

# RPG QUEST



*Bruxas*

# FU JOGO RPG

SEMANALMENTE



# Bruxas

Toni\_gordo

## Créditos

**Criação do sistema:** Marcelo Del Debbio.

**Desenvolvimento:** Toni\_gordo.

**Mapa:** Toni\_gordo.

**Revisão:** Toni\_gordo e Lunna.

**Capa:** Olga Barkhatova (reprodução não-autorizada).

**Arte Interna:** Vários artistas e empresas que mesmo sem saber, auxiliaram para a produção deste netbook.

**Contato:** [sergiogomes\\_historia@yahoo.com.br](mailto:sergiogomes_historia@yahoo.com.br)

## Agradecimentos:

- Aos meus pais por não me internar;
- A todos os deuses de todos os panteões;
- A Bruna, que me ensinou que ver as coisas de cima do muro nem sempre é tão ruim...
- A minha namorada que me permite jogar;
- Ao Miazaki por tantas boas histórias;
- Ao meu grupo, que agüenta todas as alterações de ficha e sistemas feitas por mim e ao Marcelo pelos Elfos Feéricos, parte da descrição do capítulo "A Bruxa" e as regras de magia sazonal e lunar.
- Ao Avô Trovão, por nos proteger todos os dias;
- Aos meus avós, que me protegem de onde quer que estejam.

## Índice

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Índice .....                     | 4  |
| A Bruxa .....                    | 5  |
| Raças.....                       | 6  |
| Apis.....                        | 6  |
| Apis .....                       | 6  |
| Elfos Fééricos .....             | 7  |
| Elfo Feérico.....                | 7  |
| Classes .....                    | 8  |
| Baobah-Sith .....                | 8  |
| Informações de Jogo .....        | 8  |
| Bokor .....                      | 9  |
| Informações de Jogo .....        | 9  |
| Caçadora, Bruxa.....             | 10 |
| Informações de Jogo .....        | 10 |
| Cavaleiro Verde .....            | 11 |
| Informações de Jogo .....        | 11 |
| Conselheira, Bruxa.....          | 12 |
| Informações de Jogo .....        | 12 |
| Diabolista, Bruxa .....          | 13 |
| Informações de Jogo .....        | 13 |
| Enigma, Bruxa .....              | 14 |
| Informações de Jogo .....        | 14 |
| Fugitiva, Bruxa .....            | 15 |
| Informações de Jogo .....        | 15 |
| Ocultista, Bruxa .....           | 16 |
| Informações de Jogo .....        | 16 |
| Selvagem, Bruxa.....             | 17 |
| Informações de Jogo .....        | 17 |
| Tempestrii .....                 | 18 |
| Informações de Jogo .....        | 18 |
| Venéficas .....                  | 19 |
| Informações de Jogo .....        | 19 |
| Patronos .....                   | 20 |
| Criando Patronos.....            | 20 |
| Habilidades Especiais .....      | 21 |
| Idade Imutável .....             | 21 |
| Laboratório.....                 | 21 |
| Maldição .....                   | 21 |
| Oráculo .....                    | 21 |
| Sabedoria da Deusa.....          | 21 |
| Voz da Deusa .....               | 21 |
| Covens .....                     | 22 |
| Bruxas e Covens .....            | 22 |
| Magia .....                      | 23 |
| Efeitos Lunares e Sazonais ..... | 23 |
| Poções.....                      | 23 |
| Ferramentas Mágicas .....        | 24 |
| O Livro das Sombras .....        | 24 |
| Sabats.....                      | 25 |
| Herbalismo .....                 | 26 |
| Antagonistas .....               | 28 |
| Caçadores de Bruxas.....         | 28 |
| Informações de Jogo .....        | 28 |
| Inquisidores.....                | 29 |
| Informações de Jogo .....        | 29 |
| Notas do autor.....              | 30 |
| Sobre o netbook Bruxas .....     | 30 |



## A Bruxa

Definir uma bruxa é algo difícil. Ela é algo entre uma alquimista, uma clériga, uma druidisa e uma maga. É também a benzedeira, a parteira, a conselheira, a mãe, a caçadora, a sábia, a sacerdotisa. As bruxas são mulheres que veneram e canalizam as energias da natureza. Elas crêem em uma visão da natureza apenas ligeiramente diferente dos druidas, acreditando na dualidade das forças naturais em feminino e masculino, personificando esta dualidade em duas divindades: o Deus (também chamado de Senhor, Galhudo, etc..) e a Deusa (a deusa da natureza, também chamada de Senhora, Dama, etc..). Esta visão das bruxas é muito próxima da religião Wicca, e muitas bruxas, de fato, seguem esta religião (como as Damas de Avalon).

Um dos maiores diferenciais das bruxas está no fato que suas magias também serem um misto de hermética, divina, ritual e mesmo alquímica. Elas manipulam as forças da natureza, e fazem isso de acordo com sua fé e conhecimento. Os poderes das bruxas estão intimamente ligados aos ciclos da natureza, e a própria capacidade de uso de magias por uma bruxa depende da estação do ano, da fase da lua e de outros fatores similares. Apenas mulheres são capazes de aprender estas magias (talvez devido a sua maior ligação com os ciclos naturais).

Existem diversos tipos de bruxas, desde as defensoras Selvagens até as temidas diabolistas, passando pelas religiosas Damas de Avalon.

Uma bruxa não aprende magias de forma similar aos magos e aos druidas, ela recebe este conhecimento de um “patrono”. Este “patrono” é uma entidade sobrenatural que serve como intermediário entre a deusa e a bruxa, mantendo uma relação de amizade e intimidade com a conjuradora. As magias e rituais ensinados por este “patrono” são guardadas em um grimório especial chamado *Livro das Sombras*. Este livro – na realidade não precisa ser necessariamente um livro – e guarda ouro segredos como atas de reuniões dos Covens, informações sobre animais e espíritos, informações sobre plantas, fórmulas de poções, etc. Para lançar suas magias, uma bruxa sempre precisa utilizar um focus,

### Apenas Mulheres?

Não sei quanto a outros mestres, mas em meu cenário de campanha, apenas mulheres podem ser bruxas, assim como apenas os homens podem ser druidas.

Embora esta decisão possa parecer sexista, ela foi tomada para expressar o “dualismo sexual” existente nas religiões pagãs: de um lado, temos o aspecto da Deusa e do outro do Deus. Em meus cenários, isto é representado pela divisão bruxa/mulher – druida/homem.

Este netbook apresenta opções de classes quase que exclusivamente feita para personagens femininos – com exceção ao **Cavaleiro Verde** – mas cabe ao mestre dar a palavra final e decidir se homens também podem adotar as classes aqui descritas.

que é um apetrecho mágico canalizador de energias místicas. Este focus pode ser uma tatuagem, um cajado, uma varinha, dança, etc.

Bruxas também são capazes de criar poções. Ela não utiliza os mesmos ingredientes que um alquimista o faria, mas outros produtos de origem natural, e não pode aprender receitas com um arcano desta classe. Apesar de utilizar ingredientes diferentes, a mecânica da produção de uma poção não se altera.

## O Netbook

Embora meu ofício de historiador e meu amor irrestrito pelo fato verídico

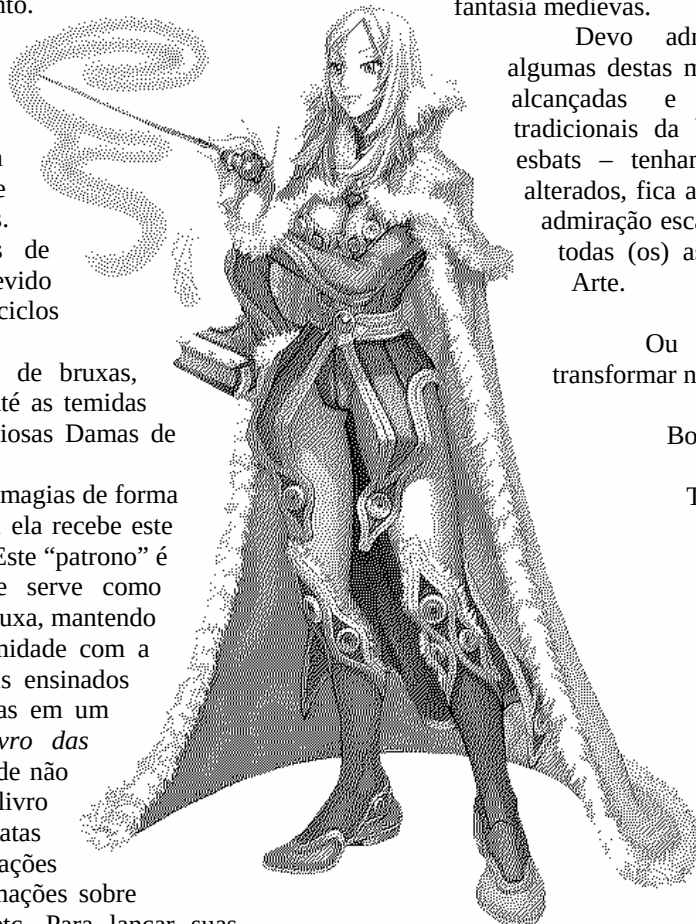
falem mais alto, este netbook tenta fugir ao máximo da verdade histórica e se aproximar mais da verdade da fantasia. Este netbook não tem a pretensão de apresentar versões reais das bruxas históricas – embora eu tente me aproximar o máximo possível delas – mas sim, bruxas que sejam compatíveis com cenários de fantasia medievais.

Devo admitir, porém, que algumas destas metas possam não ser alcançadas e alguns elementos tradicionais da bruxaria – como os esbats – tenham sido omitidos ou alterados, fica aqui expressa a minha admiração escancarada e irrestrita a todas (os) as (os) praticantes da Arte.

Ou seja, nada de me transformar num sapo!

Boa Leitura.

Toni\_gordo.



## Raças

**“É dito que nenhuma raça tem propensão à esta ou aquela classe em específico, mas, em minhas andanças, acabei por constatar que esta afirmativa não é de todo verdadeira.** Algumas raças, possuem certa propensão a classes específicas. É algo natural e intuitivo, quase um pequeno milagre. É como as aranhas: mesmo sem um professor, todas aprendem a tecer suas teias com perfeição, é natural, assim como algumas raças nascem com a magia dentro de si... é natural, divino. Quase um pequeno milagre”. *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

As raças apresentadas à seguir podem ser utilizadas juntamente com as raças apresentadas no RPGQuest – Módulo básico sem nenhuma alteração. Estas raças foram selecionadas por apresentar maior ligação com a magia natural, o que as torna, naturalmente, propensas a adotar classes como Bruxas.

### Apis

**“Apenas uma ferroada foi suficiente para derrubar o coitado do Cedrico.**

Quem diria que aquele belo ser poderia ser tão mortal. Cedrico não morreria com aquilo, afinal de contas, este paladino já havia sobrevivido a coisas muito piores... Mas e quanto a aquela Apis? Usar o ferrão é seu último recurso... Ela se contorcia de dor e seu abdômen sangrava com uma forte hemorragia... salvar aquele ser era minha obrigação, mas como o meu grupo reagiria a isto?” *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

*As Apis são as exóticas mulheres-abelha. Esta raça é sem dúvida uma das mais fascinantes do multiverso, compondo uma peculiar sociedade matrifocal, com colméias que podem ser de tamanhos que variam de uma pequena colônia à todo um semiplano de existência.*

**Personalidade:** As Apis são normalmente dóceis e gentis. Embora muitas colônias temam pela presença de estranhos, é comum que colônias mais sociáveis recebam estranhos em seus portos para transações comerciais. Todas as Apis são devotas ferrenhas de sua rainha e qualquer ato de agressão contra ela ou a colônia pode desencadear uma fúria incontrolável.

**Descrição física:** As Apis são divididas em duas subespécies mais comuns: As Apis Comuns e as Apis Mavrianas. Sua aparência é similar: Grandes olhos insetóides, antenas, asas fibrosas e um abdômen

saliente nascido no final da coluna vertebral. As Mavriana possuem a pele negra e são um pouco mais agressivas. Apis comuns medem cerca de 1,5 e 1,7m e pesam cerca de 35 – 50 kg e as Mavrianas cerca de 1,7 e 1,8m e pesam cerca de 45 – 55 kg.

Zangões de ambas as espécies tem cerca de 1,7 à 2m e pesam cerca de 60 – 80 kg. Estes seres são destinados meramente para proteção e reprodução mas não considerados cidadãos de segunda classe.

**Relações:** Apis costumam ser hospitaleiras com indivíduos que não representem perigo à colônia ou à rainha. Gostam da companhia dos Elfos e Halflings, mas não gostam de Elfos negros e Anões. Algumas colméias mantêm relações seguras com Humanos e Ganeshins e são inimigas mortais dos Goblinóides e Gorkas por sua ganância – a geléia real da rainha àpis é muito valorizada por estes seres – e Homens-morcego, que consideram as Apis uma iguaria.

**Terras Natais:** Muitos lugares do multiverso comportam colméias Àpis, mas é sabido que seu plano original são as Florestas Eternas de Eubórea.

**Religião:** Àpis são devotadas única e exclusivamente à suas rainhas. Estas entidades muitas vezes assumem o posto de semideusas ou deusas menores, e, na grande parte das vezes, estas são as Patronas das bruxas Apis. As rainhas por sua vez, são devotadas à deusas relacionadas à terra e a natureza.

**Idioma:** Apis falam o idioma comum e seu próprio dialeto.

**Nomes:** Os nomes das Apis normalmente lembram zumbidos de abelhas, mas as colméias que se relacionam com outras raças tendem a adotar nomes aproximados destas raças.

**Aventuras:** Apis não possuem o chamado natural para aventuras presente em outras raças. Isto se deve por seu comportamento social e sua devoção à rainha. É sabido que Apis arrancadas de suas colméias entram em um profundo estado de depressão e muitas vezes morrem, mas existem aquelas abelhas que se aventuram pelo multiverso caçando os inimigos de sua rainha ou em missão e são estas aventureiras que normalmente compõe a casta das bruxas.

