



Os Rituais Mágicos

JOÃO RICARDO BITTENCOURT



Acesse: <https://asagadegravatahy.com.br/>



Ilustrações criadas no Gemini.

Os Rituais Mágicos

JOÃO RICARDO BITTENCOURT

As regras para os rituais mágicos foram escritas durante a criação do livro básico **A Saga de Gravatahy**. A criação de um livro é cheia de escolhas editoriais e uma destas escolhas é o número total de páginas que afeta diretamente o custo total do livro impresso. Naquele momento tive que deixar de fora estas regras. Os rituais são essenciais no universo de Gravatahy pois representam manifestações culturais das quatro ancestralidades. Em abordagens mais realistas podem ser vistos como ritos simbólicos e em abordagens de mais alta fantasia podem realizar efeitos mágicos.

Introdução

Os rituais são um tipo de **magia** e precisam de ingredientes para serem realizados. Podem ser feitos por uma ou mais pessoas e contam com um procedimento que deve ser seguido passo a passo para ser bem-sucedido. Fazer um ritual leva tempo e só pode ser realizado em determinadas condições. Se der certo, um alvo (uma área, um objeto, a própria pessoa, outra pessoa ou um grupo) recebe os efeitos positivos ou negativos. Os rituais seguem determinados formatos, uma espécie de **escola**:

Indígena: danças, fogueira, ervas, pinturas corporais e cantos. Típica dos Carijó e Guarani.

Africana: danças, trajes, tambores, imagens, cantos, velas, fogueira, pinturas corporais, festas as iniques, incorporação de espíritos, oferendas e ervas. Típica dos africanos.

Cristã: terço, rezas, água benta, Bíblia, santos, cantos, velas, incenso, festas litúrgicas. Típica dos Açorianos.

Pagã: dança, fogueiras, ervas, trajes, cantos, oferendas, velas, incenso, imagens, sabás. Típica dos açorianos, principalmente com raízes na Gália.

Mestiça: mistura uma ou mais escolas.

Como Criar um Ritual

Para realizar um ritual, primeiro o jogador precisa escolher o **efeito** desejado, declarando se é positivo ou negativo, como Curar Ferimentos. Depois determina o alvo: **Individual** (1 pessoa/objeto), **Grupo** (até 5 pessoas) ou **Área** (um local ou comunidade).

A partir disso define a potência do efeito:

Menor: Efeito temporário ou simples. Exemplo: curar um ferimento.

Moderado: Efeito duradouro ou complexo. Exemplo: proteger contra espíritos por um dia.

Maior: Efeito permanente ou transformador. Exemplo: ressuscitar um morto.

Use a tabela abaixo para definir os requisitos com base no **alvo e potência**:

Alvo + Potência	Ingredientes (rótulos)	Passos	Condições	Duração	Participantes	Custos (PE)
Individual (Menor)	1-2	1-2	Opcional	10-30min	1	2
Individual (Moderado)	2-3	2-3	1	1-2 horas	1-2	3
Individual (Maior)	3-4	3-4	2	1 dia	2-3	4
Grupo (Menor)	2-3	2-3	1	30-60min	1-2	3
Grupo (Moderado)	3-4	3-4	2	2-4 horas	2-3	4
Grupo (Maior)	4-5	4-5	3	1 noite	3-4	5
Área (Menor)	3-4	3-4	2	1 hora	2-3	4
Área (Moderado)	4-5	4-5	3	6 horas	3-4	5
Área (Maior)	5+	6	4	1 semana	4+	6

Os rótulos ajudam a definir os **ingredientes** de forma mais genérica. Efeitos **Maior** exigem pelo menos um ingrediente raro. Abaixo estão os rótulos com uma breve descrição e exemplos de ingredientes. Os ingredientes estão relacionados também com as escolas, um ritual Cristão pode conter incenso, um ritual Africano flores, por exemplo. Os jogadores são livres para ampliar e adaptar.

Sagrado: itens consagrados por rituais religiosos ou por sacerdotes. Água benta da Fonte do Forno, velas da igreja, penas de um quero-quero.

Profano: ligados à corrupção, ganância ou pactos sombrios. Moedas de ouro manchadas de sangue, terra do cemitério, cinzas de livros queimados, Fel da Terra.

Ancestral: relíquias de qualquer ancestralidade. Ossos, sementes de milho vermelho, tranças de cabelo.

Elemental: retirada da natureza, não trabalhada pelo homem. Pedras, ervas de todos os tipos, água do rio, fogo em uma fogueira, cristal.

