

COMPENDIO RITUALI SACRI ED ESOTERICI

Nel mondo di Vampiri, esistono vari tipi di magia: l'esistenza stessa dei Fratelli, dei Fantasma e delle altre creature sovranaturali altro non è che la manifestazione di poteri incredibili che vanno sotto la denominazione di "Magia".

Nella Campagna **Vampiri Secoli Bui XIII Secolo** la magia, oltre a quella insita nella natura stessa delle creature sovranaturali e dei loro poteri, si estrinseca in due modalità, i rituali occulti ed i rituali teologici.

Per poter officiare un rituale è necessario avere almeno un livello di conoscenza nelle abilità "occulto" o "teologia"; al salire del livello di conoscenza sarà possibile officiare rituali più potenti.

RITUALI OCCULTI

Affinché un rituale sia valido e per conoscerne gli effetti, alla sua esecuzione in gioco deve essere presente un membro dello Staff.

Quando si esegue un "rituale certificato", può essere eseguito anche in fuorigioco.

"Rituale certificato": sono rituali certificati quelli base conosciuti per livello, indicati in questo compendio, quelli indicati come tali in gioco (perché insegnati da un maestro o perché documentati da libri o pergamene) e quelli personali dei pg dopo essere stati eseguiti un numero di volte ritenuti sufficienti dallo Staff per considerare che il personaggio lo padroneggi appieno e sia in grado di ripeterlo senza errori.

Il personaggio che intende eseguire un rituale deve preventivamente avvertire lo Staff, consegnando una copia dello schema del rituale stesso, indicante l'effetto che si vuole ottenere, gli eventuali oggetti utilizzati nel rito, il testo dell'invocazione e la spiegazione dei gesti che si andranno a compiere e il motivo per cui, secondo il giocatore, dovrebbero portare all'effetto desiderato.

I riti possono essere di natura variabile, quali riti alchemici, invocazioni ad entità magiche, manipolazioni del sangue... sia da eseguirsi in silenzio sia pronunciando formule o cantilene, l'unica limitazione è la fantasia del giocatore.

L'esecuzione del rito deve durare almeno 2 minuti e deve essere scenograficamente appropriata al rito che si esegue; naturalmente maggiore è l'effetto che si desidera ottenere maggiore dovrà essere la durata del rito, migliore la sua messa in scena e più preziosi o rari gli ingredienti utilizzati.

I rituali possono essere eseguiti solo con la propria conoscenza di Occulto oppure essere rituali combinati, aggiungendo la conoscenza di una Disciplina che avrà un ruolo nel rito (ad esempio per potenziare una spada in modo che per una notte faccia un livello di danno aggiuntivo, sarà opportuno utilizzare la conoscenza della disciplina Potenza).

Al rituale possono partecipare uno o più officianti, che possono condividere la conoscenza occulta, le offerte di PS o PV o la conoscenza di livelli di disciplina utilizzati nel rituale.

Il livello del rituale è dato dal livello più alto di Occulto e di Disciplina degli officianti, che non si sommano tra loro.

Ad esempio se partecipano 3 officianti in un rito di Occulto+Potenza, di cui uno con Occulto 3 e Potenza 0 e gli altri con Occulto 1 e Potenza 3, il risultato sarà un Rito di Occulto 3 e Potenza 3.

Per partecipare ad un Rito come officiante è necessario possedere almeno un livello di Occulto.

E' comunque possibile partecipare al Rito non possedendo Occulto, con il ruolo di "ingrediente". Nel caso del Rito di cui sopra, il vampiro che conosce Potenza non potrà officiare il Rito, ma potrà ad esempio offrire il suo sangue (o addirittura la sua vita) che contiene l'essenza magica della disciplina Potenza. A seconda del tipo di Rituale questa modalità potrebbe essere più o meno efficace (ad esempio in un Rito che richiami la

violenza e il sacrificio sarebbe di certo più performante che non la semplice contribuzione come officiante).

Gli "ingredienti" o "potenziamenti" sono elementi che l'officiante utilizza nell'esecuzione del proprio rituale.

Possono essere di qualunque natura e servire ai più vari scopi: ricettacoli per contenere e poi replicare l'effetto del Rito (ad esempio un'arma, un anello, un amuleto), simulacri del potere da replicare (un'erba velenosa, una pozione curativa, il sangue di un anziano molto esperto in una data disciplina), od offerte al rito stesso per facilitarne l'esito (la propria vitae o forza di volontà, un oggetto sacro da distruggere, una vittima da sacrificare).