### Apis

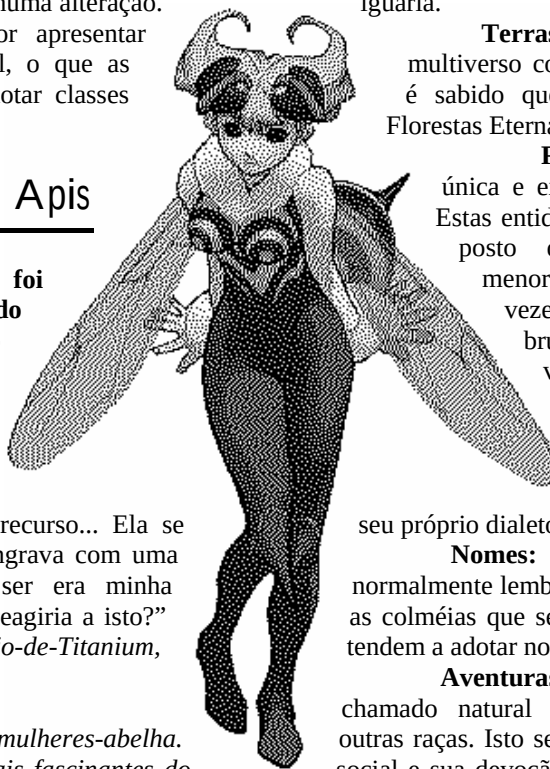
**Custo:** 3

**Deslocamento:** 9m.

**Modificadores:** **Operárias:** CAR +1, Will -1, **Zangões:** FR +1, Will -1.

**Habilidades Raciais:** Aptidão Mágica, Voar [Normal] (apenas fêmeas), Ferrão [Normal] (Como **Garras** e a cada utilização, a Apis recebe 1/3 do dano causado).

**Fraquezas:** Modelo Especial.



## Elfos Fééricos

**“A primeira coisa que denunciou a bruxa foi seu cheiro.** Para os leigos, era apenas o cheiro de mulher, normal a todas as espécies. Para mim, era o cheiro adocicado de uma bruxa nascida com sangue das fadas e batizada nas fontes da magia. Era uma elfa... Uma Elfa Féérica, filhas dos elfos mais próximos de seus ancestrais e mais próximos da perfeição” *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

*Os Elfos fééricos são os elfos que mais se aproximam de seus parentes fadas. Estes belos seres são reclusos e místicos e apreciam, sobretudo, a natureza e a magia, amando e protegendo as florestas e praticando magia (que é uma habilidade natural para estes elfos).*

**Personalidade:** Os elfos féérico são independentes e muitas vezes solitários, mas gostam muito de participar de aventuras. Ao contrário de outros elfos, sisudos e frios, os elfos fééricos são brincalhões e amantes dos prazeres da vida, sejam eles fugazes ou não.

É dito que entre os elfos, esta espécie é a mais propensa a trilhar os caminhos da deusa do que outros elfos. Elfes fééricas levam muito a sério a responsabilidade de serem escolhidas pelas fadas para carregar o fardo da bruxaria. As praticantes das artes da deusa, muitas vezes, deixam de lado a falta de responsabilidade e a alegria característica da raça para que sua missão não seja falha e que os objetivos impostos por seus patronos sejam cumpridos o mais rápido possível. Estas bruxas muitas vezes, assumem os postos de governo das tribos ou a liderança de grupos que participem.

**Descrição Física:** Os elfos Féérico são muito parecidos com os Elfos comuns: têm pele branca; olhos castanhos, azuis, verdes ou violetas e cabelos castanhos, loiros, verdes, vermelhos ou azuis e são considerados por muitos como os verdadeiros elfos, descendentes diretos dos primeiros Alto-Elfos.

Estes elfos são graciosos e esguios, possuem grandes orelhas pontudas, altura média entre 1,5m e 1,7m; peso entre 50 e 70kg.

**Relações:** Por sua conduta pouco exclusivista, os Elfos fééricos possuem boas relações com quase todas as raças do multiverso. Embora sejam muito diferentes dos Elfos, é comum que os fééricos vivam em comunidades élficas atuando como bruxas e druidas. Estes elfos possuem relações amistosas com centauros, halflings, e seres fééricos como gnomos,

ondinas, salamandras e duendes. Embora não odeiem os Elfos negros, mantém uma segura distância deles. Anões e humanos são tratados com suspeita enquanto orcs – principalmente os de Halzzazze – são evitados à todo o custo.

Os Elfos fééricos não se sentem à vontade com Construtos e odeiam as Máquinas de guerra, pois acreditam que estes colossos de metal são pouco mais do que destruidores de florestas.

**Terras Natais:** Os Elfos Féérico vivem em pequenas comunidades no interior de florestas. Suas vilas são construídas entre e sobre as árvores, em total harmonia e mimetismo com o ambiente. Os elfos féérico são independentes e muitas vezes solitários, mas gostam muito de participar de aventuras.

Não há um plano de origem dos elfos fééricos, mas a grande maioria deles vive em Arcádia.

**Religião:** Estes elfos louvam todos os deuses da natureza, deuses de alguma forma ligados às fadas e deuses ligados à lua, as estrelas e à magia. O panteão celta é especialmente querido entre os elfos fééricos, embora existam alguns deles que também louvem o panteão nórdico.

**Idiomas:** Elfos fééricos falam a língua élfica e a língua das fadas.

**Nomes:** Os fééricos costumam adotar nomes élficos com sobrenomes que explicitem sua ligação com a natureza ou com as fadas, como Elrin Ave Canora ou Nioden Asa de Sprite.

**Aventuras:** Elfos fééricos adoram aventuras. O simples fato de poderem desbravar o mundo e conhecer novos lugares já é atrativo suficiente para estes elfos. Bruxas normalmente partem em missões sagradas para seus patronos.



### Elfo Féérico

**Custo:** 5

**Deslocamento:** 9m.

**Modificadores:** FR -1, CON -1, PER +1, DX +1

**Habilidades Raciais:** Aptidão Mágica [Bom], Enxergar no Escuro [Normal].

**Fraquezas:** Nenhuma.

## Classes

**“Silvano, o arqueiro do grupo, sentou-se perto das duas mulheres que nos acompanhavam.** Nenhuma delas havia dito seu nome, mas sabíamos que eram pessoas de confiança. Uma delas ocultava o rosto sob uma máscara e a outra, uma menina de pouco mais de treze anos, escondia-se sob pesados mantos. Embora meu olhar não fosse direcionado a elas, Nereus, um jovem clérigo que nos acompanhava me disse: ‘\_Uma Enigma e uma Fugitiva. Nem sempre podemos fazer nossas escolhas e quando o mundo escolhe por nós, muitas vezes temos que nos esconder ou fugir’. Olhei para ele como se não soubesse do que se tratava seu comentário e em seguida me voltei aos meus estudos, mas ele estava certo: Minha curiosidade estava aguçada e cedo ou tarde, tentaria arrancar alguma coisa daquelas duas...”. *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

As classes apresentadas aqui, refletem um pouco as bruxas dos contos de fadas e do cinema. Qualquer uma pode ser adotada por personagens jogadores em qualquer mundo de campanha com a autorização do mestre.

### Baobah-Sith

**“A mulher sorriu e mostrou suas presas.** ‘Uma vampira!’, pensei, mas quando vi que em seu corpo ainda corria sangue vivo cheguei à conclusão que se tratava de algo ainda pior: Uma Baobah-Sith.” *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

*Baobah-Siths são bruxas que abraçaram o caminho do vampirismo. Estas bruxas canalizam o poder mágico contido em seu sangue – e no sangue de suas vítimas – para executar suas tarefas. Tais bruxas são caçadas e temidas pelas outras bruxas.*

**Aventuras:** É muito comum que uma Baobah-Sith viva toda a sua existência em pequenos vilarejos, próximos ao local onde seu patrono resida, uma vez há um forte laço de sangue entre o Patrono – normalmente um vampiro – e suas asseclas, o distanciamento poderia fazer com que a bruxa perdesse suas forças.

Baobah-Siths aventureiras serão sempre encontradas em duas situações: Em missão ou em fuga. As primeiras, normalmente seguem ordens de seu patrono e sempre levam consigo uma parcela do sangue de seu mestre ou uma carta de conduto, para que outros vampiros cedam parte do sangue de sua reserva para a alimentação da bruxa. As Fugitivas normalmente são bruxas que mataram seus mestres ou

foram expulsas do coven, o que atrai a atenção de outras Baobah-siths e de caçadores. Estas bruxas estão por si e precisam conseguir seu alimento e por isso, tendem a chamar atenção.

**Características:** De todas as bruxas, as Baobah-Siths são aquelas com a maior dificuldade em desobedecer uma ordem. Seu laço com seu patrono é mais do que uma simples jura ou contrato: é um laço de sangue, um laço que não pode ser completamente ou facilmente quebrado. Ele é uma dependência e as bruxas que se submetem a ele perdem parte de sua vontade (para qualquer ato que desobedeça a ordem do patrono, a bruxa deve fazer um teste difícil de Will).

**Tendências:** Estas bruxas são, em sua grande maioria, malignas, mas aquelas que servem a vampiros de tendências benignas se tornam grandes aliadas contra as forças do mal.

**Religião:** Baobah-Siths dividem sua devoção entre seu patrono e deuses de tendências malignas. Muitas Baobah-Siths e seus patronos louvam antigos vampiros que ascenderam à divindade, lichs especialmente poderosos e deuses como Kali, Dagoon, Cthullu, Tiamat, Niarlatotep e Hel.

**Interpretação:** Baobah-Siths – mesmo as fugitivas – são obcecadas por seus mestres. O mestre é sua vida e isto faz com que dediquem suas vidas a ele. A Baobah-Sith ainda é uma mortal, uma mortal que se alimenta do sangue de vampiros, mas ainda assim uma mortal e espera ansiosamente o dia em que provará sua lealdade e valor e poderá juntar-se a seu mestre na eternidade. Elas sabem também que sua condição pode atrair a ira das pessoas, de deuses benignos e suas igrejas, o que faz com que sua condição seja sempre mantida em segredo.



### Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:**  
Conhecimentos: História,

Magia Arkana e Multiverso [Bom],

Herbalismo [Bom], Idioma [Normal], Manipulação: Intimidação e Sedução [Normal].

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Imunidade de mortos-vivos, Proficiência Ritualística [Ótimo]. Escolha 1 das 5 Habilidades à seguir: Ignorar componente Material, Ignorar Componente Somático, Ignorar componente Verbal, Controlar Mortos Vivos [Normal], Maldição [Normal].

# Bruxas

Por Toni\_gordo

## Bokor

**“Devo admitir: aquele batuque me incomodava.** Ver aquelas belas mulheres de pele negra dançando e rebolando era agradável aos olhos, mas a batida repetitiva da música me deixava irritado e com sono e estas são duas sensações que não gosto. Então, o batuque parou e uma mulher com o corpo pintado e uma cartola saiu detrás de uma cortina. Embora seu corpo ainda fosse o daquela bruxa, a voz e o espírito não eram. Naquele momento, o Barão Samedi falou através da voz daquela Bokor e então eu tive a certeza: Os Loas estavam naquele lugar.” *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

*Bokor são bruxas associadas a espíritos de seus ancestrais, mais precisamente aos Loas, antigos espíritos afrikanos e voduns que a auxiliam e determinam suas missões. Bokores são conjuradoras que não optam por seguir o bem, o mal ou a neutralidade – seguindo somente os desígnios dos Loas – e por este motivo, são temidas e respeitadas.*

**Aventuras:** Embora possuam tendências territorialistas e tribalistas, não é incomum que bokores em determinada época de sua vida deixem sua comunidade e atravessem os mundos em busca de conhecimento, poções, contatos e espíritos. Quando acreditam ter acumulado sabedoria o suficiente, estabelecem-se em um local onde se sintam bem ou retornam a suas comunidades de origem, não sendo raro que atuem como líderes espirituais e políticos ou que se isolem em casas nos pântanos e charcos.

**Características:** Bokores tendem a ser bruxas de aspecto simpático e amigável, muitas vezes adotando a forma de velhas mulheres – mesmo que sua idade não condiga com isso. Esta característica pode ser perigosa quando tratamos de bokores de tendências malignas.

Outra característica importante é que muitas bokores são tidas como loucas pelos leigos que a acompanham. Este fato se dá muitas vezes porque a bruxa é visitada regularmente pelos Loas – espíritos ancestrais Afrikanos muito poderosos – e conversas em voz alta são comuns. Outro fato, é que algumas vezes os Loas assumem o controle da bruxa, falando e agindo como uma outra pessoa.

**Tendências:** Bokores normalmente adotam uma postura neutra em relação ao mundo. Por seus conhecimentos do mundo espiritual, bokores preferem que os Loas decidam o destino daqueles que procuram seu auxílio, agindo tão somente como condutoras das ordens e não dos destinos.

Algumas bokores adotam posturas mais benevolentes quando deparam-se com comunidades ou

situações que necessitem das forças do bem, como uma região castigada por fome ou doença, esconjuração de espíritos malignos ou quando Baobah-Siths e Diabolistas atacam.

Há ainda, aquelas que abraçam Loas de tendências malignas. Estas bruxas tornam-se pedras no sapato de muitas bokores de tendências opostas, mas estas são raras.

**Religião:** Bokores dedicam-se normalmente à adoração dos deuses dos panteões Afrikanos e Voduns, mas existem relatos de cultistas de panteões Incas, Aztecas/Mayas e até mesmo Greco-Romanos.

**Relações:** Bokores sentem-se à vontade em quase todos os lugares, embora não haja lugar como seu lar. Gostam particularmente das bruxas Enigma e das Venéficas, mas abominam as Diabolistas e as Baobah-Siths. Quanto às outras, uma distancia saudável sempre é recomendada, principalmente das Caçadoras e das Ocultistas, as primeiras por serem perigosas e as Ocultistas por sempre meterem o bedelho onde não são chamadas.

**Interpretação:** Bokores são amigáveis, mas, guardam seus segredos para si e para os Loas. A bondade tem limites e este limite não engloba revelar segredos e nem mesmo contato íntimo com estranhos. Saber de coisas que vão acontecer antes de acontecerem é sempre uma arma nas mãos das Bokores e esta arma deve ser explorada a todo o momento.

