

# APRENDENDO RITUAIS

Qualquer personagem pode aprender rituais através do poder paranormal Aprender Ritual. Porém, um personagem só pode aprender um número de rituais dessa forma igual ao seu Intelecto.

Além disso, ocultistas aprendem rituais através de suas habilidades de classe. Esses rituais não contam no limite de rituais que um personagem pode aprender.

# CONJURANDO RITUAIS

Rituais são habilidades e seguem as regras da página 78. Conjurando um ritual é um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor.

**AÇÃO E CUSTO.** Conjurando um ritual exige gastar uma ação, cujo tipo é indicado no ritual, e um número de pontos de esforço de acordo com o círculo do ritual.

**GESTOS E COMPONENTES.** Conjurando um ritual também exige gesticular com pelo menos uma mão livre e manipular componentes ritualísticos do elemento em questão (exceto para rituais de Medo). Pela necessidade de gestos, conjurar um ritual usando uma proteção leve ou pesada conta como uma condição ruim ou terrível, respectivamente (veja abaixo). Se você não puder usar as mãos ou não possuir componentes ritualísticos, não poderá conjurar o ritual.

**CONCENTRAÇÃO.** Por fim, conjurar um ritual exige concentração. Se você estiver em uma situação difícil ou sofrer dano durante a execução, precisa passar em um teste de Vontade. Se falhar, o ritual não funciona e os PE são perdidos.

♣ *Condição ruim:* DT 15 + custo em PE do ritual. Exemplos incluem estar usando proteção leve, dentro de um veículo em movimento ou caído no chão, ou conjurar durante uma tempestade.

♣ *Condição terrível:* DT 20 + custo em PE do ritual. Exemplos incluem estar usando proteção pesada, dentro de um veículo em alta velocidade ou sendo agarrado por outro ser, ou conjurar durante um terremoto.

♣ *Ser ferido durante a execução do ritual:* DT igual ao dano. Para rituais que exigem uma ação padrão ou menos, você só pode ser ferido durante a execução se for atacado como uma reação ou se estiver sofrendo dano contínuo (por fogo, por exemplo).

## Execução

A ação necessária para lançar o ritual. Para rituais com execução de ação livre, apenas um pode ser lançado por rodada. Isso inclui rituais afetados por habilidades que reduzem seu tempo de execução. No caso de rituais com execução maior do que uma ação completa, você fica desprevenido enquanto estiver conjurando o ritual.

## Alcance

A distância máxima a partir do conjurador que o ritual alcança. Apesar disso, caso alguma parte da área ou efeito do ritual esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

**PESSOAL.** O ritual afeta somente o conjurador e/ou objetos que ele esteja carregando. Também pode ser um ritual de área que se inicia a partir do conjurador e só o afeta se mencionar.

**TOQUE.** O conjurador precisa tocar o ser ou objeto para afetá-lo, mas não precisa gastar uma ação ou fazer testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação do ritual).

**CURTO.** O ritual alcança uma distância curta (9m ou 6 quadrados em um mapa).

**MÉDIO.** O ritual alcança uma distância média (18m ou 12 quadrados).

**LONGO.** O ritual alcança uma distância longa (36m ou 24 quadrados).

**EXTREMO.** O ritual alcança uma distância extrema (90m ou 60 quadrados).

**ILIMITADO.** O ritual alcança qualquer lugar no mundo. Rituais com este alcance normalmente exigem que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem do ritual.

## Efeito

Alguns rituais atingem um ou mais alvos. Outros afetam uma área (e todos dentro dela). E outros criam ou invocam coisas, em vez de afetar aqueles já existentes.

TABELA 5.2:  
CUSTO DE RITUAIS

CÍRCULO	CUSTO
1º	1 PE
2º	3 PE
3º	6 PE
4º	10 PE