Esistono diverse modalità di esecuzione dei Rituali, (magia del sangue, Solve et coagula, Necromanzia, Glifi, Cerchi di protezione...), alcune potranno essere apprese in gioco, da Maestri o da antichi Tomi, altre potranno liberamente essere inventate e perfezionate dai personaggi.

Ecco alcuni esempi di Rituali base che i pg conoscono automaticamente all'apprendimento del relativo livello di Occulto

OCCULTO GENERICO

Livello 1

Comunicazione del sangue: il personaggio passa 5 minuti in meditazione e in seguito è in grado di conferire con un altro vampiro che possieda almeno un livello di occulto e con cui ci sia un legame di sangue

Criptare la Missiva: il personaggio scrive un messaggio col proprio sangue (ovviamente con inchiostro rosso). Solo il destinatario è in grado di leggere effettivamente il messaggio, per qualsiasi altro lettore sembrerà solo uno scritto illeggibile (va specificato sulla missiva in questione).

Fiala di Sangue: il personaggio può impedire il degradarsi del sangue immagazzinato in un contenitore tappato apponendogli il suo sigillo, una volta rotto il sigillo non è possibile rimetterlo.

Livello 2

Difesa del Rifugio: il personaggio spende 3 punti Sangue, scrive con un gesso creato con il sangue coagulato un sigillo sulle pareti del luogo interessato, in questa area la luce solare non entra. Il rito funziona finché il personaggio non esce dall'area interessata o per un massimo di 8 ore.

Sussurro del Caduto: il personaggio esegue il rituale e in seguito appone 1 moneta sulla testa di un cainita in torpore al quale può chiedere la situazione che lo ha condotto in quello stato.

Svegliarsi con la Freschezza della Sera: il personaggio si sveglia automaticamente se qualcuno tenta di aggredirlo nel sonno, e può agire normalmente senza subire la sorpresa.

Livello 3

Barriera Contro i Ghoul: il rituale dura una notte. Da quel momento tutti i ghoul non autorizzati che toccano l'oggetto o entrano dove è posto il sigillo subiscono 2 danni. Può avere anche altri effetti protettivi.

Bevanda di Sangue: il personaggio mischia il suo sangue a del vino e beve la mistura. Per il resto dell'evento si considera che abbia 2 livelli di Salute extra ma causa 1 danno in meno in combattimento. Il potere costa 2 punti Sangue.

Condanna Burocratica: tutti gli usi di influenze, contatti e alleati di un avversario selezionato impiegano il doppio del tempo per essere eseguiti. Bisogna avere qualcosa appartenuto al bersaglio. L'effetto del rituale dura per una sessione di interludi.

Costruire la Pietra di Sangue: il personaggio inzuppa una pietra con 3 suoi punti Sangue. Da quel momento e per i 30 giorni successivi il personaggio è sempre in grado di sapere dove si trova la pietra (con margine di errore di 200 m).

Estinguere le Fiamme della Mente: il rito impiega una notte per essere eseguito. La notte successiva il personaggio non è più intimorito dal fuoco (di qualunque tipo) anche se ne subisce normalmente i danni.

Infusione di Vitae: il personaggio intrappola dentro un oggetto dei Punti Sangue (con un massimale pari al suo livello di occulto) che può utilizzare quando vuole a patto che sia a contatto con il suo corpo. Crearlo costa un punto sangue più quello che vengono intrappolati nell'oggetto.

Lama Bruciante: il personaggio cosparge col suo sangue (3 punti Sangue) una lama che si incendia causando alle vittime colpite il danno base dell'arma +2 e tutti i danni sono di tipo Aggravato. Il rituale resta attivo fino a che 3 colpi non sono andati a segno. Questo potere può essere utilizzato solo dal ritualista stesso, non è possibile infiammare una spada e poi passarla a un compagno.

Maschera dell'Ombra: il personaggio è in grado di rendere invisibili se stesso e fino a 4 compagni impiegando 5 minuti per ogni persona, i personaggi interessati devono segnalarsi come Oscurati a livello 3, qualunque azione aggressiva rende i personaggi visibili.

Semblanze di Vita: il personaggio per tutta la nottata sembra completamente umano. Deve avere con se una fiala di sangue umano.

Livello 4

Barriera Contro i Fatati: funziona esattamente come Barriera Contro i Ghoul ma colpisce solo i fatati del piccolo popolo. Può avere anche altri effetti protettivi.

Barriera Contro i Lupini: funziona esattamente come Barriera Contro i Ghoul ma colpisce solo i licantropi. Può avere anche altri effetti protettivi.