Mesmo entre suas irmãs bruxas, você é um elemento exótico. Suas danças, suas roupas, jóias e cultura são completamente alienígenas em relação aos costumes arcadianos e isto ao mesmo tempo fascina e assusta. Ser recatada em algumas ocasiões é o melhor a se fazer numa sociedade de preconceituosos desinformados.

## Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Conhecimentos: História, Magia Arkana e Multiverso [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Idiomas [Normal], Manipulação: Intimidação e

Diplomacia [Normal], Meditação [Normal].

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Conjurar Servos Astrais [Normal], Proficiência Ritualística [Ótimo]. Escolha 1 das 5 Habilidades à seguir: Afastar Mortos-Vivos [Normal], Enxergar Espíritos [Normal], Conversar com Espíritos [Normal], Exorcismo [Normal], Sonhos Proféticos.



## Caçadora, Bruxa

### “Decidi seguir Selina em sua missão.

Embora estivesse relutante no início, ela acabou concordando quando viu que não sairia de sua ‘cola’. O alvo era um Inquisidor do reino de Langedoc. Ele havia matado duas bruxas e um druida e preparava-se para vender algumas delas como escravas. Eu tinha especial interesse naquele Inquisidor: Eduardo Santorini havia queimado alguns de meus amigos e eu queria sua cabeça de qualquer jeito. A bruxa caçadora sabia de meu passado com Santorini e tenho certeza que não se importaria nem um pouco se eu o matasse.” *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

*Esta é a resposta das bruxas aos caçadores de bruxas. Uma bruxa-caçadora é uma aventureira especializada em, como poderíamos dizer, remover incômodos, como clérigos de religiões opostas, caçadores de bruxas, muktars, inquisidores, hags e outros inconvenientes que por ventura possam colocar em risco a existência das bruxas. Há, porém algumas bruxas-caçadoras que se especializam em caçar bruxas que abandonam a trilha tríplice e passam a utilizar seus poderes de forma nociva.*

### Aventuras:

Bruxas Caçadoras possuem fortes tendências para aventuras. Uma vez que o início de seu treinamento não é com outras bruxas, mas com Rangers, estas defensoras armadas da Mãe-Terra não perdem a oportunidade de aprimorar seus talentos para que possam cumprir suas tarefas com a maior parcela de sucesso possível.

**Características:** Bruxas caçadoras são soturnas e silenciosas. Seu treinamento em caça e suas missões cada vez mais perigosas, fazem com que elas se afastem um pouco das outras bruxas, preferindo viver em isolamento ou formando guildas de caçadoras.

Bruxas caçadoras normalmente adotam Druidas poderosos, Rangeres ancestrais, Ents e animais sagrados (como os de Mononoke Hime) como seus patronos e passam a maior parte do tempo próximos a eles.

**Tendências:** Bruxas caçadoras adotam uma postura neutra em relação ao mundo, contanto que o mundo não faça besteiras e cruze seu caminho. Por serem ferrenhas defensoras da natureza, as bruxas

caçadoras tendem a ser um pouco intolerantes com aquelas que agridem a Mãe-Terra.

**Religião:** Bruxas Caçadoras adotam deusas Caçadoras de diversos panteões, mas elas adotam principalmente os deuses de panteões Celta, Nórdico e Gerco-Romanos.

**Relações:** Bruxas Caçadoras possuem um ótimo relacionamento com Rangers, Arqueiros e Druidas, além de uma relação que beira o dever para com suas irmãs de Arte. Detestam Paladinos, Inquisidores e Caçadores de bruxas e sempre que estiverem na presença de tais personagens é muito provável que adotem posturas agressivas. Caçadores comuns são tolerados desde que respeitem a natureza. Estas bruxas possuem um bom relacionamento com os Feiticeiros, pois acreditam que seu poder natural é uma benção da Deusa, mas, não gostam de Magos pois acreditam que eles retiram o poder da natureza e não o devolvem e tem certa pena dos alquimistas, pois dizem que são apenas arcanos equivocados que pensam ser cientistas.

**Interpretação:** Seja sempre silenciosa. Uma caçadora que se dá ao luxo de ser notada, com certeza não pegará sua presa. Defenda a natureza com sua vida se necessário e faça com que aquelas que desviam do caminho da Deusa aprendam a lição. Seja benevolente com aquelas que ainda possuem salvação e impiedosa com aquelas que se corromperam para sempre, mas nunca, nunca deixe uma irmã em apuros.

## Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 12+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Animais

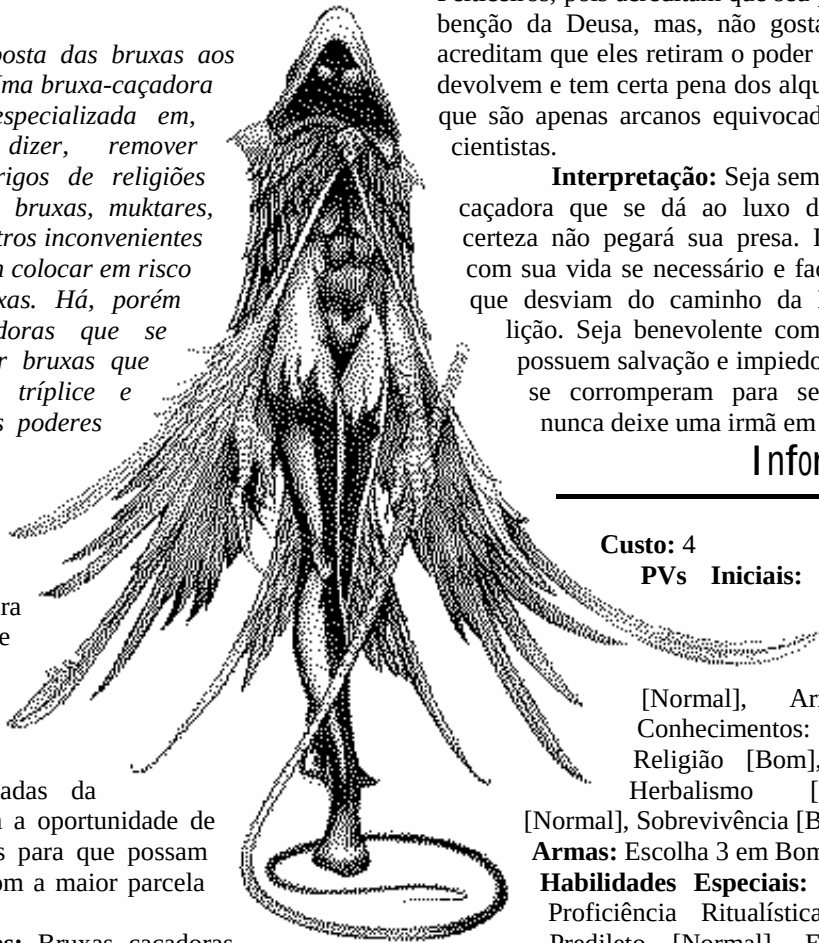
[Normal], Armadilhas [Bom], Conhecimentos: Magia Arkana e Religião [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Rastrear

[Normal], Sobrevivência [Bom].

**Armas:** Escolha 3 em Bom.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritualística [Bom], Inimigo Predileto [Normal]. Escolha 1 das 5

Habilidades à seguir: Ataque Furtivo [Normal], Cura com as Mãos [Normal], Maestria em Rastreo, Movimento Rápido [Normal], Sono dos Justos.



## Cavaleiro Verde

**“Os cavaleiros que nos acompanhavam por aquelas bandas não eram apenas cavaleiros... eram tocados pela Deusa.** Eram em número de três e por cima das armaduras vestiam hábitos e mantos verdes com a insígnia de uma lua branca. Forcei minha mente atrás de lembranças que pudessem me dizer quem eram aqueles cavaleiros, mas, a memória ainda estava falha por causa do veneno da aranha. Pensei em perguntar a meus companheiros se conheciam aqueles distintos senhores, mas todos estavam ainda visivelmente chateados por ter salvado a vida daquela Apis.

‘\_São Cavaleiros Verdes, minha Rainha’ – disse a Apis com uma voz doce e murmurosa – ‘São nossos protetores. Eles possuem o poder da Deusa e são defensores de todas as bruxas’. Agradei a informação e enquanto fazia uma pequena nota, vi que os cavaleiros riam muito. Só então notei: acabara de ser chamado de ‘Rainha’.” *Das anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do novo mundo.*

*O caminho da bruxaria é trilhado quase que exclusivamente por mulheres, mas há algumas condições em que homens também podem trilhar este caminho. O cavaleiro verde é um guerreiro sagrado, designado pela deusa para proteger suas sacerdotisas. Além de se especializar no combate, o cavaleiro verde também pode utilizar a bruxaria a seu favor.*

**Aventuras:** Cavaleiros Verdes são homens agraciados pelo poder da deusa, e por receberem tal dom, devotam sua vida a ela. Onde quer que haja uma bruxa, haverá um cavaleiro verde para protegê-la. Em outras ocasiões, cavaleiros verdes sairão em missões de patrulha, recuperação de itens mágicos, resgate e escolta de bruxas e sacerdotisas da deusa ou mesmo em missões de combate contra paladinos, cruzados e Inquisidores. Uma bruxa ou sacerdotisa de alto posto nunca é vista sem a companhia de pelo menos um Cavaleiro Verde.

**Características:** Cavaleiros verdes são guerreiros e com tal, fazem uso de suas habilidades marciais para alcançar seus fins. Mas mais do que isso, Cavaleiros Verdes são protetores das bruxas e verdadeiros paladinos da Deusa. Muitos deles, principalmente em sociedades que desprezam os homens, são tratados como membros de baixo escalão ou como homens sem virilidade, mas todas estas injúrias são suportadas em nome da causa.

**Tendências:** Assim como todos os seguidores da lei tríplice, os Cavaleiros Verdes adotam uma postura neutra em relação ao mundo, mas aqueles que

se deixam levar pela corrupção do mundo tendem a se tornar verdadeiros demônios na Terra. É sabido que um deles, chamado apenas de “O Cavaleiro Verde”, após aprender todos os segredos da bruxaria, corrompeu-se e abraçou os poderes infernais dos deuses de Halzzazze e hoje espalha terror e morte por onde quer que passe.

**Religião:** Os Cavaleiros verdes veneram os deuses celtas, nórdicos e gregos, principalmente as divindades masculinas da guerra, justiça e proteção, mas não se esquecendo de prestar as devidas reverências às deusas.

**Relações:** Cavaleiros verdes, obviamente, se relacionam bem com bruxas, todas elas. É sabido que alguns cavaleiros verdes, por cumprirem a risca seus votos, juram proteger bruxas malignas e acabam por cair em desgraça ou por embater com cavaleiros da própria ordem, não por serem malignos, mas por seu amor em relação a suas irmãs conjuradoras.

Estes personagens se relacionam razoavelmente bem com Paladinos de religiões neutras e com cavaleiros de outras ordens, como os Hospitalários, os Cavaleiros do Sepulcro e do Graal. Possuem bom relacionamento com os Druidas e Rangers, mas possuem ódio mortal por Inquisidores e Templários que estão sob o julgo da Inquisição. Aqueles que conseguem se desvencilhar da Igreja podem encontrar nos Cavaleiros Verdes ótimos companheiros de batalha.

**Interpretação:** A Deusa concedeu a todos os cavaleiros verdes o dom da bruxaria. Isto deve ser usado com sabedoria e como prova de gratidão, todas as filhas da deusa devem ser protegidas e todas as ordens da deusa devem ser seguidas.

## Informações de Jogo

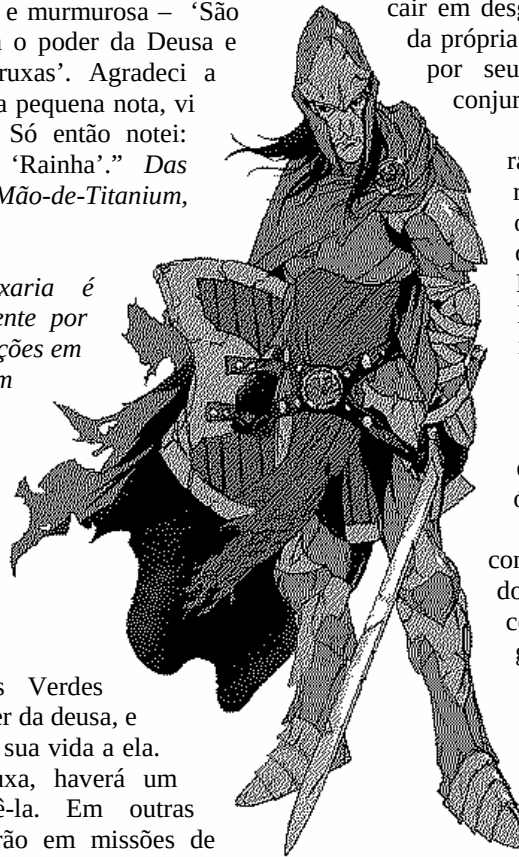
**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 12+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Conhecimento: Magia Arkana e Religião [Bom], Animais [Normal], Armadilhas [Normal], Manipulação: Intimidar e Impressionar [Bom], Sobrevivência [Bom].

**Armas:** Escolha 3 em Bom.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo]. Escolha 1 das 4 habilidades a seguir: Arma Favorita, Pontos de Vida [Normal], Maestria em Montaria, Proficiência em Armadura [Normal].



# Bruxas

Por Toni\_gordo

## Conselheira, Bruxa

**“Swell era uma velha conhecida.** Seu rei, Cicius, era soberano de terras que se erguiam nos céus. Mas aquela reunião não tinha nada de amigável. Eu havia roubado um artefato da coleção particular de Swell, uma orbe alquímica, com poder o suficiente para forjar quantas pedras filosofais eu quisesse. Sim, eu sei, roubar pertences de um amigo é imperdoável, mas a cabeça de Santorini valia uma vida em desonra. Quando ela se aproximou, sabia que minha vida estava no fio da navalha... Afinal de contas, aquela conselheira era mais influente que o próprio rei.” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*As bruxas são famosas por sua sabedoria e bons conselhos. Assim sendo, é de se esperar que alguns reis, imperadores e outros governantes, possuam como conselheiras estas mulheres tão sábias. Uma conselheira é isto, uma bruxa, que através da sabedoria concedida pela Deusa, aconselha os que necessitam, sejam eles poderosos reis, líderes de covens ou mesmo camponeses em busca de iluminação.*

**Aventuras:** Raramente uma conselheira sai em aventuras, e quando o faz, normalmente está em missão diplomática ou em missões para seu rei. Algumas conselheiras “rebelam-se” contra seus soberanos e saem pelo mundo para alcançar melhorias para seus reinos, novos acordos comerciais, investigações e algumas vezes para fugir de monarcas que abandonaram os cultos antigos e abraçaram cultos inimigos das deusas.