Vital: partes de seres vivos ou fluidos corporais. Sangue, pelos, cabelo, saliva.

Corrompido: infectado pelo Fel da Terra. Correntes de escravizados, ouro extraído de túmulos, madeiras infectadas.

Quilombola: simboliza resistência e liberdade, criado ou preservado em quilombos. Cipó-cravo, farinha de mandioca.

Missioneiro: originado do sincretismo entre crenças Guarani e jesuítas. Rosários feitos com sementes sagradas, hóstias, ervas mate.

Bestial: partes de animais com significado simbólico. Presas de jaguatirica, escamas de peixe dourado, ovos de quero-quero.

Temporal: Ligado ao ciclo do tempo ou eventos específicos. Areia colhida durante um eclipse, flores que só desabrocham na lua cheia, relógio quebrado.

Os **passos** podem ser inventados pelos jogadores, mas para fins de mecânicas representam a quantidade de **testes** que precisam ser feitos. Quanto mais complexo e mais alvos envolvidos, maior a quantidade de testes. A tabela abaixo é opcional e somente ajuda a gerar ideias.

1d6	Passo	Exemplos
1	Preparação do Espaço Sagrado	Limpar; Demarcar ou consagrar. Acender incenso; Desenhar símbolos; Montar altar.
2	Invocação das Forças	Invocar entidades/energias; Cantar em língua ancestral; Orar; Tocar tambores; Dançar.
3	Oferecimento aos Poderes	Presentear; Sacrificar; Derramar bebida; Queimar ervas; Ofertar comida.
4	Ato Simbólico Central	Realizar a ação que materializa o propósito; Quebrar um objeto; Misturar ingredientes; Criar um objeto.
5	Clímax do Ritual	Canalizar energia para concluir o efeito desejado; Recitar palavras finais; Erguer as mãos ao céu; Dançar; Cantar; Orar.
6	Encerramento e Gratidão	Agradecer às forças invocadas; Apagar velas e fogueiras; Enterrar objetos usados.

Digamos que queira realizar um ritual com 2 passos, então serão feitas duas jogadas (os resultados dos dados sempre ordenados de forma crescente). Por exemplo, um ritual com dois passos, os dados são jogados e temos 4 e 2. Primeiro colocando em ordem crescente 2 e 4. Consultado a tabela será um ritual com Invocação de forças e Ato simbólico central. Supondo que seja um ritual carijó com muita ligação com a natureza, a Invocação pode ter como primeiro passo dançar em torno de uma fogueira e, para o segundo passo, o pajé deve misturar os ingredientes e um porongo. Se os dados caírem com o mesmo número, jogue novamente ou escolha o próximo valor.

As **condições** são narrativas e criadas pelo jogador, podendo estar atreladas a alinhamentos planetários, dia santo, fase lunar, determinado lugar, entre outros.

A **duração** e o **número de participantes** são definidos pelo efeito e o número de alvos. Se tiver um cerimonialista (pajé, padre, ...) a jogada deve ser feita por ele e agrega +1 de bônus no teste. Pode ter até 2 cerimonialistas, concedendo bônus de +2.

Fazendo um Ritual

Para realizar um ritual, primeiro o jogador precisa escolher o **efeito** desejado,

Para efetuar o ritual, no início cada participante consome os Pontos de Energia (PE).

Para cada passo, o participante com maior valor de Espírito faz o movimento **Executar**

Ritual, role 2d6 + perícia Ritual + atributo Espírito. Cada ingrediente faltante ou condição penaliza com -1 a jogada. Cada falha em um passo penaliza o próximo teste com -1 acumulativo, ou seja, falha em dois passos penalidade de -2 no terceiro passo.

Resultados dependem do passo, se ele for o final tem o resultado do ritual.

Resultado da Jogada	Outros Passos	Passo Final
10+	Passo funcionou	Efeito principal bem-sucedido. Pode até receber um bônus.
7-9	Passou funcionou, mas próxima jogada com -1 acumulativo por passo	Efeito principal ocorre, mas role 1d6 nas Complicações. Reduz a eficácia do ritual.
6-	Falha. Participantes perdem 1 ponto de vida. Próxima jogada com -2 acumulativo por passo	Falha catastrófica. Não ocorre o efeito, role 1d6 nas complicações e todos os participantes recebem 2d6 de dano sem proteção.

