

# RITUAIS

Há muitos séculos, ocultistas e outros pesquisadores do paranormal procuram formas controladas de contactar o Outro Lado, e nenhuma se provou tão eficaz quanto os *rituais*. Com um ritual, você cria uma breve manifestação de um dos elementos na Realidade. Por exemplo, pode fazer um ritual de Sangue para tornar seu corpo mais musculoso ou um ritual de Morte para acelerar o envelhecimento natural de um inimigo.

Conjurando um ritual é se comunicar com uma entidade do Outro Lado. Ao transcrever sigilos de eloquência específicos e se concentrar neles, você consegue transmitir uma frase ou pedido. A resposta vem na forma de uma manifestação paranormal — o efeito do ritual. Quanto maior seu nível de exposição paranormal, maior a sua conexão com o Outro Lado e, consequentemente, mais eloquentes podem ser seus rituais, gerando efeitos mais intensos.

Como em qualquer linguagem, uma mesma frase pode ser interpretada de maneiras diferentes. Assim, um mesmo ritual pode resultar em manifestações visualmente diferentes, ainda que com efeitos similares, o que também significa que identificar rituais é um processo complexo.

Os sigilos de eloquência são categorizados pelos conceitos que comunicam, conforme o diagrama abaixo.

## CLASSIFICAÇÃO

Rituais são classificados de acordo com seu *círculo* e seu *elemento*.

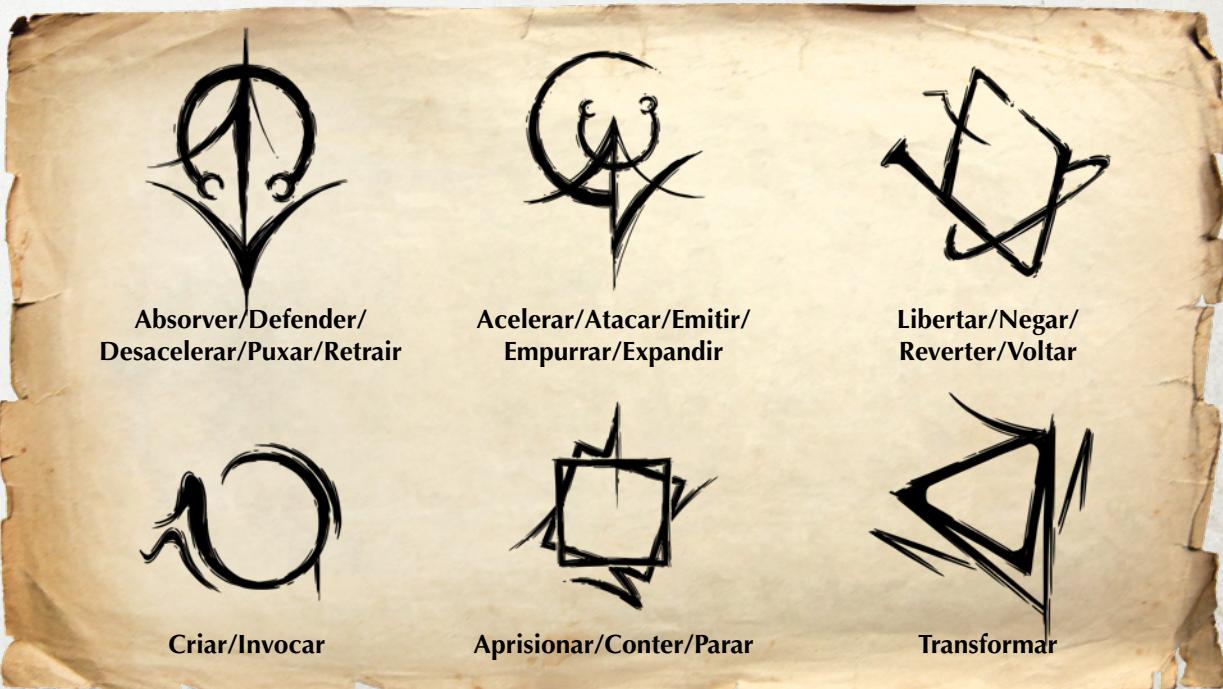
### Círculos

Cada ritual pertence a um círculo, do 1º ao 4º. O círculo mede a complexidade de conjurar o ritual, assim como o poder geral dele. Rituais de 1º círculo geram efeitos simples, como os pedidos de alguém que está começando a compreender uma nova linguagem. Já rituais de 4º círculo são extremamente poderosos, como os pedidos de alguém que não apenas é fluente no idioma, como também conhece muito bem o ser para o qual está suplicando.

### Elementos

Cada ritual pertence a um dos cinco elementos do Outro Lado: Conhecimento, Energia, Morte, Sangue ou Medo. Para todos os efeitos, um ritual é considerado uma habilidade de seu elemento (um ritual de Sangue, por exemplo, é uma habilidade de Sangue).

Cada elemento se manifesta na Realidade de uma forma distinta; assim, rituais de um mesmo elemento tendem a ter efeitos similares.



**CONHECIMENTO** A entidade da consciência. Rituais de Conhecimento afetam a mente e revelam ou escondem coisas (por exemplo, deixando uma pessoa invisível).

**ENERGIA** A entidade do caos. Rituais de Energia podem gerar luz, eletricidade, fogo e frio, além de afetar probabilidades.

**MORTE** A entidade da espiral do tempo. Rituais de Morte afetam a energia vital de seres e distorcem o tempo.

**SANGUE** A entidade do sentimento. Rituais de Sangue fortalecem o corpo, aprimoram os sentidos e manipulam as emoções.

**MEDO** O elemento mais misterioso do Outro Lado. Rituais de Medo afetam a própria relação do Outro Lado com a Realidade.

### Relação entre Elementos

Os elementos possuem relações entre si, sendo mais ou menos efetivos de acordo com o tipo de relação. Isso é relevante em dois cenários: quando um ritual é usado contra uma criatura e quando um ritual é usado contra outro ritual.

Cada elemento é efetivo contra outro e menos efetivo contra si. Assim, se você conjurar um ritual de Morte em uma criatura de Sangue, ela será mais suscetível aos efeitos dele. Se utilizar um ritual de Sangue contra a mesma criatura, ela será mais resistente.

- ❖ Sangue é efetivo contra Conhecimento.
- ❖ Conhecimento é efetivo contra Energia.
- ❖ Energia é efetivo contra Morte.
- ❖ Morte é efetivo contra Sangue.
- ❖ O Medo é neutro — não é especialmente efetivo contra nenhum elemento e nenhum elemento é especialmente efetivo contra ele.

### Elemento contra Criatura

Quando um ritual é usado contra uma criatura ele pode ser mais ou menos efetivo. Se o ritual for do elemento opressor ao elemento da criatura, a criatura sofre -20% em seu teste de resistência contra o ritual (se houver).

Por outro lado, se o ritual for do mesmo elemento da criatura, a criatura recebe +20% em seu teste de resistência contra o ritual (se houver).