**Características:** Sempre polidas e discretas, as conselheiras são o que são e estão sempre prontas a aconselhar, negociar e mediar. É importante, porém, ressaltar que “polidas e discretas” não quer dizer que são dóceis e apagadas. Bruxas conselheiras são impactantes. Mesmo que a idade as alcance, estas bruxas sempre possuem uma presença marcante e uma beleza anormal.

**Tendências:** Dizer que estas bruxas abraçam a neutralidade seria uma inverdade. Conselheiras normalmente adotam a tendência de seus reis: Um rei belicoso terá uma Conselheira belicosa enquanto um rei pacífico muito provavelmente terá uma Conselheira de tendências pacíficas. Algumas Conselheiras, contudo, por um amor fraternal ou outro tipo de sentimento por seu rei, tornam-se egoístas,

mesquinhas, ciumentas e ambiciosas, o que pode conduzi-las a caminhos que não deveriam trilhar.

**Religião:** Conselheiras possuem tendências a cultuar deuses patronos de seus reinos – se este for um deus menor ou semideus é muito provável que este seja o patrono da bruxa – mas, não dispensam cultos a deusas matriarcais e do lar, como Friga e Hera. Algumas Conselheiras podem ainda, cultuar deusas da intriga, dos mistérios, do conhecimento, da paz e da guerra, dependendo de sua tendência.

**Relações:** Por mais que não gostem de determinados personagens, as conselheiras procuram de alguma forma, se manter próximas a amigos e inimigos. Estas conjuradoras possuem bons relacionamentos com Nobres e mercadores, além de suas irmãs de Arte. Não gostam muito de feiticeiros – pois acreditam que seu poder vem do caos – e tem uma saudável rixa com os Druidas, pois estes também são famosos por assumir cargos de conselheiros.

**Interpretação:** Por trás de todo homem, há uma grande mulher e por trás de todo grande monarca, há um grande conselheiro. Fazer seu trabalho é mais do que servir a um rei, é fazer com que todo o reino transcorra de maneira ordenada. Ser sempre organizada e discreta é o caminho para o poder. Não há vergonha em ser um *beta*, pois sem ele, um *alpha* seria apenas mais um lobo perdido na matilha.

## Informações de Jogo

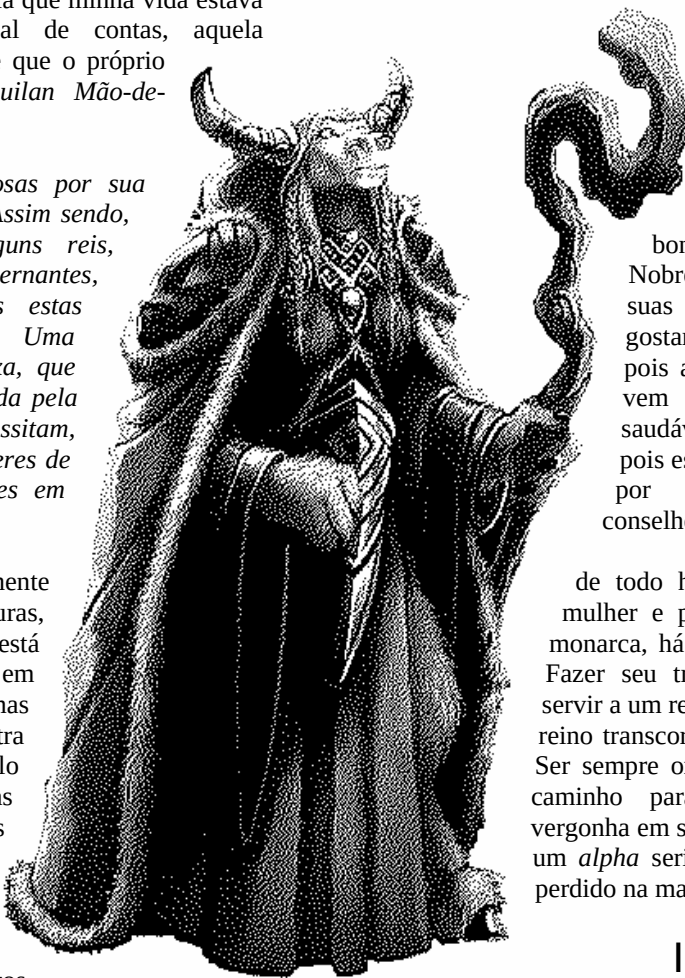
**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Conhecimento: Magia Arkana, História, Heráldica, Geografia e Religião [Bom], Manipulação: Diplomacia e Intimidar [Bom], Herbalismo [Normal], Idiomas [Normal].

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Sangue Azul [Normal]. Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Ignorar Componente Gestual, Ignorar componente Somático, Ignorar Componente Verbal, Sabedoria da Deusa [Normal], Voz da Deusa [Normal].



## Diabolista, Bruxa

**“Por mais que eu quisesse, era difícil acreditar que aquela pequena garota era tão perigosa.** Seus olhos azuis transcendiam numa pureza angelical e por um instante até me esqueci que seu corpo estava rodeado de cadáveres recém assassinados. Todo este tempo procurando um vilão que minha mente pudesse aceitar como tal e me deparei com uma criança de não mais de doze anos.

Ela sorriu e por um segundo todo nós sem exceção nos sentimos como se transportados para o paraíso. É difícil e vergonhoso admitir, mas, naquele momento, pensamentos pecaminosos passaram pela minha mente e toda a moral foi-se embora, junto com os objetivos que aquela missão pedia.

Talvez nunca despertasse-mos daquele transe e provavelmente nos tornaríamos novas vítimas daquela criança se não fosse pela ajuda de Fernando, um Inquisidor cuja vida salvamos a dois dias atrás. Um tiro e tudo estava terminado. Enquanto a garota urrava de dor e nós, desconcertados e vulneráveis, vimos que o inquisidor preparava seus ritos de purificação. A diabolista seria queimada na nossa frente e nenhum de nós se oporia a tal fato.” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*Diabolistas são bruxas devotadas ao lado mais negro e sombrio da bruxaria. Elas lidam constantemente com as forças das trevas e energias negativas. A imagem de uma diabolista típica é a de uma mulher velha e decreta, com risada assustadora e mexendo em seu caldeirão de feitiços. Mas não se engane, pois, existem diabolistas tão belas e assustadoramente frágeis que fariam qualquer fada se morder de inveja. Nem toda bruxa má é uma diabolista, mas toda diabolista é má.*

### Aventuras:

Diabolistas são bruxas, e como tal, devem seguir as ordens de seus patronos. Estas bruxas malignas viajam pelo mundo em missões de recuperação de artefatos profanos, espionagem ou mesmo em missões de assassinato. As missões de uma diabolista sempre serão provações duras, uma vez que estão no fogo cruzado na guerra entre anjos e demônios e, por mais simples que seja sua missão sempre haverá o risco de que as forças do bem notem a presença da bruxa e façam uma retaliação imediata e impiedosa.

**Características:** Diabolistas raramente se apresentam como tal. Estas bruxas malignas são mestras no disfarce de corpo e alma e quando sua tendência não pode ser encoberta muito provavelmente se apresentarão com necromantes. Estas bruxas sempre trazem junto de si a marca de seu patrono, que pode ser

uma tatuagem, uma queimadura ritual ou algumas características demoníacas.

**Tendências:** Todas as diabolistas, sem exceção, são más. Mesmo as bruxas que se infiltram entre elas acabam por se corromper. Segundo os místicos e aquelas que conseguiram escapar, ao se tornar uma diabolista a bruxa em sua alma mesclada a de um demônio, o que impede que se rebelem contra seus mestres.

**Religiões:** Diabolistas veneram deuses malignos e demônios poderosos como Satã, Belzebu e Ashtaroth, mas a maioria se entrega de corpo e alma a seus mestres demônios, cultuando-os única e exclusivamente.

**Relações:** Diabolistas se relacionam bem com Necromantes, Demonologistas e Magos que abriam mão de suas almas em nome do mal. Estas bruxas também possuem bons relacionamentos com clérigos malignos e alguns Inquisidores e Pastores que utilizam suas “devoção” ao Messias como fachada para obter poderes malignos, mulheres, riqueza e poder inescrupuloso.

Como é de se esperar, Diabolistas não se relacionam bem com Templário, Hospitalários, Druidas, Padres, Clérigos de divindades boas, Inquisidores e Pastores que levam seus ensinamentos a sério e qualquer outro que lute pela bondade e justiça.

**Interpretação:** O Mal é o único caminho. Esconda-se sempre e finja ser outra pessoa para que os iluminados não a descubram e frustrem seus planos. O mestre manda que o mal e sua palavra sejam despejados sobre os fracos e isto é o que você fará.

## Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus

de CON.

**Perícias de Classe:** Conhecimentos: História, Magia Arkana e Multiverso [Bom], Herbalismo [Bom], Idioma [Normal], Manipulação: Intimidação e Sedução [Normal].

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Conjurar servos Demoníacos (Como servos astrais, mas conjura demônios). Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Grande Conjuradora [Normal], Familiar [Normal], Ateu [Normal], Maldição [Normal], Transformar em Animais [Normal].



## Enigma, Bruxa

**“As coisas começavam a clarear.** Aquela bruxa de rosto oculto era uma Enigma. Agora vejo que é uma elfa drow. Eu já tive contato com estes elfos malignos e o simples fato de haverem elfos de tendências bondosas é o suficiente para que sejam caçados e mortos.

Pior ainda era o tratamento que recebiam na superfície. Não sei quantos mundos visitei, mas sei que em todos eles, os elfos negros são caçados e mortos por seus irmãos elfos e neste, a coisa não poderia ser diferente e agora, aquele belo espécime de pele negra estava desmaiado ao meu lado. Sua máscara esculpida em madeira nobre representava uma coruja com a lua nova entalhada na testa.

Lua nova... A lua dos segredos. Continuará assim. Colocarei a máscara em seu rosto e este segredo será guardado até o fim dos meus dias ou até que ela se sinta segura para revelá-lo ao mundo.” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*Se as bruxas povoam a imaginação dos aldeões como guardiãs de mistérios, a enigma é o mistério encarnado. Enigmas são bruxas que por algum motivo escondem sua aparência sem esconder suas capacidades mágicas. Uma enigma sempre será uma personagem exótica e misteriosa, sendo quase impossível determinar sua raça, idade, métodos, objetivos e natureza do patrono.*



**Aventuras:** Enigmas possuem uma grande propensão para aventuras. Sua condição as coloca em uma posição um tanto delicada: Manter o segredo de sua identidade pode ser difícil e perigoso. Por isso, manter-se o mínimo de tempo possível em um lugar é mais do que um estilo de vida, é uma questão de segurança.

Enigmas de todos os mundos assumiram com a deusa uma difícil missão: Resgatar e proteger aquelas que por algum motivo são perseguidas pelo seu dom. Por este motivo, é comum que muitas Enigmas reúnam covens de Fugitivas e que muitas Fugitivas tornem-se Enigmas com o passar do tempo.

**Características:** Enigmas são soturnas, frias e silenciosas. Cobertas com pesados mantos e máscaras, estas exóticas bruxa normalmente não permitem que nenhuma parte de seus corpos esteja à mostra, o que poderia comprometer seu disfarce. Enigmas falam

pouco, mas quando falam, transparecem toda a sabedoria da deusa em sua fala.

**Tendências:** Assim como os segredos escondidos sob a máscara, a tendência das Enigmas é um mistério. Ao mesmo tempo em que estas bruxas agem como heroínas, podem apoiar o vampiro que assola a região ou mesmo se virar contra todo o grupo para cumprir uma missão pessoal ou defender suas protegidas. Este comportamento faz com que outros personagens possam ver a Enigma como uma pessoa pouco confiável.

**Religião:** Enigmas louvam todas as deusas de todos os panteões. Como parte de seu disfarce, estas mulheres não adotam um culto específico, mas abraçam todas as deusas como uma só. É comum também que estas bruxas louvem a deusa Hécate, senhora da noite e dos mistérios.

**Relações:** Enigmas são personagens complicados de se lidar. Uma vez que suas intenções, assim como sua verdadeira identidade são misteriosas, assumir um compromisso com uma delas é como assinar um pergaminho em branco: nunca se sabe o que vai ser escrito ali. Por este motivo, embora não sejam odiadas ou não odeiem ninguém, Enigmas mantêm certa distância de outras classes. As únicas exceções são os Druidas, as bruxas

Fugitivas – com quem mantêm uma relação especial – e os ladrões, por saberem manter segredos.

**Interpretação:** O mistério é sua principal arma. Nunca confie em ninguém, nunca revele seus segredos e tudo estará bem. E nunca, nunca fale demais.

## Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Arte: Disfarces [Bom], Conhecimento: Magia Arkana e Religião [Bom] Decifrar [Bom], Cura [Bom], Furtividade [Bom], Manipulação: Diplomacia, Intimidar e Impressionar [Bom].

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Ignorar Componente Verbal. Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Ferramentas Mágicas [Normal], Familiar [Normal], Ilusionismo [Normal], Ventriloquismo [Normal], Sabedoria da Deusa [Normal].

## Fugitiva, Bruxa

**“Aquela jovem era uma Fugitiva.** Mas acho que nunca a classificaria assim. Para mim, ela é uma Sobrevivente.

Quando chegamos a sua aldeia, a cena que encontramos não era das mais bonitas. Dúzias de cadáveres jaziam nas ruas sujas e empapadas de sangue. Muitas mulheres morreram naquele dia. Pilhas com os corpos dos homens queimavam dando a impressão que entrava-mos no próprio Inferno. Pela condição dos corpos das mulheres, pelas marcas de mordidas e arranhões e pelo estado se suas roupas eu nem quis imaginar o que os templários e inquisidores haviam feito a aquelas pobres damas.