Complicações:

1d6	Complicações
1	Atenção Indesejada. O passo falho libera um sinal místico, atraindo criaturas, espíritos ou inimigos.
2	Feedback Energético. A energia do ritual retrocede, ferindo os participantes com 2 pontos de vida.
3	Efeito Distorcido. O ritual funciona, mas com uma consequência oposta ao efeito desejado.
4	Esgotamento de Recursos. Ingredientes são consumidos sem efeito.
5	Cataclismo Ambiental. O ambiente reage violentamente: tempestades, terremotos, ou escuridão repentina.
6	Marca da Arrogância. Uma maldição ou sinal místico marca os participantes.

Exemplo de Jogada

Bento vai realizar um ritual cristão com dois passos. O primeiro passo envolve acender um incenso mentalizando uma graça. Ele tem Espírito +2 e tem a Perícia Ritual +1. Possui o incenso, logo não tem penalidade. Ele vai realizar o movimento com bônus de +3. Rola 2d6 e consegue 2 e 6, logo um resultado de 11 (2+6+3), o passo funcionou perfeitamente. Poderá realizar o próximo passo.

O personagem conhece (2 + Mente) rituais, por exemplo, quem tem Mente +1 pode saber até 3 rituais). Para aprender um novo ritual, é necessário encontrar um mentor ou algum livro/pergamino contendo a descrição. Gasta 3 pontos de experiência para rituais Menores, 5 pontos para Moderado e 8 pontos para Maior. Os rituais evoluem depois de realizá-los 3 vezes bem-sucedidas, reduzindo seu custo de PE em 1 ponto.



Exemplos de Rituais

Ritual do Rio que Chora

(Descendentes de Caribé)

Descrição: ressuscitar alguma pessoa que tenha morrido nas últimas 72h.

Custo: 4 PE

Escola: Indígena.

Efeito: Maior (trazer alguém para vida novamente).

Alvo: Individual (um único cadáver).

Ingredientes: Sagrado (penas do Quero-Quero), Ancestral (chocalho), Elemental (água do rio tirada na nascente), Vital (pouco de sangue humano).

Passos:

1. pinga algumas contas de sangue sobre o cadáver;
2. faz a invocação com chocalho ancestral;
3. recite as palavras mágicas borrifando água e cobrindo o corpo com as penas;
4. as penas usadas são enterradas em terras indígenas.

Condições: o cadáver deve estar inteiro não pode estar incinerado e não pode ter passado 72h.

Duração: 24 horas

Participantes: devem participar 3 pessoas (uma deve ser um pajé)

Ritual do Sonho (Guaranis

Missioneiros)

Descrição: Receber uma visão profética que revela caminhos seguros, tesouros escondidos ou ameaças futuras.

Custo: 3 PE

Escola: Indígena

Efeito: Moderado (uma única visão)

Alvo: Individual

Ingredientes: Sagrado (erva-mate), Ancestral (cruz de madeira), Elemental (areia da beira do rio)

Passos:

1. queime a erva **mate**;
2. reze segurando a cruz junto com a areia;
3. ao deitar coloque a areia sobre a cabeça;

Condições: na noite de lua cheia.

Duração: 2 horas.

Participantes: uma pessoa.



Ritual do Cipó-Cravo (Africanos)

Descrição: Expulsar espíritos malignos que amaldiçoaram um Desaparecido.

Custo: 4 PE

Escola: Africana

Efeito: Maior (recupera a alma perdida).

Alvo: Individual

Ingredientes: Elemental (cipó-cravo colhido no quilombo), Sagrado (velas acesas) e Vital (a lembrança de infância).

Passos:

1. acende um círculo de velas;
2. o cipó é amarrado ao pescoço do desalmado;
3. recitam palavras em um idioma antigo africano.

Condições: na lua nova e com a pessoa que ama verdadeiramente o Desaparecido.

Duração: 24 horas.

Participantes: duas pessoas, incluindo o amor do Desaparecido.

Festa do Divino Espírito Santo (Açorianos)

Descrição: Criar um campo de proteção contra desastres naturais e ataques sobrenaturais na Aldeia dos Anjos por uma estação.

Custo: 4 PE

Escola: Cristã

Efeito: Moderado

Alvo: Área

Ingredientes: Sagrado (bandeira do Divino), Sagrado (cruz), Sagrado (imagem da pomba branca), Ancestral (cântico) e Ancestral (almoço).

Passos:

1. Procissão;
2. Colocação da bandeira;
3. Celebração da missa;
4. Almoço coletivo;
5. Quermesse.

Condições: em frente à igreja, no dia 8 de junho com presença de um padre.

Duração: 12 horas, inicia às 7h da manhã e segue até o entardecer.

Participantes: no mínimo 4 pessoas.

