

# 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.

Conjurar 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, conseqüentemente, 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*.

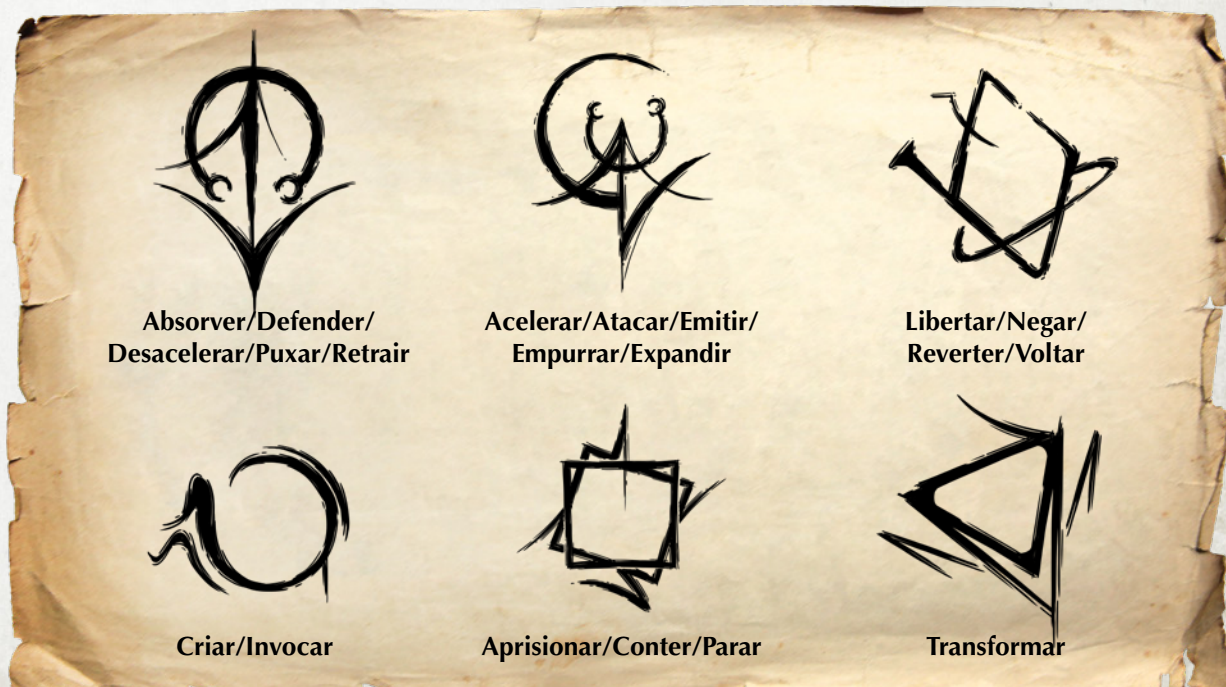
### Círculos

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 do Medo afetam a própria relação do Outro Lado com a Realidade.

### Relação entre Elementos

Os elementos possuem uma relação 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).





# 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 personagem (podendo ou não afetá-lo).

**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



**ALVO.** O ritual tem um ou mais alvos, que podem ser seres (pessoas, animais e/ou criaturas) ou objetos. Você lança o ritual diretamente contra os alvos. Você deve ser capaz de perceber o alvo. Um ritual lançado sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente.

**ÁREA.** O ritual afeta uma área. Você decide um ponto que possa perceber a partir do qual o ritual tem início, mas não controla quais seres ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos (incluindo você). De acordo com o mestre, você pode lançar um ritual numa área que não possa perceber com um teste de Ocultismo (DT 20 + custo em PE do ritual). Em geral, as áreas se enquadram em uma das categorias a seguir.

- ♣ *Cone.* Um cone surge adjacente a você e avança na direção escolhida, ficando mais largo com a distância. Sua largura final será igual ao seu alcance.
- ♣ *Cubo.* Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.
- ♣ *Esfera.* Uma esfera surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.
- ♣ *Linha.* Uma linha surge adjacente a você e avança reta até o fim do alcance. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.
- ♣ *Outros.* Alguns rituais podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

Todas as áreas avançam até seu limite ou até serem interrompidas por uma barreira capaz de bloqueá-las.

**EFEITO.** Alguns rituais criam ou convocam coisas. O conjurador decide onde essas coisas vão aparecer e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode se mover para fora da linha de efeito.

**LINHA DE EFEITO.** É um caminho direto e sem obstruções até onde o ritual pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

**REDIRECIONANDO EFEITOS.** Alguns rituais permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem lançadas. Quando isso for possível, redirecionar um ritual é uma ação padrão.

**OBJETOS E TAMANHOS.** Alguns rituais se referem a objetos em termos de peso. Outros rituais se referem

a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve arbitrar o tamanho de objetos comparando-os com seres. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, um carro é um objeto Enorme e um navio de guerra é um objeto Colossal.

## Duração

A duração indica por quanto tempo o ritual mantém seu efeito. Quando ele termina, a manifestação do Outro Lado se dissipa, e o ritual acaba.

**INSTANTÂNEA.** A manifestação de um ritual instantâneo aparece e se dissipa no momento em que ele é lançado, mas suas consequências podem durar mais tempo. Um ritual Cicatrização age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Rituais instantâneos não podem ser dissipados, mas podem ser anulados.

**CENA.** O ritual dura uma cena inteira, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem duração fixa. Pode ser desde algumas rodadas, para um combate, até várias horas, para uma viagem sem incidentes. Veja mais sobre cenas no **CAPÍTULO 6: O MESTRE**.