Vasculhamos por todo o dia, até chegar a casa da parteira da vila. Lá, a jovem chorava desesperadamente sobre o corpo de um inquisidor. Depois, ela me contou que o bastardo tentou violenta-la e que ela o havia matado com uma explosão mágica. Agora que sua vila e todos que nela viviam estão destruídos, não há mais lugar para ela. Naquele momento, senti-me impotente. Peguei a mulher nos braços e levei-a até meus companheiros.” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*Nem sempre a bruxaria é bem vista entre os mortais. Uma fugitiva é uma bruxa que por algum motivo foi exposta, marcada e condenada pela sociedade que outrora pertenceu, mas, a deusa – em sua infinita sabedoria – concedeu a ela a liberdade – ainda que provisória e frágil, mas por algum motivo seus algozes ainda a perseguem, seja por que a bruxa é a chave de uma profecia antiga ou mesmo por ignorância plebéia.*

**Aventuras:** Fugitivas entram em aventuras por pura falta de opção. O fato de não serem aceitas em suas comunidades ou por qualquer outro motivo – como a parteira do mini-conto acima – estarem desligadas de sua terra natal fazem com que estas mulheres não tenham outra opção a não ser lançar-se ao mundo, procurando uma nova terra onde ninguém as conheça, onde a magia seja aceita ou buscando vingança contra aqueles que a fizeram mal. É provável, também, que Fugitivas acompanhem grupos de aventureiros com falsas alegações, buscando na verdade, uma maneira segura de abandonar os lugares que não são bem vindas.

**Características:** Bruxas Fugitivas sempre serão mulheres misteriosas e reservadas. Seus cultos,

outrora alegres e chamativos, hoje são apenas reflexos do que um dia foram. Suas celebrações serão quase sempre individuais, mesmo que estejam entre outras bruxas.

**Tendências:** Assim como as outras praticantes da arte, as Fugitivas são conjuradoras que trilham o caminho da neutralidade, mas algumas, por revolta, vingança ou medo, tomam algumas decisões que seriam consideradas inadequadas ou mesmo nocivas., mesmo sem perceber tal fato.

**Religião:** Bruxas Fugitivas conservam suas antigas devoções. Assim com as outras bruxas, tendem a cultivar divindades femininas dos panteões, deuses da magia, dos mistérios e dos injustiçados.

**Relações:** Fugitivas vêm as bruxas e druidas como aliados em potencial, o que pode ser uma falha grave quando lidam com bruxas de tendência maligna. Como é de se esperar, possuem um péssimo relacionamento com caçadores, clérigos e paladinos de religiões opostas e Inquisidores. Em contrapartida, possuem uma relação dúbia com Enigmas e Cavaleiros Verdes: ao mesmo tempo em que vêm estas classes como aliados e prezam sua proteção, temem que estes personagens apenas desejem usa-las para seus fins.

**Interpretação:** Sua vida é uma eterna fuga. Nunca confiar em ninguém é uma opção bastante chamativa, você também tenta fugir desta

opção, assim como todas as outras: Um lar, amigos, amores e um coven fixo. Tente não cair na paranóia, pois uma vez que caia na insanidade, nunca mais poderá fugir dela.



## Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Artes: Disfarce [Bom], Conhecimento: Magia Arkana, Geografia e Religião [Bom], Furtividade [Bom], Sobrevivência [Bom].

**Armas:** Escolha 2 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Sentir Armadilhas [Normal]. Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Ferramentas Mágicas [Normal], Familiar [Normal], Ignorar Componente Gestual, Ignorar componente Somático, Ignorar Componente Verbal, Precavido [Normal].

## Ocultista, Bruxa

**“Dizer que minha história é diferente da destas bruxas é uma mentira.** Nasci num reino onde a magia é perseguida. Um reino onde Inquisidores possuem grande poder e a população é ignorante e medrosa. Tudo o que me tornei hoje devo a uma mulher: *Leandra LeVille*. Esta senhora, amiga de minha família, conseguiu algo inédito: ser a primeira mulher no conselho do reino e mais ainda, ter sua voz ouvida por um bando de machistas. Sim, é verdade, o status da família LeVille e todo o dinheiro de Leandra – que dizem ser o suficiente para comprar o próprio reino – falavam alto, mas aquela poderosa mulher tinha personalidade e idéias que eram respeitadas. É incrível como nunca descobriram que era uma Bruxa!”. *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*Existem alguns reinos, onde a magia é proibida, caçada e desprezada. Normalmente nestas regiões, as bruxas tendem a ser mais perseguidas que outros conjuradores, pois, uma vez que compactuam com poderes sobrenaturais desconhecidos, sua associação com forças maléficas é quase sempre uma constante. Por este motivo, algumas bruxas infiltram-se nos conselhos, tribunais, clero e outros órgãos burocráticos em busca de aprovação de leis favoráveis a elas, escondendo, é claro, sua condição e poderes.*

**Aventuras:** A vida de uma Ocultista já é uma aventura por si. Andar por corredores infestados de políticos sanguinários, inquisidores corrompidos e ignorantes que gostariam de queimá-la na fogueira é excitante e perigoso. Mas, rir de todos eles sentada no altar de alguma igreja bebendo o vinho santo é, além de uma grande heresia, mais divertido e excitante ainda.

Suas aventuras são políticas: lutar por leis, derrubar inimigos políticos, sujar o nome de inquisidores, atrasar cruzadas, impedir a construção de igrejas sobre antigos templos dos deuses, mas quando a situação pede, você sabe se virar muito bem com espadas, adagas envenenadas e afins.

**Características:** Bruxas Ocultistas são dissimuladas e curiosas. Nenhum segredo escapa a elas

e estes mesmos segredos podem ser utilizados contra seus inimigos mais tarde. A curiosidade é uma arma que sempre seve ser usada a favor da bruxa e daqueles que ela persegue. Por isso, cada segredo é tratado como um tesouro precioso, negociado com afincos e altos valores.

**Tendências:** Ocultistas vêem o mundo como um grande e desafiador campo de intrigas. Todas as pessoas devem ser tratadas como iguais, desde o rei até o camponês da vila mais pobre. Isto faz com que você tenha acesso a locais que normalmente não teria, e contanto em todos os cantos. Tratar um nobre como tal e um plebeu como nobre pode render muitas informações valiosas. Este comportamento faz com que aqueles que sabem o segredo da ocultista a vejam como uma pessoa perigosa de se lidar.

**Religião:** Ocultistas celebram todas as deusas, mas em especial as deusas do lar, da intriga e todas aquelas que de algum modo estejam ligadas à intrigas, política e segredos.

**Relações:** Ocultistas não possuem restrições de contatos, tratando bem desde o mais selvagem dos xamãs ao mais perverso dos Inquisidores. Sua condição de ocultar seus poderes e natureza faz com que ela se aproxime de qualquer classe, algumas vezes até se passando por elas.

**Interpretação:** Segredos, Intrigas e manipulação. Este mundo é um chiqueiro e por mais que negue este fato, você gosta de chafurdar neste lamaçal de falcatruas e politicagem. Sua devoção à deusa esta em primeiro lugar, e você tenta a todo o tempo fingir ser outra pessoa. Seu segredo é sua vida e se deseja manter sua vida...

## Informações de Jogo

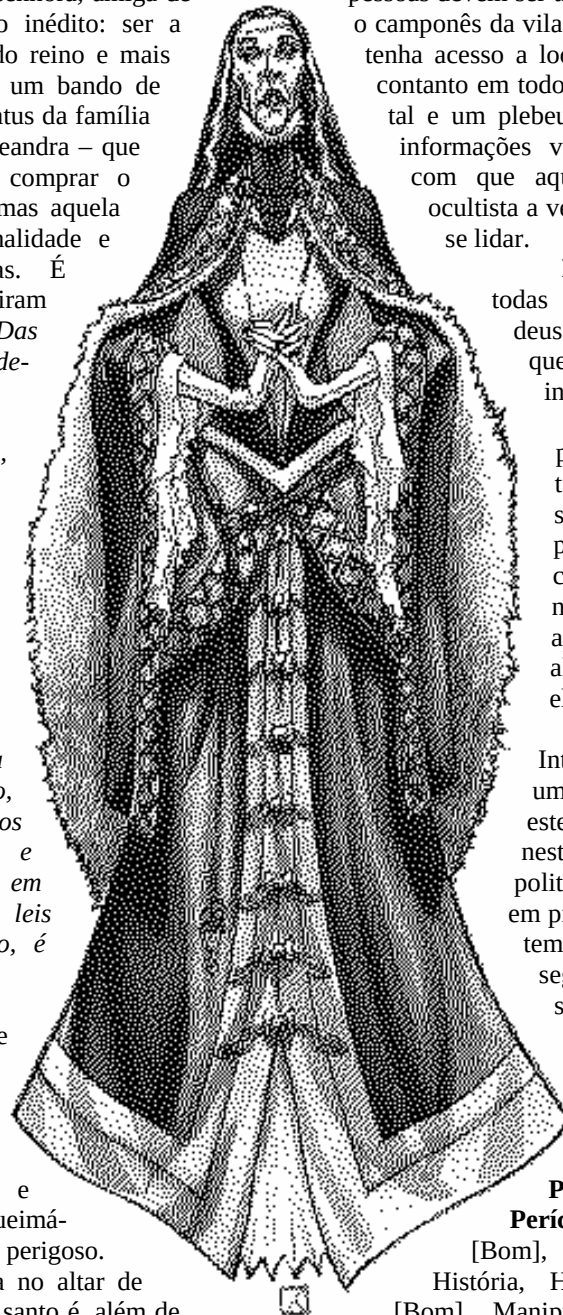
**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Artes: Disfarce [Bom], Conhecimento: Magia Arkana, História, Heráldica, Geografia e Religião [Bom], Manipulação: Diplomacia e Intimidar [Bom], Herbalismo [Normal], Idiomas [Normal].

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Contatos [Normal]. Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Ignorar Componente Gestual, Ignorar componente Somático, Ignorar Componente Verbal, Sangue Azul [Normal], Maestria em Lábia [Normal].



## Selvagem, Bruxa

### “Aquela nagah não era uma nagah comum.

Sua pele era manchada, como a de um tigre, padrão incomum quando tratamos com nagahs. Ela veio rebolando como só as nagahs sabem rebolar e nos fitou com um misto de curiosidade e revolta, afinal de contas, o grupo não era nada comum: **Orson**, um Paladino com cara de poucos amigos, **Silvanus**, um arqueiro elfo com um olhar que sempre fazia a damas ruborizar, **Nereus**, um Clérigo da água que parecia nem estar neste mundo, **Vanessa**, uma Nagah meio-golem e eu, um alquimista espalhafatoso e com roubas berrantes. Ela nos olhou mais uma vez e questionou o que fazia-mos ali.

‘\_Procuramos o jardim de Gaia, Irmã’ –

respondeu Vanessa. ‘\_Então encontraram’ –

respondeu a nagah –

‘\_Mas eu sou a guardiã deste jardim e apenas os que passarem em meu teste poderão entrar.’”

*Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*A bruxaria é um dom natural. Por este motivo a deusa concedeu a algumas de suas filhas, poder natural. Estas bruxas, embora sejam acompanhadas de perto pelas forças protetoras – e, assim como as outras bruxas possuam um patrono – nunca tiveram contato com outras bruxas, mas ainda assim possuem poderes dignos de uma sacerdotisa. Estas filhas da deusa – as selvagens ou jardineiras – normalmente são encontradas como eremitas, sábias reclusas, curandeiras de tribos bárbaras ou mesmo atuando como xamãs destas mesmas tribos.*

**Aventuras:** O mundo é o jardim da Deusa e assim sendo, é comum que haja mulheres dispostas a preservá-lo. Uma bruxa selvagem é uma conjuradora que vaga pelo mundo em defesa das formas de vida selvagens ou guarda um local sagrado de sua divindade. O primeiro caso produz aventureiras mais frequentemente, pois o fato de preservarem a criação sem um local específico, dá a estas bruxas a liberdade para correr o mundo, enquanto as guardiãs de um local específico dificilmente deixarão o seu lar.

**Características:** Selvagens são sempre desconfiadas e temerosas. Estas bruxas fazem um pacto com a própria mãe-terra e por isso seus corpos e alma são transformados profundamente. Muitas destas mulheres recebem marcas em seus corpos, como a pele

que muda de tom permanentemente, para se parecer com o local onde protegem, ou que recebem marcas – como listras e manchas – para se parecer com animais da região. Esta mudança é apenas cosmética, ou seja, uma malkar que tenha sua pele mudada de cor para, digamos, manchas que imitam tonalidade de uma árvore, não deixará de ser uma malkar. Estas marcas fazem com que estas bruxas sejam reconhecidas com mais facilidade, o que pode ser bom ou ruim dependendo da pessoa com quem lidem.

**Tendências:** A única coisa que importa para as bruxas selvagens é a preservação da vida, da natureza e dos povos que vivem em harmonia com ela, por isso, mesmo que adotem uma postura mais ou menos violenta, estas bruxas sempre trilham o caminho da neutralidade.

**Religião:** Bruxas selvagens possuem um pacto pessoal com a mãe-terra e seu culto é devotado a ela, mas é comum que haja festas de adoração a todas as outras deusas, principalmente as deusas da natureza ou de alguma forma ligadas a ela.

**Relações:** Selvagens se dão bem com Bruxas, Druidas, Rangers e Xamãs. Embora não tenha complicações com outras classes, sempre os tratarão com desconfiança, mas atacarão sem hesitar todos aqueles que desrespeitarem as áreas preservadas por elas.

**Interpretação:** O mundo é o jardim da deusa. Embora grandes áreas ainda estejam intocadas, isso não quer dizer que não precisem de proteção. Você daria sua vida antes que uma árvore caísse. Este é seu pacto com a deusa. E você fará tudo para cumpri-lo.

## Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Animais [Bom], Conhecimento: Magia Arkana, Geografia e Religião [Bom], Cura [Bom], Herbalismo [Bom], Sobrevivência [Bom].

**Armas:** Escolha 3 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Familiar [Normal]. Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Conversar com plantas [Normal], Amizade com animais [Normal], Afastar Plantas [Normal], Afastar Animais [Normal], Voz da Deusa [Normal].