Passaggio Incorporeo: il personaggio deve riflettersi in un piccolo specchio mentre usa il rituale. Da quel momento il personaggio diventa incorporeo ma visibile, si può muovere solo in linea retta passando anche attraverso gli oggetti (può entrare in tutte le stanze chiuse o bloccate se non è detto diversamente) è immune a tutti i danni fisici, ma subisce il tipo Sacro, Luce e Fuoco. Il rituale ha una durata di 1 ora al massimo. Costa 1 Punto di volontà e 2 Punti Sangue

Livello 5

Scudo Contro l'Infido Ascendente: questo rituale rende il cainita immune alle chiamate Amicizia e Charme ribaltando sul proprio avversario il suo stesso potere dichiarando "Riflesso". Questo rituale protegge finché l'utilizzatore ha il collo fasciato da un pezzo di stoffa blu, e in ogni caso non dura più di una nottata.

Mano di Rutor: tagliandosi una mano e cavandosi un occhio, subendo 4 danni aggravati (due al braccio e due alla testa) in totale il vampiro può creare un mano animata che può osservare ascoltare ed anche muoversi

Tocco della belladonna: con l'icore della belladonna mischiato ad un punto sangue suo, il ritualista può creare una fiala di liquido velenoso. Basta solo che lui tocchi una creatura con quel liquido che essa sarà avvelenata. Un umano potrebbe morire un vampiro sarebbe molto debilitato (effetti a discrezione del Master a seconda dell'esecuzione).

Barriera Contro i Cainiti: funziona esattamente come Barriera Contro i Ghoul ma colpisce solo i cainiti. Può avere anche altri effetti protettivi.

Rendere Infermo: il personaggio mesce in una fiala il suo sangue e del laudano. Una volta toccata la vittima questa non potrà più curarsi per l'intera nottata, l'effetto può essere ignorato per un ora spendendo un Punto Forza di Volontà.

Oso della verità: usando un osso di almeno 200 anni intriso di 10 punti sangue è possibile obbligare qualcuno a dire la verità. Si dichiara SINCERITA' al bersaglio che deve rispondere sinceramente ad una domanda. L'osso funziona 10 volte diventando sempre più nero, poi si riduce in polvere.

Barriera Contro i Fantasmi: funziona esattamente come Barriera Contro i Ghoul ma colpisce solo i fantasmi. Può avere anche altri effetti protettivi.

Alcune discipline danno la conoscenza automatica di alcuni Rituali. Per essere eseguiti serve almeno il pari livello di conoscenza di Occulto (es. per eseguire un rituale di terzo livello di Mortis, si dovrà avere il terzo livello di conoscenza di occulto).

MORTIS

Livello 1

Rinvigorire il Sangue morto: in 5 minuti si rende bevibile il sangue di un cadavere (più vecchio di 24 ore).

Vista Finale: tramite questo rituale è possibile vedere l'ultima immagine impressa negli occhi di un morente facendogli cadere una goccia del suo sangue in un occhio e questo dovrà raccontarti l'ultima cosa vista. Funziona solo sui mortali in coma. E' necessario spendere 1 PS e interagire 30 secondi con la persona in coma.

Livello 2

Occhi del sepolcro: il personaggio manda visioni della propria morte ad un soggetto. Deve avere qualcosa appartenuta alla vittima del rituale, un capello, un brandello di vestiti o anche un'arma. Il rituale impiega 1 ora a compiersi e la vittima avrà il difetto Incubi per il live successivo o per 3 giorni se il rituale avviene durante un interludio.

Oso della fortuna: usando un osso di un criminale condannato a morte si può creare un portafortuna. Il portafortuna può avere effetti differenti. Il rituale ha durata variabile e va eseguito alla presenza di un master.

Teschio dell'Avvertimento: il personaggio si deve procurare un teschio umano intatto, i denti e le orbite vanno dipinte col proprio sangue. Il teschio va posizionato d'avanti al proprio rifugio. Nel caso un intruso si avvicini il teschio inizia a urlare e il personaggio se presente viene svegliato immediatamente (o avvisato nel caso in cui sia sveglio). Il Teschio si polverizza dopo un mese o se subisce un danno.

Livello 3

Muffa Famelica: il vampiro deve procurarsi una "muffa di tomba" mischiarla col proprio sangue e quello di un animale (bastano poche gocce). La muffa va rinchiusa in un contenitore. La muffa va lanciata contro un avversario e dichiara "AGGRAVATO 1 CONFUSIONE".

