimisce para todas as Trilhas e Rituais).

Benefícios e desvantagens específicos aos Tremere Telyavélicos antitribu (Camarilla):

Qualidades e Defeitos requeridos:

- Antitribu sem a Marca (Qualidade, 2 pts);
- Ligado ao Conselho x3 (Defeito, 3 pts);
- Inimigo (Defeito, 2 pts): Tremere Telyavélicos
 - Como este grupo escolheu se aliar à Pirâmide, eles são considerados inimigos de suas contrapartes Sabbat.

Benefícios:

- Aptos a aprender a Taumaturgia Hermética de seus companheiros Tremere ao mesmo nível de raridade de um Tremere regular ao custo de uma Disciplina de fora do clã;
- Não podem ser Destruídos por um Tribunal e serão enviados à Viena para reeducação se provados como culpados de ofensas extremas ao Juramento.

Taumaturgia Sielânica

Essa forma de Taumaturgia originalmente deriva de uma mistura de Taumaturgia Hermética e magias religiosas pagãs concedidas aos Telyavélicos originais por Telyavel. Os praticantes modernos da Taumaturgia Sielânica aprendem sua magia de maneira semelhante à Taumaturgia Hermética ou à Feitiçaria Koldúnica. Os Tremere Telyavelicos do Sabá utilizam seus laços com os espíritos da natureza e sua adoração a Telyavel para trazer à tona suas magias. No entanto, os Tremere Telyavélicos Antitribu leais à Pirâmide aprendem suas magias através do estudo de textos mágicos que foram transmitidos pelas gerações desde a Idade das Trevas.

Todos os Tremere Telyavélicos iniciam sua jornada com a Trilha de Sangue do Mundo como primária. Não haverá exceções a isso. Os Tremere Telyavélicos Antitribu têm mais dificuldade em aprender seu caminho secundário dentro do clã devido à sua abordagem mais científica aos seus estudos mágicos.

Aqueles que aprendem a Taumaturgia Sielânica fora do clã não podem ensinar os caminhos ou rituais que aprendem para os outros. Somente os Tremere Telyavélicos, por uma herança de sangue, podem ensinar as suas magias específicas a outros, o que garante que eles sejam mantidos vivos tanto pela Camarilla quanto pelo Sabá.

Trilhas e Rituais dos Tremere Telyavélicos

Os Tremere Telyavélicos do Sabá desenvolveram formas similares de magia para si mesmos que os Tremere leais à Pirâmide. As principais diferenças estão em seus métodos de aprendizado. Como os Telyavélicos do Sabá adotaram totalmente sua adoração a Telyavel, sua capacidade de aprender suas magias do clã está ligada à sua adoração religiosa. Muito parecido com o clã Assamita, eles chamam Telyavel e seus servos para lhes conceder magia. Depois que o caminho primário do Tremere atinge seu limite (nível avançado), é permitido aprender a feitiçaria Koldúnica listada no Pacote de Gênero Tzimisce com a aprovação do coordenador do Tzimisce.

Já os Tremere Telyavélicos que juraram lealdade à Pirâmide aprendem suas mágicas de maneira semelhante à taumaturgia hermética regular. Como eles concordaram em ensinar suas mágicas específicas àqueles escolhidos pelos anciões do Clã Tremere, eles têm acesso à taumaturgia hermética da pirâmide. Esses Telyavélicos aprendem Taumaturgia Hermética com as mesmas raridades que os Tremere comuns; portanto, consulte o Pacote de Gênero Tremere para obter raridades inerentes aos Tremere leais à Pirâmide. Depois que o caminho principal é aprendido, eles podem aprender outras Trilhas com a mesma raridade dos Tremere leais à Pirâmide, a um custo de uma Disciplina fora do clã.

Os caminhos e rituais da Taumaturgia Sielânica requerem um professor Telyavelic e também a aprovação do Coordenador Tremere.

Seguem abaixo as Trilhas e suas respectivas raridades passíveis de serem aprendidas apenas pelos Tremere Telyavélicos, independentemente da seita, a custo de uma Disciplina do clã:

Trilhas

- **Trilha Primária:** Caminho do Sangue do Mundo (segue conversão MET abaixo).
- **R1 (aprovação do ST)**
 - Trilha Verde
 - Controle do Clima
 - Trilha do Sangue
 - Manipulação de Espírito
- **R2 (aprovação do Coordenador Tremere independente de secto)**
 - Trilha do Mundo das Sombras
 - Sedução das Chamas
 - Alquimia
 - Oneiromancia
 - Maestria Elemental