## Tempestrii

**“Naquela noite, caminhei sozinho pelo campo.** Era meu primeiro dia de viagem e eu estava só. A lua cheia iluminava tudo, mas as coisas não pareciam menos sombrias por isso. O vento que soprava forte trazia o perfume da relva e cada vez mais eu pensava em voltar para casa e dormir em uma cama quentinha. Mas não era o frio que incomodava. Era a solidão.

Caminhei por mais algumas horas até ver uma jovem mulher humana que preparava com afinco um círculo de invocação. Fiquei ali apreciando o ritual por toda a noite e o que vi foi uma dança de elementos. O fogo rodeava aquela mulher, dando a ela um aspecto celestial. Desenhei todo aquele ritual e ao fim dele, a mulher veio até mim e se sentou a meu lado. Seu corpo ainda estava quente e suado, mas seu toque era frio como a noite. Ela olhou meu desenho e fez um elogio. Fitou-me por alguns instantes e perguntou se eu tinha algo para comer. Abri a bolsa e dei a ela um pouco de comida. Ela se deitou e dormiu por algumas horas. Quando amanheceu, segui meu caminho, mas não estava mais sozinho. Aquele foi um dos dias mais felizes da minha vida, pois além de uma companheira de viagens, consegui o primeiro capítulo de meu livro. **‘A Tempestrii’**”. *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*Uma Tempestrii é uma bruxa especializada no controle dos quatro elementos (água, ar, fogo e terra), bem como do espírito (luz e trevas). Diferentemente dos magos, que geralmente focam em uma esfera elemental, uma tempestrii não precisa escolher um único elemento como foco.*

**Aventuras:** Tempestriis são espíritos livres. Estas bruxas elementalistas correm o mundo atrás de conhecimento e novos poderes para adicionar a seus livros as sombras.

**Características:** Estas bruxas são as mais sociáveis entre todas as filhas da deusa. Por seu espírito aventureiro, as Tempestrii sabem que correr o mundo sozinhas é suicídio. Estas conjuradoras gostam de roupas frescas ou quase nenhuma roupa, pois alegam que seus corpos devem ficar sempre em contato com os elementos da natureza.

**Tendências:** Tempestriis são conjuradoras extremamente caóticas, mas não más, existindo poucas Tempestriis de tendências malignas, não acreditam na neutralidade e se entregando de corpo e alma ao elemento a qual dedicaram seus estudos. O temperamento destas bruxas é extremamente influenciado pelos elementos, estações e fases da lua.

**Religião:** Cultos elementalistas e de deuses elementais chamam a atenção destas bruxas, mas os cultos às deusas não é esquecido. Elas apreciam principalmente deusas que estão de alguma forma associados aos elementos.

**Relações:** Como bruxas sociáveis, Tempestriis quase não possuem relações ruins com outras classes. É sabido até mesmo que algumas destas conjuradoras tocaram o coração de Inquisidores e hoje são grandes amigos. Tempestriis tem especial apego a suas irmãs bruxas, a elementalistas, conjuradores, clérigos de deuses elementais e druidas.

Em contrapartida, estas conjuradoras abominam as bruxas diabolistas, os necromantes e as baobah-siths. Há ainda uma rixa secular entre Tempestriis de elementos opostos e, reza a lenda, que não há uma única reunião de coven destas conjuradoras que não resulte em brigas e explosões.

**Interpretação:** A força dos elementos corre dentro de você. Sua alma é tão radiante quanto a luz, tão quente quanto o fogo, tão maleável quanto a água, tão livre quanto o ar, tão dura quanto a terra e tão sombria quanto as sombras que unem todos os elementos. Embora reconheça a importância dos outros elementos, você sente orgulho daquele elemento designado pela deusa para despertar dentro de ti e como este elemento, você não se prende a lugar algum.

## Informações de Jogo

**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Conhecimento: Magia Arkana, Religião e Multiverso [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Idiomas [Bom], Meditação [Bom].

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Conjurar Elementais [Normal]. Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Canalizador, Grande conjurador [Normal], Corpo Elemental (Como corpo de Água, mas para os outros cinco elementos) [Normal], Ferramentas Ritualísticas [Normal], Magias não-Letais.



## Venéficas

**“Bati três vezes na porta.** Vanessa me atendeu sonolenta. Era inverno e as Nagahs não gostam deste período. Aquela Nagah, porém, deveria gostar menos ainda. Não era uma Nagah normal. Era uma meio-golem, um ser com partes mecânicas. Braço esquerdo, antebraço direito e parte da calda. Quando a encontrei, destroçada por Inquisidores, se surpreendi por ainda haver vida naquele corpo. Esta Nagah veio da Mavria, por isso a pele negra pouco característica à raça. Fiz o que pude e até hoje me sinto culpado por não tê-la deixado morrer. Agora, só pensava no quanto aquelas próteses metálicas e geladas estavam incomodando. Mas ao mesmo tempo, fico feliz, pois esta Venéfica – talvez a melhor que eu já tenha conhecido – me ensinou três coisas que levarei para toda a vida: o respeito pela mãe terra, os segredos do herbalismo e o amor pelas mulheres negras.” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

*Venéficas são bruxas especializadas em venenos, antídotos, poções, ungüentos, ceras e ácidos. Uma venéfica normalmente atua como curandeira em pequenas vilas ou povoados, mas podem ser também grandes ameaças caso sucumbam às forças do mal.*

**Aventuras:** Venéficas entram em aventuras em busca de elementos e ervas exóticas para seus rituais. Na verdade, uma Venéfica que não se fixe em uma tribo ou vila muito provavelmente estará em campo fazendo suas pesquisas. Conhecer venenos é tão importante quanto conhecer seu antídoto e, à não ser que possua uma boa biblioteca, isto não se aprende dentro de casa.

**Características:** Venéfica são bruxas que usam venenos e poções. Estas bruxas especializam-se no estudo de poções e do herbalismo. Enquanto algumas bruxas possuem algumas habilidades em herbalismo, as Venéficas as aperfeiçoam.

**Tendências:** As Venéficas acreditam que criando suas poções o seu conhecimento sobre a bruxaria e os segredos da terra tendem a aumentar. E não estão erradas sobre isso, mas este comportamento normalmente afasta as venéficas dos demais conjurados.

Venéficas não é uma bruxa do tipo “arrumadinha”, pois, por se envolverem com ácidos, venenos e outras poções, elas normalmente estão com seus jalecos corroídos e cheiros estranhos no corpo ou envoltas em pesados trajes para que estas mesmas substâncias não

façam algum mal a seu corpo. Por algum motivo, esta aparência que muitos rotulariam como pouco atrativa leva alguns Alquimistas à loucura.

**Religião:** Venéficas dedicam seus cultos aos deuses da natureza, independente se são eles divindades masculinas ou femininas, mas possuem um grande respeito pela mãe terra. Outras são agnósticas ou ateias, o que leva muitas de suas irmãs a questionar se devem ou não ser chamadas de “bruxas”.

**Relações:** Venéficas possuem relações conturbadas com quase todas as classes de personagem. Sua aparência exótica, seu gênio forte e a fama de produtoras de venenos fazem com que a maioria das pessoas se afastem delas. Não que elas se importem, na verdade, mas a construção de uma relação através do respeito que nasce do medo pode atrapalhar futuras relações “diplomáticas”. Venéficas se dão bem com outras bruxas e com druidas, principalmente aqueles que dedicam sua via a produção de poções mágicas. Elas tem também uma rixa amigável com alquimistas, uma vez que sua área de atuação é a mesma, mas seus métodos são diferentes. Dizem que uma vez ao ano, numa data desconhecida até pelas outras bruxas, Venéficas, Herbalistas, Alquimistas e Druidas se reúnem em um bolsão acessível apenas por um ritual específico onde podem trocar suas experiências e fazer seus cultos. Dizem que nesta ocasião, seres de todo o multiverso e plantas de mundos desconhecidos podem ser encontrados ali...

**Interpretação:** Você carrega o poder das ervas junto de si. Este conhecimento é sagrado. Tão sagrado quanto qualquer outro. Se sua fama a precede, faça com que vejam que o poder das plantas pode ser usado tanto para matar quanto para curar...

## Informações de Jogo

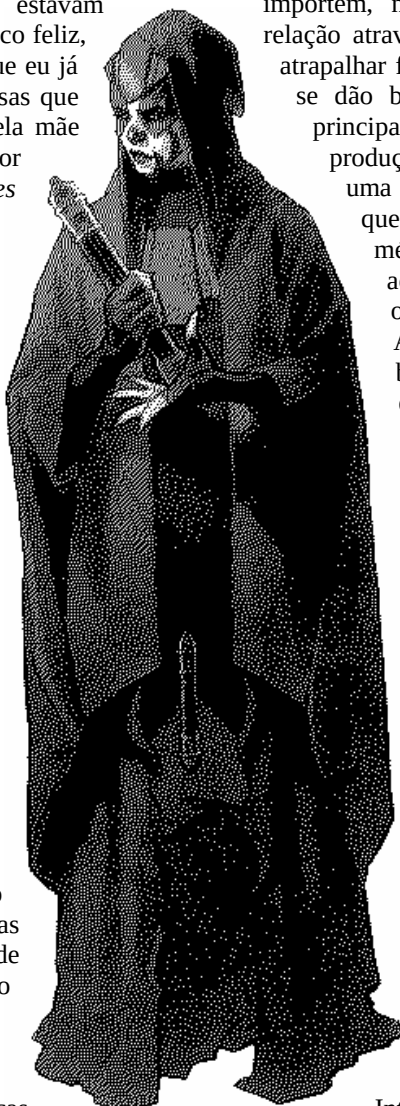
**Custo:** 4

**PVs Iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Artes: Disfarce [Normal], Conhecimento: Geografia, Magia Arkana e Religião [Bom], Cura [Bom], Herbalismo [Bom] Manipulação: Intimidar [Bom]. Sobrevivência [Bom]

**Armas:** Escolha 1 em Normal.

**Habilidades Especiais:** Patrono [Normal], Proficiência Ritual [Ótimo], Venéfico [Normal]. Escolha 1 das 5 habilidades a seguir: Destilar Poções [Normal], Afastar Plantas [Normal], Conversar com Plantas [Normal], Controlar Plantas [Normal], Sabedoria da Deusa [Normal].



## Patronos

**“A sombra denunciou o dragão.** Se não fossem meus anos de experiência, aquele detalhe passaria despercebido. Então esta é a explicação para este coven ser tão poderoso: Seu mestre é um dragão!”  
*Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

Todas as bruxas possuem um patrono. Ao contrário de um Mago que aprende suas magias através de tomos, Alquimistas que utilizam fórmulas e Feiticeiros que possuem a magia no sangue, uma bruxa deve se afiliar a um ser especialmente poderoso para aprender suas magias.

Este patrono pode ser qualquer criatura que conheçam rituais e que esteja em sintonia com a deusa: Um ente, um dragão, um celestial ou em alguns casos, seres que apenas possuam o poder e não tenham medo do que ele poderia acarretar: Demônios, Anjos, Vampiros, Liches... Todos que possuam o poder e a capacidade de ensinar podem ser patronos.

A relação entre a bruxa e o patrono é uma relação de pacto e intimidade. Todas as bruxas passam a maior parte de seu tempo junto a seus patronos, trocando experiências e aprendendo novas magias. Esta relação beira a devoção e muitas vezes, é o que ocorre, principalmente quando a bruxa escolhe como patrono um deus menor ou semideus, sendo muitas vezes a única sacerdotisa daquela entidade

Embora possam aprender magias de livros, pergaminho ou mesmo outros professores que não seu patrono, é comum que a principal fonte de conhecimento seja seu patrono. O mestre de uma bruxa a convoca, vez por outra, para realizar alguma missão. Na maioria das vezes elas não entendem o objetivo real da missão, mas não podem fazer perguntas sobre isso, muito menos recusar a missão, ou será punida.

As bruxas podem ainda pedir ajuda a seu patrono. Isto é feito através de um ritual que varia de bruxa para bruxa. Uma vez convocado, o patrono poderá dar informações ou outros tipos de ajuda, mas apenas se achar que foi chamado por um motivo digno. Se for chamado muito freqüentemente ou por motivos fúteis ele poderá punir a bruxa de alguma maneira, desde retirar temporariamente seus poderes até matá-la, mas existem muitas formas de punição.

A união entre a bruxa e o patrono é uma ligação karmica: sempre que desejar ir contra as ordens de seu patrono, a bruxa deve fazer um teste difícil de Will, ou simplesmente não conseguirá. Note porém, que ordens vinda da própria Deusa tem prevalência sobre as ordens do patrono.

## Criando Patronos

Um patrono é um NPC, ou seja, um personagem do mestre. Para determinar o poder de um patrono, o mestre deve seguir a seguinte regra: Todos os patronos possuem no mínimo Inteligência 10,

Conhecimento: Magia Arcana 10 e conhecem pelo menos 5 Rituais de 1º Círculo, 4 de 2º Círculo, 3 de 3º Círculo e 2 rituais de 4º Nível. Para cada nível de patrono acima de [Normal], considere que o patrono conhece 1 ritual a mais de cada círculo e possui um ponto a mais de inteligência.

Além disso, para cada nível da habilidade, considere que a bruxa pode se comunicar e o patrono ver através dos olhos da bruxa numa distância de 100 km por nível. Distâncias além do nível consideram que este contato é perdido, mas o patrono e a bruxa sempre sabem onde cada um está e em que condições estão. Acima desta distância, a bruxa só poderá se comunicar com seu mestre através de rituais específicos.

A partir da graduação **Ótimo**, o patrono conta com um seguidor a mais para cada ponto de inteligência que possui acima de 10. Estes seguidores podem ser enviados em auxílio a bruxa caso o patrono julgue necessário



## Habilidades Especiais

“**Bruxaria é mais do que um dom**, Aquilam... É também habilidade’ – disse-me a velha bruxa – ‘\_ Assim como vocês seguem fórmulas, nós seguimos os desígnios da deusa’”. *Das Anotações de Aquilam Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

### Idade Imutável

**Custo Básico:** 2

**Referência:** Idade Imutável [Envelhecimento]

A bruxa simplesmente para de envelhecer. Embora morra com a idade – isto é, se não conseguir alguma forma de não morrer – ela aparentará uma idade diferente da que possui na realidade. A bruxa envelhece 2x menos do que o normal para cada nível da Habilidade (2x menos para **Normal**, 4x menos para **Bom**, 6x menos para **Ótimo** e assim por diante).