**SUSTENTADA.** O ritual precisa de um fluxo constante de esforço. O conjurador deve gastar 1 PE como uma ação livre no início de seus turnos para manter o efeito ativo. Se não o fizer, o ritual termina. Você só pode manter um ritual sustentado por vez.

**DURAÇÃO DEFINIDA.** A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade.

**PERMANENTE.** O ritual fica ativo indefinidamente. Um ritual permanente ainda pode ser dissipado.

**ALVOS, EFEITOS E ÁREAS.** Caso o ritual afete diretamente seres, seus efeitos acompanham o alvo pela duração do ritual. Se o ritual cria um efeito, ele permanece pela duração do ritual. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se o ritual afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração do ritual. Seres se tornam alvos do ritual quando entram em sua área de efeito, deixando de sê-lo quando saem.

**DESCARREGAR.** Alguns rituais duram até que sejam ativadas ou descarregadas. O ritual permanece “dormente” até que determinado evento aconteça, quando é então ativado, ou até que sua duração transcorra, quando então se dissipa sem qualquer efeito.



**ENCERRANDO SEUS RITUAIS.** Um conjurador pode dissipar um ritual seu quando quiser. Fazer isso é uma ação livre, mas o conjurador precisa estar dentro do alcance para poder dissipá-lo.

**MORTE E DURAÇÃO.** A morte de um conjurador não tem efeito em seus rituais (exceto sustentados) — eles permanecem até que sua duração termine.

## Resistência

A maioria dos rituais prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito ou parte dele. O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito são descritos no texto. Rituais que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

**DIFICULDADE.** A dificuldade do teste de resistência contra um ritual é calculada como a DT de qualquer habilidade (veja a página 78), usando como atributo Presença. Assim, a DT para resistir aos rituais de um ocultista com Presença 3 e NEX 5% é 14 (10 + 1 + 3). Já a DT para resistir aos rituais de um ocultista com Presença 5 e NEX 99% é 35 (10 + 20 + 5).

Cada ritual indica o que ocorre quando um alvo faz um teste de resistência, usando os seguintes termos:

- ♣ **ANULA.** O ritual não tem efeito sobre um alvo que passe em seu teste de resistência.
- ♣ **DESACREDITA.** Se um ser interagir com o ritual (examinando de perto ou tocando-o; apenas observá-lo de longe não é suficiente) tem direito a um teste para perceber que ele não é real. O ritual continua funcionando mesmo que alguém perceba que ele não é real; esse ser pode avisar seus aliados como uma ação livre, permitindo que eles façam testes para desacreditar.
- ♣ **PARCIAL.** O efeito do ritual é menor em um alvo que passe no teste.
- ♣ **REDUZ À METADE.** O efeito do ritual é reduzido à metade em um alvo que passe no teste (aplicado antes de resistência a dano).

## Formas Avançadas

Alguns rituais possuem formas avançadas, conhecidas como *discente* e *verdadeira*. Quando existem, essas formas aparecem após o texto do ritual. Quando conjura um ritual que possui uma forma avançada, você pode usar uma delas. Isso aumenta o custo do ritual e muda seu efeito; tanto o aumento no custo quanto a mudança no efeito são descritos na linha da

forma (aspectos do ritual não mencionados continuam iguais). Você pode usar apenas um aprimoramento por conjuração.

Note que, como com qualquer habilidade, o máximo de PE que você pode gastar ao conjurar um ritual é o seu limite de PE. Por exemplo, o ritual *Arma Atroz*, de 1º círculo, possui uma forma discente que aumenta seu custo em +3 PE e uma forma verdadeira que aumenta seu custo em +5 PE. Um ocultista de NEX 25% (limite de PE igual a 5) pode conjurá-lo em sua forma básica (custo de 1 PE) ou discente (custo total de 4 PE), mas não em sua forma verdadeira (custo total de 6 PE). Além disso, alguns aprimoramentos possuem requisitos, como capacidade de conjurar um círculo mínimo ou afinidade com o elemento do ritual.

## O Custo do Paranormal

O poder do Outro Lado é grande, mas canalizá-lo traz graves riscos. Sempre que conjura um ritual de qualquer elemento *exceto* Medo, você precisa fazer um teste de Ocultismo contra DT 20 + o custo em PE do ritual. Se falhar, você sofre um número de pontos de dano mental igual ao custo em PE do ritual. Se falhar por 5 ou mais, além de sofrer o dano mental, você perde 1 ponto de Sanidade *permanentemente*. Isso significa que a entidade para a qual você está suplicando conseguiu roubar um pouco de sua essência.

Por conta desse risco, mesmo ocultistas experientes hesitam antes de conjurar rituais. Manifestações paranormais são armas poderosas, que nunca devem ser usadas levianamente.

## Invocando o Medo

Rituais de Medo são os mais misteriosos do Outro Lado, e por isso, também são os mais perigosos de serem conjurados. Rituais de Medo não exigem componentes ritualísticos; porém, apenas Marcados podem conjurá-los. Em termos de jogo, todos os personagens de jogadores são marcados.

Não é possível ter afinidade com Medo, então isso nunca é um pré-requisito para conjurar rituais desse elemento. Porém, *sempre* que conjura um ritual de Medo você sofre dano mental igual ao custo em PE do ritual e perde permanentemente 1 ponto de Sanidade. Se conjurar a versão discente, em vez disso perde 2 pontos de Sanidade. Por fim, se conjurar a versão verdadeira, perde 3 pontos de Sanidade.