Rituais

- **R1 (aprovação do ST)**
 - **Básico**
 - Tormar-se um com a terra
 - Chamado do Espírito Inquieto
 - Sinos dos espíritos invisíveis
 - Visão Impressionante
 - Poder da Chama Invisível
 - **Intermediário**
 - Alma da Terra
 - Selando a Besta
 - Mãos em Lâminas
 - Confeccionar apanhador de sonhos
 - Respeito dos animais
 - Repelente contra Membros
 - **Avançado**
 - Toque da mente Protetora
 - Olhos da Besta
 - Desperte o Espinho Verdejante
- **R2 (aprovação do Coordenador Tremere, independente de secto)**
 - **Básico**
 - Olhos do Falcão Noturno
 - Foco Principal de Infusão de Vitae
 - Trilha do Sangue
 - Inscrição
 - **Intermediário**
 - Coração de Pedra
 - Passagem Incorpórea
 - Repelente contra Vitae
 - Repelente contra Fadas
 - Repelente contra Lupinos
 - **Avançado**
 - Repelente contra Demônios
 - Círculo de Proteção contra Membros
 - Pedra da Forma Verdadeira
 - Contrato de Sangue

Conversões MET:

Caminho do Sangue do Mundo (Libellus Sanguinis 2, página 66 - esta Trilha somente pode ser usada na área em que a personagem tem seu Refúgio primário).

Este caminho permite que o lançador se torne parte do mundo natural que o rodeia e participe das habilidades inerentes à terra, árvores, rochas e formas de vida de qualquer terreno ao qual ele se sintonizou. Este caminho só pode ser usado no território de "casa" do lançador em que ele reside, como: uma grande floresta, uma cidade, um domínio, etc. O lançador ocasionalmente será obrigado a ingerir uma mistura estranha feita de sua vitae e do natural local fauna para mantê-los conectados com a terra a fim de lançar este caminho.

1. **Básico. Olhos da Terra:** O Vampiro ingere uma infusão de sua própria vitae, misturada com solo, brotos de grama, folhas, pêlos de animais e penas de pássaros. O vampiro pode então gastar sangue e força de vontade temporária para prolongar a duração da "visão da terra". Cada característica de sangue e força de vontade gasta estende a duração da seguinte maneira:
 - 1 Sangue e força de vontade: a cena ou a hora.
 - 2 Sangue e Força de Vontade: A Noite/ Sessão
 - 3 Sangue e força de vontade: a semana.
2. **Básico. Raízes do Poder:** Cortando as solas dos pés (perdendo 1 sangue no processo) e permitindo que o sangue escorra no chão, o feiticeiro poderá ativar esse poder e aumentar suas características físicas em 3 pelo restante da cena/ hora.
3. **Intermediário. Mandril de Proteção:** O Vampiro pode misturar sua vitae com a seiva das árvores e ingeri-las, permitindo que elas se fundam com uma árvore por até 24 horas, após as quais a árvore ejeta o feiticeiro. O feiticeiro pode se retirar da árvore a qualquer momento antes do fim do prazo.
4. **Intermediário. Curso da besta:** o vampiro mistura seu sangue com o de um animal e bebe, depois gasta 3 vitae para ativar o poder. O Vampiro pode então mudar para a forma desse animal como em a Forma da Besta.
5. **Avançado. Caminho da Pedra:** o vampiro derrama três pontos de vitae em uma grande pedra ou pedregulho e assume a forma/ consistência áspera do pedregulho pelas próximas 24 horas. O lançador pode estender esse efeito 1 noite para cada vitae gasto além dos 3 no momento do uso deste poder.

Caminho do Mundo das Sombras (Pacote OWBN: Dark Arts: Um Guia para a Magia Infernal; referência original: Ref: Libellus Sanguinis 2, pág. 66)

Por meio desse caminho, os praticantes de Sielanic cruzam a fronteira entre a vida e a morte, usando seu próprio corpo sem vida como canal de contato com as terras das sombras. Alguns dizem que nos níveis mais avançados desse caminho os praticantes são capazes de tocar a essência do próprio Telyavel. Muitos acreditaram que este caminho desapareceu junto com os Telyavelics, ou ter sido subsumido como Taumaturgia Negra, entretanto os praticantes da Taumaturgia Sielânica ainda são capazes de acessar este caminho através dos ensinamentos de Devarra ou através da oração ao próprio Telyavel. (Este paradigma deste caminho está na forma original e não é considerado Taumaturgia Negra.)

1. **Básico. Visão dos Mortos:** Quando ativado o lançador pode ver as Terras das Sombras pelo resto da cena, ou por uma hora.
2. **Básico. Repelir os mortos raivosos:** A ativação desse poder banirá uma Aparição da área por uma cena ou hora. Gaste um ponto de Força de Vontade Temporária, a Aparição será forçada a engajar um Desafio Social (reteste por Ocultismo ou a Cultura das Aparições), em caso de sucesso, o feiticeiro pode perguntar ao fantasma o que deve ser feito para satisfazê-lo e garantir seu banimento permanente.
3. **Intermediário. Comandar os recém-mortos:** engaje uma Aparição em um desafio Social, com re teste baseado em Intimidação. Se bem-sucedido, o fantasma responderá a uma pergunta ou executará uma ação sob comando do feiticeiro.
4. **Intermediário. Exército de Almas:** gaste dois Pontos de Sangue e um de Força de Vontade temporária para chamar vários fantasmas à presença do feiticeiro.
 - Para cada Traço Social gasto (até um máximo de 3), um guerreiro fantasma se materializa e o defenderá por uma cena ou entregará uma mensagem para você. Os fantasmas convocados por esse poder são chamados Drones.
 - **NOTA, Drones:** se trata de Aparições irracionais que estão ligadas para sempre às circunstâncias de suas mortes e passam a existência reencenando-as. Provavelmente terão estatísticas mortais iniciais e poderes básicos. Para mais informações, consulte Aparição: O Esquecimento (segunda edição, p. 43).
5. **Avançado. Trilhando o Caminho das Sombras:** gaste um total de 3 Traços de Sangue e 2 Força de Vontade Temporária para atravessar fisicamente a Mortalha e adentrar as Terras Sombrias.