Parlare con il Cadavere: il vampiro può fare una domanda ad un cadavere che risponde come meglio crede, durante queste domande il Cappadociano è considerato in stato catatonico e quindi inerme. Essendo una comunicazione mentale non è necessario che il cadavere abbia una mascella o sia completamente integro, ovviamente solo il cainita sente le domande poste e le risposte date. Il rituale dura 5 minuti.

Maledizione delle Vene Corrotte: il cainita esegue il rituale in 5 minuti cantilenando, in seguito per tutta la nottata sarà in grado di sputare (chiamata "sputo") a un avversario entro 2m da lui causandogli la metà (approssimato per difetto) del suo livello di Mortis in danni Letali. Questo potere non può essere usato più di 1 volta ogni 10 minuti.

Vigore Implacabile: il rituale deve essere eseguito prelive, bisogna procurarsi un cadavere che deve essere bruciato, il vampiro in seguito si cosparge con le sue ceneri. Il vampiro entra nel live con un livello di salute aggiuntivo, che non può essere curato una volta perso.

Livello 4

Risvegliare il sangue morto: il rituale dura 3 minuti. Bisogna disegnare con il sangue dei glifi sul corpo di chi si vuole risvegliare. Alla fine del rito il bersaglio si risveglia dal torpore.

Livello 5

Bere dalla Tomba: il ritualista deve giacere nudo (o quasi) sopra una tomba pregando per 1 ora (rituale eseguibile prelive) in seguito guadagna un numero di punti temporanei di Forza di Volontà a discrezione della sacralità del luogo.

Passare Attraverso il Velo: il personaggio è in grado di passare nel mondo dei morti. La sua anima si stacca dal corpo che rimane indifeso ed immobile nel mondo dei vivi, mentre il suo spirito si muove nella terra dei morti. Può tornare nel mondo dei vivi in qualsiasi momento. Deve avvisare un master per effettuare questo rituale.

RITUALI SACRI

A differenza da quelli Occulti, che si richiamano a forze esoteriche presenti nelle stesse creature sovranaturali, i Rituali Sacri si basano sulla Fede in entità ultraterrene e superiori, descritte dalle religioni.

I rituali di teologia si richiamano alla spiritualità ed alla fede. Il vampiro deve essere credente di una qualche religione (cristianesimo, ebraismo, islam, paganesimo, satanismo) ed officiare un rito con chiede la benevolenza e l'aiuto della sua divinità.

Il potere del rituale che si può eseguire dipende dal livello della conoscenza in Teologia.

I rituali sono liberi e si invitano i giocatori ad usare la fantasia (contemperata dall'educazione e dal buonsenso visto il tema), e a non formalizzarsi su rigidi schematismi.

Per poter officiare un Rito Sacro il personaggio dovrà possedere almeno un livello di conoscenza in Teologia, ed aver scelto una religione di appartenenza.

In linea di principio i Rituali Sacri sono decisamente meno potenti di quelli esoterici, ma richiedono un costo minore per essere eseguiti.

I Rituali Sacri si dividono in: Preghiera, Meditazione, Benedizione.

Preghiera: l'Officiante eleva una preghiera alla divinità di riferimento, può essere una semplice invocazione, o l'accompagnamento di un sacrificio o di una celebrazione. La preghiera può essere personale o di gruppo, e tutti i partecipanti, che abbiano almeno un livello di conoscenza in Teologia nella stessa divinità ne saranno coinvolti.

Meditazione: la meditazione è solo personale. L'Officiante si raccoglie nei suoi pensieri per un determinato periodo di tempo, focalizzando la mente sulla sua Fede.

Benedizione: con la benedizione l'Officiante fa da tramite con la divinità e concede degli effetti positivi ad un oggetto o ad un'altra persona. Non si può benedire sé stessi ma si può utilizzare un oggetto che si è benedetto.

ESEMPI DI PREGHIERE

Livello 1:

a livello 1 non è possibile Officiare una Preghiera, ma si può partecipare a quelle pronunciate da Officianti della propria divinità da altri e goderne gli effetti.

Livello 2:

Preghiera del Coraggio: eseguibile pre-live, il personaggio prega per 10 minuti, può dichiarare “immune” alla prossima chiamata “orrore” che subisce

Preghiera della Calma: l’officiante prega per un’ora appena sveglio: per quella notte avrà un bonus di +2 a resistere al primo tiro Frenesia.