### Laboratório

**Custo Básico:** 1

**Referência:** Laboratório [Bônus]

**Aviso:** *Esta é uma habilidade de meta-jogo.*

A bruxa possui um local, individual ou comunal, onde pode realizar suas experiências e produzir suas poções sem interferências externas e em segurança. Sempre que estiver neste local – e apenas neste local – a bruxa recebe um bônus efetivo de +1 nos testes da perícia Alquimia/Herbalismo para cada nível da Habilidade (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante).

### Maldição

**Custo Básico:** 2

**Referência:** Maldição [Tempo]

Uma vez por dia, uma bruxa pode lançar uma poderosa maldição sobre uma criatura que ela esteja vendo, que possa ouvi-la e compreender suas palavras. Esta maldição pode ter diversos efeitos (a critério do Mestre), mas dentre os efeitos mais comuns podemos citar:

- **Azar:** o alvo recebe uma penalidade de -1 em todos os testes;
- **Debilitação:** Alvo recebe -2 em um atributo;
- **Deficiência:** personagem adquire alguma deficiência física (cegueira, surdez, paralisia, etc..).
- **Doença:** Alvo é incapaz de curar seus ferimentos naturalmente;
- **Fome:** Alvo sente uma fome insaciável, mas por mais que coma, nunca se alimenta, emagrecendo rapidamente até morrer de inanição (perde 1 ponto de Constituição, Destreza e Força por semana, até morrer quando qualquer um destes atributos chegar a -2);
- **Especial:** Estas maldições especiais podem ter efeito apenas anos depois de serem lançadas, e podem até mesmo recair sobre os descendentes do amaldiçoado. Dentre tais maldições destacam-se a morte precoce,

doenças graves, deformidades, infertilidade, destino ruim, etc. O mestre tem a última palavra sobre quais efeitos são possíveis com esta maldição.

O tempo de duração do infortúnio é medido através da graduação na habilidade: 1 dia para **Normal**, 1 semana para **Bom**, 1 mês para **Ótimo**, 1 ano para **Incrível**, 1 década para **Superior**, 1 geração para **Heróico** e assim por diante.

Uma vez lançada, existem apenas três maneiras de uma maldição das bruxas ser desfeita: pela própria bruxa que lançou a maldição, por um ritual de *Remover Maldições* ou similar ou através de intervenção divina.

### Oráculo

**Custo Básico:** 2

**Referência:** Oráculo [Tempo]

A Bruxa possui o dom de ver o futuro e o passado do alvo, seja através de uma bola de cristal, tarô, leitura de mãos ou qualquer método similar. A bruxa pode ver um dia no passado ou um mês no futuro para cada nível da Habilidade (1 dia passado/1 mês futuro para **Normal**, 2 dias passado/2 meses futuro para **Bom**, 3 dias passado/3 meses futuro para **Ótimo** e assim por diante).

### Sabedoria da Deusa

**Custo Básico:** 2

**Referência:** Sabedoria da Deusa [Bônus]

Em momentos de dificuldade, a bruxa apode invocar a sabedoria divina. Até o fim da rodada a bruxa recebe um bônus divino de +2 em Percepção e Força de Vontade. Este dom pode ser utilizada uma vez por dia para cada graduação nesta Habilidade (1 vez/dia para **Normal**, 2 vezes/dia para **Bom**, 3 vezes/dia para **Ótimo** e assim por diante).

### Vassoura

**Custo Básico:** 4

**Referência:** Vassoura voadora.

**Aviso:** *Esta é uma habilidade de meta-jogo.*

Funciona como a Habilidade **Tapete Mágico**, mas com uma vassoura no lugar do tapete.

### Voz da Deusa

**Custo Básico:** 2

**Referência:** Voz da Deusa [vezes ao dia]

Com esta Habilidade, sempre que a bruxa for atacada, ela tem o poder de invocar a Voz da Deusa para amenizar a reação de seus agressores. Ao utilizar esta Habilidade, a bruxa testa a Habilidade versus a Defesa do alvo. Caso obtenha sucesso, o alvo será incapaz de agredir a bruxa por um período de 1d3 + Nível da Habilidade/rodadas. Este dom pode ser utilizada uma vez por dia para cada graduação nesta Habilidade (1 vez/dia para **Normal**, 2 vezes/dia para **Bom**, 3 vezes/dia para **Ótimo** e assim por diante).

## Covens

**“Inicialmente pensei estar em uma reunião qualquer.** Então, aqueles homens e mulheres tomaram seus lugares e a que parecia ser a mais velha recitou: ‘\_Sempre que necessitarem de minha ajuda, reúnam-se em um local secreto, pelo menos uma vez por mês, especialmente na Lua Cheia. Saibam que minhas leis e amor os tornarão livres, pois nenhum homem pode proibir seu culto a mim em suas mentes e em seus corações. Prestem atenção a como vocês chegarão à minha presença e Eu lhes ensinarei mistérios profundos, antigos e poderosos’ Foi o suficiente... Sabia que não era uma reunião comum... Era um Coven.” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

Covens são convenções onde as bruxas se reúnem para realizar rituais, adorações ou mesmo para se protegerem das perseguições. Embora a da bruxaria seja majoritariamente feminina, um coven não necessariamente é composto apenas por mulheres, normalmente sendo realizados com a participação de druidas, xamãs, bardos e ovatides. A estrutura de um coven normalmente – mas não necessariamente – é dividida em:

**ALTA SACERDOTISA:** Aquela que coordena os rituais, aconselha, ensina e administra o Coven ao lado de um Alto Sacerdote. Ela representa as Energias da Deusa no ritual. Muitas vezes utiliza uma coroa de Lua Crescente para representar o seu cargo.

**ALTO SACERDOTE:** Sua função é semelhante à da Alta Sacerdotisa. Ele é o representante das energias do Deus no ritual. Muitas vezes usa um capacete de chifres ou uma máscara animal como símbolo de seu cargo.

**DONZELA:** Substituta da Sacerdotisa. Um de seus distintivos é um simples bracelete ou tiara.

**MENSAGEIRO:** Substituto do Alto Sacerdote. Administra, passa as informações para os outros membros do Coven. É também chamado de “Homem de preto”. Um dos seus símbolos é uma estaca de espinheiro.

**ESCRIBA:** Escreve o Livro das Sombras do Coven, programa líderes de outros Covens. Guarda o Livro das Sombras do Coven, programa os projetos e atividades do Coven e seus rituais.

**PORTADORA DA SACA:** Coleta as contribuições para as cerimônias de Sabbat, compra os utensílios e o material necessário para a realização das cerimônias.

**BARDO:** Coleta canções e cânticos e ensina-as ao Coven, provê a música durante os rituais, preserva as lendas e a história do Coven em canções originais.

**GUARDIÃO:** Auxilia nos processos de Iniciação, arruma o Altar e os Instrumentos Mágicos. Organiza e arruma o lugar onde será a cerimônia mágica. Cuida da proteção mágica. Cuida da proteção

mágica de um ritual. Conhece as leis relativas à liberdade da religião e passa as instruções adiante.

**MESTRA DE...** : Uma bruxa que detém conhecimento especial sobre alguma arte mágica, alguém que possui um poder especial e ensina-o aos outros membros.

**SENHORA DO NORTE:** Aquela que invoca os poderes da Terra durante um ritual, além de consagrar ervas, pedras e sacralizar o Círculo com os poderes do elemento Terra.

**SENHORA DO LESTE:** Aquela que invoca os poderes do Ar durante um ritual. Além disso, acende incensos, purifica os membros através das fumigações, faz Admissão nos rituais e sacraliza o Círculo Mágico através dos poderes do elemento Ar.

**SENHORA DO SUL:** Aquela que invoca os poderes do Fogo durante um ritual, acende as velas, tochas, Caldeirão e sacraliza o Círculo pelos poderes do elemento Fogo.

**SENHORA OESTE:** Aquela que invoca os poderes da Água durante um ritual, sacraliza o vinho e purifica os membros e o Círculo através dos poderes do elemento Água.

## Bruxas e Covens

Embora a estrutura básica dos covens mantenha-se relativamente inalterada, possuem suas particularidades.

As reuniões das **Baobah-Sith** normalmente são feitas em antigas ruínas ou em grandes castelos. Nestas celebrações, a mais velha – e provavelmente a genitora de todo o coven – serve como Alta sacerdotisa. No caso das **Bokor**, as reuniões assemelham-se mais a festas africanas do que a celebrações normais. Embora todos os papéis do coven possam ser simulados em um *Lundu*, a Alta sacerdotisa e o Alto sacerdote normalmente serão **Bokores** incorporadas pelo espírito de um Loa.

**Bruxas-caçadoras e Cavaleiros Verdes** não constituem covens, preferindo realizar seus rituais e preces a sós ou como participantes de covens de outras tradições enquanto **Conselheiras**, **Enigmas** e **Ocultistas** normalmente se unem para formar covens. Nestas situações, é comum que as **Conselheiras** e as **Ocultistas** troquem de papéis com as **Enigmas**, vindo as duas primeiras com máscaras e roupas pesadas e as **Enigmas** sem seus disfarces, isto impede a identificação das bruxas. Selvagens costumam se reunir com **druidas**, **rangeres** e **xamãs** ou com **bruxas** que por ventura estejam em visita a seus jardins.

**Tempestrii** e **Venéficas** tendem a ser anti-sociais. As **Tempestrii** preferem formar covens com ajuda de elementais que sigam o caminho da bruxaria, estejam eles sobre o controle da bruxa ou não. **Venéficas** preferem se isolar em seus laboratórios, realizando seus ritos de maneira particular. Em raras ocasiões, preferem a presença de **Alquimistas** ou **Curandeiros**, mais para trocar informações do que para realizar ritos religiosos, por assim dizer.

## Magia

“\_Porque minhas fórmulas não funcionam com você?” – Questionei à Vanessa – ‘Porque isso é bruxaria, fofo... Sua Alquimia não encara meu Herbalismo!’. *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

## Efeitos Lunares e Sazonais

Uma importante característica das bruxas, que é ao mesmo tempo uma vantagem e uma desvantagem, é a grande ligação que elas possuem como os ciclos naturais: dia e noite, fases da lua, estação do ano, ciclo menstrual, etc... Dependendo da fase e dos ciclos onde se encontra, uma bruxa recebe benefícios e desvantagens extras, como habilidades sobrenaturais, conforme indicado abaixo:

**Fases da Lua:** de acordo com a fase da lua, uma bruxa recebe +1 nos testes de Magia para utilizar magias de determinados tipos, e seus alvos recebem -1 em penalidades nos testes de Resistência ou Proteção contra tais magias lançadas por ela. Ao mesmo tempo, os testes para lançar outros tipos de magias recebem uma penalidade de -1, bem como todos os testes de resistência de seus alvos para resistirem a tais magias recebe um bônus de +1. Estes ajustes são aplicados a quaisquer magias ou rituais lançados pela bruxa. Os ajustes por fase da lua são cumulativos entre si, mas o bônus máximo possível é de +2 e a penalidade máxima de -1. Entretanto os ajustes extras concedidos pelos eclipses são integralmente cumulativos com os ajustes das demais fases da lua. As magias beneficiadas, de acordo com a fase da lua, são:

- **Lua Nova:** magias que lidem com os mortos, mortos-vivos, espíritos e criaturas dos planos inferiores.
- **Lua Crescente:** magias que envolvam o corpo de seres vivos em geral.
- **Lua Cheia:** magias que lidem com a mente, emoções e desejos dos seres vivos.
- **Lua Minguante:** magias que lidem com a adivinhação e conhecimento.
- **Eclipse Lunar:** magias que lidem com a morte, os mortos, os espíritos, as fadas e os planos. Os ajustes de um eclipse lunar são cumulativos com os ajustes de outras fases da lua.
- **Eclipse Solar:** magias ligadas à adivinhação, aos elementos e a própria magia. Os ajustes de um eclipse lunar são cumulativos com os ajustes de outras fases da lua.

**Estações do Ano:** O corpo e o espírito de uma bruxa estão tão ligados às estações do ano, que ela recebe ajustes em seus atributos de acordo com este ciclo, conforme indicado abaixo:

- **Primavera:** +1 em Constituição e -1 em Percepção.

- **Verão:** +1 em Carisma e -1 em Sabedoria.
- **Outono:** +1 em Percepção e -1 em Constituição.
- **Inverno:** +1 em Sabedoria e -1 em Carisma.

## Poções

Um das mais famosas atribuições das bruxas é o fato de que são mestras das poções e ungüentos. Sendo assim, nada mais justo do que apresentar uma pequena regra caseira para a criação de poções.

Para criar uma poção, a bruxa deve ter pelo menos Alquimia ou Herbalismo em nível **Bom** e conhecer o ritual que deseja transformar em efeito da poção. A bruxa só poderá criar poções se possuir um bônus equivalente ao dobro do círculo do Ritual. Ou seja, caso deseja produzir uma poção que simule o efeito do ritual **Armadura Arcana**, a bruxa deve possuir ou Herbalismo em nível [Bom], ao passo que, se desejar uma poção que simule os efeitos de **Infravisão**, deve possuir a mesma perícia no mínimo em nível [Heróico].

Para criar uma poção, a bruxa deve seguir a seguinte fórmula: [Círculo da Magia x Graduação da Magia x 50 gp] e 1/25 (arredondado para cima) deste valor convertido em EXP ou seja, uma poção de **Crescimento** em nível [Normal] custaria 50 gp e gastariam 2 EXP enquanto uma poção de Caminhar nos Ventos em graduação [Heróico] custaria 1800 gp e 72 XP.