Referência para Rituais: Libellus Sanguinis 2, pg. 67)

- **Básico. Se tornar um com a terra:**
 - Sistema: O lançador combina 1 característica de seu sangue com alguma substância natural e ingere a mistura e, em seguida, realiza o ritual gastando uma força de vontade temporária. Uma vez que este ritual foi lançado, a área onde ele está sendo lançado agora está sintonizada com o lançador, permitindo-lhe utilizar o sangue do Caminho do Mundo na área sintonizada. A área máxima não pode exceder 10 milhas quadradas e só pode estar sintonizada com uma área além de seu território de origem por vez. A duração deste ritual depende do número de sucessos contra uma dificuldade de 7, com cada sucesso durando 24 horas cada. A

duração máxima desse ritual antes da reformulação é igual à quantidade de habilidade ocultista permanente do lançador.

- **Intermediário. Alma da Terra:**

- Sistema: o feiticeiro se enterra numa cova próxima ao centro de seu Domínio, se mantendo sob a terra por um dia inteiro. Na próxima noite, depois de se levantar da cova, ele ingere uma infusão de seu sangue combinado com o solo o qual esteve enterrado unindo a sua essência à da terra. Dispendios de dois pontos de Sangue por noite podem manter a conexão indefinidamente. Os efeitos exatos deste ritual são definidos pelo ST.

- **Avançado. Toque da Mente Protetora:**

- Sistema: o vampiro gasta uma hora em meditação e durante este tempo gasta 5 Pontos de Sangue e um Ponto de Força de Vontade Temporário. Depois deste período e dos gastos o feiticeiro estabelece um elo com Telyavel. Se o ritual for bem-sucedido, o feiticeiro ganha +3 Traços Físicos e mentais e todas suas Disciplinas são aumentadas em 1 (tendo o nível Avançado como limite) durante a próxima cena ou hora. Mediante o dispêndio de um ponto adicional de Força de Vontade Temporária o vampiro pode se manter acordado durante o dia e tem certa imunidade à luz solar indireta (recebe dano letal ao invés de agravado).

Referência para Rituais: Player's Guide to the Low Clans, pg. 170-171

- **Avançado. Desperte o Espinho Verdejante:**

- Uma estaca é encantada através da ligação de um espírito vingativo da floresta em uma estaca feita de pau-rosa, mas não é um fetiche. Se for conduzida a qualquer lugar na carne de um vampiro, a estaca se enraíza em seu corpo, absorvendo sua vitae e rapidamente se transforma em uma massa não natural de vinhas e espinhos. As vinhas entrelaçam a vítima para crescer em força e têm a capacidade de beber até secar um vampiro.
- Sistema: O lançador passa 1 hora encantando uma estaca, endurecendo a ponta com fogo enquanto canta para o Siela. Eles devem então cravar a flecha em seu próprio coração, causando um ponto de dano letal indescritível. Um desafio mental estático é feito com uma dificuldade de duas vezes a habilidade ocultista permanente do lançador. Se o desafio for vencido, o lançador mantém a mobilidade total e pode remover a haste a qualquer momento. A haste também absorverá um ponto de sangue a cada volta que permanecer alojada no coração. Só pode absorver tantos traços de vitae quanto os níveis atuais (não permanentes) de habilidade Ocultista do lançador. Se o desafio for perdido, o lançador ficará paralisado da mesma forma que foi estacado, e existe a possibilidade do ritual ser acionado dentro do lançador. Se a estaca infligir pelo menos um nível de dano letal a um vampiro, ele começará a crescer, bebendo um ponto de sangue de sua vítima a cada turno até que sua poça de sangue se esvazie. Este ritual não é eficaz em mortais ou carniçais e só se comportará como uma estaca normal se for usado contra eles. Vampiros reduzidos a zero pontos de sangue por este ritual não podem ativar nenhum poder que requeira sangue. No entanto, as estacas com este

encantamento ainda só paralisam um vampiro se o atacante vencer o desafio de estaca para penetrar o coração.

- Aqueles que desejam remover a flecha da vítima devem ter sucesso em um desafio físico oposto contra o número de traços de sangue que a flecha absorveu. Por exemplo, se a flecha bebeu 3 pontos do lançador e 3 pontos da vítima, a flecha terá uma reserva de força de 6. A aposta não pode ter uma reserva de características superior a 8.
- **NOTA:** De acordo com o livro, este é considerado um ritual de nível 3. No entanto, devido às habilidades do ritual, considera-se que ele deve ser considerado um ritual avançado para OWBN.