Livello 3:

Messa: l’officiante deve celebrare una messa o un rito della sua religione, che duri almeno 10 minuti, il rito deve essere preparato in precedenza e approvato dallo staff, alla fine del rito il celebrante spende 1 Punto di Volontà. Tutti i fedeli che vi hanno assistito ed il celebrante dichiarano immune a Terrore o a Frenesia (a seconda del tipo di celebrazione) per l’ora successiva

Preghiera della forza: L’Officiante celebra un rito collettivo della durata di almeno 10 minuti, il rito deve essere preparato in precedenza e approvato dallo staff, al termine del quale il celebrante spende 1 Punto di Volontà tutti i partecipanti dichiarano +1 al danno per tutta la durata del primo combattimento che si troveranno ad affrontare. L’effetto termina comunque a fine sessione.

Scudo della Fede: L’Officiante celebra un rito collettivo della durata di almeno 10 minuti, , il rito deve essere preparato in precedenza e approvato dallo staff, al termine del quale il celebrante spende 1 Punto di Volontà e tutti i partecipanti guadagnano un livello di salute aggiuntivo in tutte le locazioni. Questo livello di salute non può essere curato una volta perso.

Preghiera del coraggio maggiore: l’Officiante prega per 10 minuti, al termine, per il resto della serata può spendere 1 PS ogni volta che subisce le chiamate “orrore” o “rotschreck” per dichiarare “immune”

Livello 4:

Scacciare la bestia: l’officiante esegue un rito di esorcismo, che deve essere approvato dallo staff, che deve durare almeno 3 minuti. Spendere 1 punto di forza di volontà e calma un vampiro in frenesia.

ESEMPI DI MEDITAZIONE

La meditazione deve essere eseguita in gioco. Il personaggio che medita può essere attaccato o interrotto, in tal caso la meditazione andrà ricominciata dall’inizio.

Livello 1:

Concentrazione: il personaggio medita per 30 minuti per focalizzare la propria mente sui suoi obiettivi, richiamando i precetti della sua Fede per non essere distratto dalle miserie terrene: può dichiarare “immune” alla prima chiamata “confusione” che subisce.

Livello 2:

Meditazione inferiore: l’officiante deve meditare per 30 minuti in assoluto silenzio di fronte ad un altare o ad un oggetto per lui sacro. Al termine della meditazione recupera un punto di volontà. Se la meditazione viene interrotta deve essere ricominciata da capo. Si può meditare una sola volta per notte.

Livello 3:

Meditazione superiore: l’officiante deve meditare per 15 minuti in assoluto silenzio di fronte ad un altare o ad un oggetto per lui sacro. Al termine della meditazione recupera un punto di

volontà. Se la meditazione viene interrotta deve essere ricominciata da capo. Si può meditare una sola volta per notte.

Livello 4:

Meditazione ascetica inferiore: l'officiante deve meditare per 30 minuti in assoluto silenzio di fronte ad un altare o ad un oggetto per lui sacro. Al termine della meditazione recupera tutti i punti di volontà. Se la meditazione viene interrotta deve essere ricominciata da capo. Si può meditare una sola volta per notte.

Livello 5:

Meditazione ascetica superiore: l'officiante deve meditare per 15 minuti in assoluto silenzio di fronte ad un altare o ad un oggetto per lui sacro. Al termine della meditazione recupera tutti i punti di volontà. Se la meditazione viene interrotta deve essere ricominciata da capo. Si può meditare una sola volta per notte.

ESEMPI DI BENEDIZIONE

Livello 1: la conoscenza Teologica dell'Officiante è troppo bassa per benedire.

Livello 2: la conoscenza Teologica dell'Officiante è troppo bassa per benedire.

Livello 3:

Benedizione della Lama della Fede: l'Officiante deve pregare la propria divinità invocando il Suo potere su di un'arma che ostenta, alla fine del rituale quell'arma potrà dichiarare "Sacro Uno" per il primo colpo che infligge (infligge sempre un solo danno, a prescindere da quelli previsti per quella tipologia di arma).

Benedizione del Muro della Fede: l'Officiante deve pregare la propria divinità invocando il Suo potere su di una armatura che ostenta, alla fine del rituale chi indossa quella armatura potrà dichiarare "Immune" al primo danno subito, di qualunque tipo esso sia.

Livello 4:

Vedere con gli occhi della mente: L'Officiante appone le mani sugli occhi chiusi di una persona e li benedice invocando la propria divinità: quella persona sarà in grado di vedere gli Oscurati fino a livello 3 per i 10 minuti successivi

Livello 5:

La carne che non cede: il soggetto che riceve questa benedizione subisce tutti i colpi come se fossero "Letale Uno" a prescindere dal tipo di danno e dalla sua entità numerale.