Cada poção preparada possui uma dose, ou seja, uma utilização. Porém, caso a bruxa deseje fazer uma poção com mais doses ou mesmo em outras condições, como pastas, ceras e gases, poderá criá-la seguindo a tabela abaixo:

| Tipo                   | Doses | Teste | EXP adicional |
|------------------------|-------|-------|---------------|
| Bálsamo <sup>1</sup>   | 3     | 8     | -             |
| Ceras <sup>1</sup>     | 6     | 10    | -             |
| Dose Extra             | +1    | 6     | +1/dose       |
| Durável                | -     | 8     | +5/rodada     |
| Elixir <sup>2</sup>    | 1     | 6     | -             |
| Essências <sup>3</sup> | 3     | 6     | +2/Círculo    |
| Incensos <sup>3</sup>  | 1     | 6     | -             |
| Óleos <sup>1</sup>     | 3     | 8     | -             |
| Pós <sup>3</sup>       | 1     | 6     | -             |
| Vapores <sup>3</sup>   | 1     | 6     | -             |

<sup>1</sup> Devem ser esfregados no alvo ou objeto, <sup>2</sup> Devem necessariamente ser ingeridos, <sup>3</sup> Demora uma rodada para ser ativado e dura em média 1d3+2 rodadas, mas o mestre deve estar atento a condições, como por exemplo o vento em locais abertos.

**Preço de mercado:** As poções possuem um preço para serem vendidas. Em média o preço da poção é igual a dez vezes o preço de criação.

## Ferramentas Mágicas

Um ritual ou reunião de bruxas são permeados de simbologias e signos. Alguns dos instrumentos e símbolos mais comuns nestas celebrações são:

**Athame:** O athame é uma faca ritualística com cabo preto e lâmina de fio duplo, tradicionalmente gravada ou cunhada com vários símbolos mágicos e astrológicos. Representa o antigo e místico elemento ar, símbolo da força da vida, e é usado pelas bruxas para traçar círculos, exorcizar o mal e as forças negativas, controlar e banir os espíritos elementais, guardar e direcionar a energia durante os rituais.

**Bolline:** O Bolline é uma faca com o cabo branco. Ele é utilizado na colheita de ervas, na construção de talismãs e amuletos mágicos.

**Buril:** O buril é um ferro de gravar usado por muitos bruxas e magos para marcar ritualisticamente nomes sagrados, números, runas e vários símbolos mágicos e astrológicos em seus punhais, espadas, sinos de latão do altar, joalheria metálica e outras ferramentas da magia.

**Caldeirão:** O caldeirão é um pequeno pote escuro de ferro fundido que combina simbolicamente as influências dos quatro antigos e místicos elementos e que representa o ventre divino da Deusa Mãe, sendo utilizado pelas bruxas para vários propósitos como ferver poções, queimar incenso e guardar carvão, flores, ervas ou outros elementos mágicos, além de ser usado como instrumento de divinação.

**Cálice:** O cálice (também conhecido como taça ou vaso sagrado) representa o elemento água e é usado no altar durante os rituais.

**Espada Cerimonial:** A espada cerimonial representa o elemento fogo e é o símbolo da força da bruxa. Em certas tradições, a espada cerimonial é usada no lugar do punhal de cabo preto pela Alta Sacerdotisa do coven, para traçar ou apagar um círculo. A espada, como o punhal, pode também ser usada para controlar e banir espíritos elementais e para guardar e direcionar a energia durante os rituais.

**Pentáculo:** O Pentáculo é normalmente um disco, um prato de metal ou madeira com a figura de Pentagrama dentro de um círculo. Ele é usado para consagrar várias outras ferramentas. É também utilizado como um ponto focal de concentração. É associado ao elemento Terra e seu ponto cardeal.

**Sino:** O sino é freqüentemente usado pelas bruxas para sinalizar o início e fechamento de um ritual ou Sabbat, para invocar um espírito ou deidade em particular e para despertar os membros do Coven que

estão em meditação. Os sinos são tocados também em vários ritos funerários para abençoar a alma da bruxa que cruzou o reino dos mortos.

**Vareta:** A vareta (também conhecida como Bastão de Fogo) é um bastão fino de madeira, feito de um galho de árvore. Representa o antigo e místico elemento fogo, é símbolo de força, de vontade, e de poder mágico da bruxa que o possui.

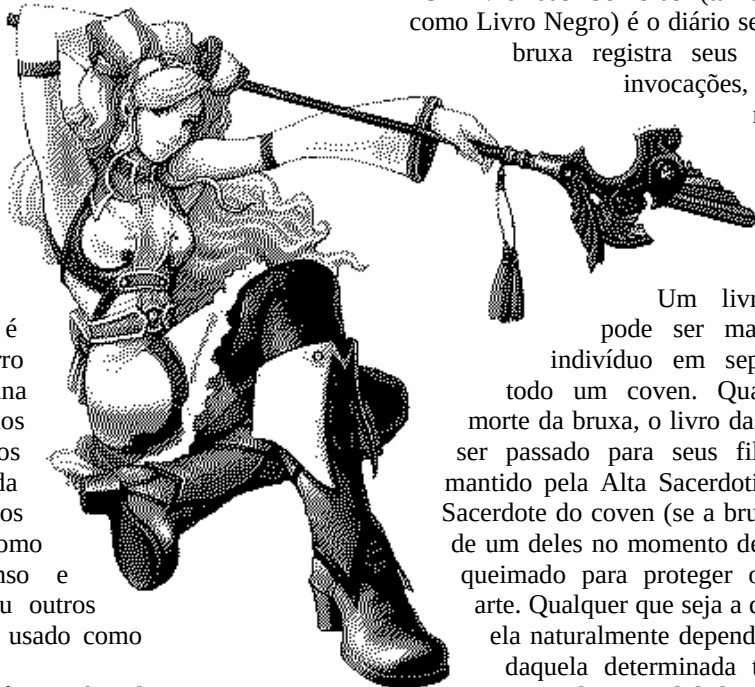
**Vassoura:** A vassoura é símbolo do magistério feminino e das forças purificadoras da natureza. Até hoje é costume "limpar" as energias negativas de uma casa varrendo-as para fora com uma vassoura desenhada com símbolos mágicos (pentagrama, círculo, taça, espada).

## O Livro das Sombras

O Livro das Sombras (também conhecido como Livro Negro) é o diário secreto no qual a bruxa registra seus encantamentos, invocações, rituais, sonhos, receitas de várias poções pessoais e outros assuntos.

Um livro desse tipo pode ser mantido por um indivíduo em separado ou por todo um coven. Quando ocorre a morte da bruxa, o livro das sombras pode ser passado para seus filhos ou netos, mantido pela Alta Sacerdotisa e pelo Alto Sacerdote do coven (se a bruxa for membro de um deles no momento de sua morte) ou queimado para proteger os segredos da arte. Qualquer que seja a decisão tomada, ela naturalmente depende dos costumes daquela determinada tradição ou da vontade pessoal da bruxa.

Tradicionalmente, não se permite que ninguém toque num Livro das Sombras, mas caso a bruxa permita, outras bruxas tem acesso a partes autorizadas pela dona, para ler ou mesmo para copiar encantos e feitiços, para o seu próprio Livro das Sombras, mas, o Livro normalmente não pode ser emprestado. Ele é materialmente e intimamente ligado à bruxa. Algumas bruxas que passaram pela experiência de serem separadas de seus livros – seja de maneira forçada ou não – costumam descrevê-las de diversas formas, o quase todas traumáticas. Outro motivo para não deixar qualquer pessoa ler um Livro das Sombras, é que ele reflete todo o mundo da bruxaria, mas ao mesmo tempo – e talvez seja este o aspecto mais perigoso e importante – descreve a própria intimidade da bruxa e isto pode chocar as pessoas incautas, ou mesmo fazer com que você caia em descrédito junto à comunidade ou a seus familiares, prejudicando a sua vida "normal".



## Sabats

“\_Isto é uma festa, não é?” – Perguntei ao ver mulheres nuas dançando em volta de uma fogueira – ‘Não... não é uma festa... é um Sabatt!’”. *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

Os oito Sabbats, celebrados a cada ano pelos Covens e pelas Bruxas Solitárias, são cerimônias religiosas derivadas dos antigos festivais que celebravam, originalmente, a mudança das estações do ano. Os Sabats são:

**Candlemas:** Também conhecido como Imbolc, Oimelc e Dia da Senhora, Candlemas é o Festival do Fogo que celebra a chegada da Primavera. O aspecto invocado da Deusa nesse Sabbat é o de Brígida, a deusa celta do fogo, da sabedoria, da poesia e das fontes sagradas. Ela também é deidade associada à profecia, à divinação e à cura.

**Beltane:** Beltane é derivado do antigo Festival Druida do Fogo, que celebrava a união da Deusa ao seu consorte, o Deus, sendo também um festival de fertilidade. Na Religião Antiga, a palavra "fertilidade" significa o desejo de produzir mais nas fazendas e nos campos e não a atividade erótica por si só. Nas Terras Altas, os bolos de Beltane são usados para adivinhação, sendo atirados pedaços deles na fogueira como oferenda aos espíritos e deidades protetores.

**Lammas:** o Sabbat Lammas é o Festival da Colheita. Nesse Sabbat (que marca o início da estação da colheita e é dedicado ao pão), as Bruxas agradecem aos deuses pela colheita com várias oferendas às deidades para assegurar a continuação da fertilidade da terra, e honram o aspecto da fertilidade da união sagrada da Deusa e do Deus.

Lammas era originalmente celebrado pelos antigos sacerdotes druidas como o festival de Lughnasadh. Nesse dia sagrado, eles realizavam rituais de proteção e homenageavam Lugh, o deus celta do sol. Em outras culturas pré-cristãs, Lammas era celebrado como o festival dos grãos e o dia para cultuar a morte do Rei Sagrado.

A confecção de bonecas de milho (pequenas figuras feitas com palha trançada) é um antigo costume pagão realizado por muitas bruxas como parte do rito do Sabbat Lammas. As bonecas (ou bebês da colheita, como são chamadas algumas vezes) são colocadas no altar do Sabbat para simbolizar a Deusa Mãe da colheita. é costume, em cada Lammas, fazer (ou comprar) uma nova boneca de milho e queimar a anterior (do ano passado) para dar boa sorte.

**Samhain:** O Samhain, também chamado de Halloween, Hallowmas, Véspera de Todos os Sagrados, Véspera de Todos os Santos, Festival dos Mortos e Terceiro Festival da Colheita, é o mais importante dos oito Sabbats das bruxas. Como Halloween, é um dos mais conhecidos de todos os Sabbats fora da comunidade e o mais mal-interpretado e temido. É também o Ano Novo druida, o início da estação da cidra, um rito solene e o festival dos mortos. É o momento em que os espíritos dos seres amados e dos amigos já falecidos devem ser honrados. Houve uma época na história em que muitos acreditavam que era a noite em que os mortos retornavam para passear entre os vivos. A noite de Samhain é o momento ideal para fazer contato e receber mensagens do mundo dos espíritos.

**Ostara:** O Sabbat do Equinócio da Primavera, também conhecido como Sabbat do Equinócio Vernal, Festival das árvores, Alban Eilir, Ostara e Rito de Eostre, é o rito de fertilidade que celebra o nascimento da Primavera e o despertar da vida na Terra.

Nesse dia sagrado, os Bruxos acendem fogueiras novas ao nascer do sol, se rejubilam, tocam sinos e decoram ovos cozidos - um antigo costume pagão associado à Deusa da Fertilidade.

**Mabom:** O Sabbat do Equinócio do Outono (também conhecido como Sabbat de Outono, Mabon e Alban Elfed), é o Segundo Festival da Colheita e a época de celebrar o término da colheita dos grãos que começou em Lammas. Também é a época de agradecer, meditar e fazer uma introspecção. Nesse dia sagrado, os Bruxos dedicam-se novamente à Arte, sendo realizadas cerimônias de iniciação pela Alta Sacerdotiza e pelos Sacerdotes dos covens.

**Litha:** O Solstício do Verão (ou Meio do Verão, Alban Hefin ou Litha), também conhecido como Dia de São João, na Europa, marca do dia mais longo do ano, quando o Sol está no seu zênite. Para os Bruxos e os Pagãos, esse dia sagrado simboliza o poder do sol, que marca um importante ponto decisivo da Grande Roda Solar do Ano, pois, após o Solstício do Verão, os dias se tornam visivelmente mais curtos. O Solstício do Verão é uma época tradicional, em que os Bruxos colhem as ervas mágicas para encantamentos e poções, pois acredita-se que o poder inato das ervas é mais forte nesse dia. é o momento ideal para as divinações, os rituais de cura e o corte de varinhas divinas e dos bastões.

**Yule:** Também conhecido como Ritual de Inverno, Meio do Inverno, Yule e Alban Arthan, o Sabbat do Solstício do Inverno é a noite mais longa do ano, marcando a época em que os dias começam a crescer, e as horas de escuridão a diminuir. é o festival do renascimento do sol e o tempo de glorificar o Deus. Nesse Sabbat as bruxas dão adeus à Grande Mãe e bendizem o Deus renascido que governa a "metade escura do ano".



## Herbalismo

“‘\_Esta fruta é comestível?’ – perguntei a Vanessa – ‘\_Claro! É uma Romã de Gaia! Vai te deixar satisfeito por uns dois dias’ – respondeu com um largo e branco sorriso no rosto – ‘Ou pode ser uma Romã de Ares, que vai de dar uma bruta dor e barriga!’ – retrucou com o dedo indicador entre os olhos e uma expressão de dúvida... ‘Não, pode confiar! É uma Romã de Gaia!’”. Esta foi a última vez que eu confiei minha saúde estomacal a ela...”. *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

As bruxas possuem a fama de serem excelentes herbalistas. O Herbalismo é o conhecimento das características e utilidades de plantas. Saber se elas são comestíveis, venenosas ou medicinais e este conhecimento pode ser utilizado para encontrar um tipo específico de planta em uma floresta (por exemplo), e neste caso, dede que ela exista no local o tipo de planta especificada de acordo com o clima e terreno local, bem como raridade da planta e estação do ano.

Abaixo seguem algumas plantas que podem ser utilizadas na fabricação de poções.

**Acanto:** A erva do destemor. As poções feitas com o calo de Acanto são capazes de aumentar a massa muscular da pessoa. Cada frasco do elixir aumenta em um nível a Força do personagem. A duração do efeito segue a regra de criação de poções.

**Acônito:** Planta comum em regiões de pastos e umidade, extremamente tóxica. Esta planta também é eficaz contra lobisomens e certos tipos de Licantropos sendo que a cada hora de exposição a criatura recebe 1d de dano. Flechas embebidas em seu veneno causarão 1d3 contra tais criaturas.

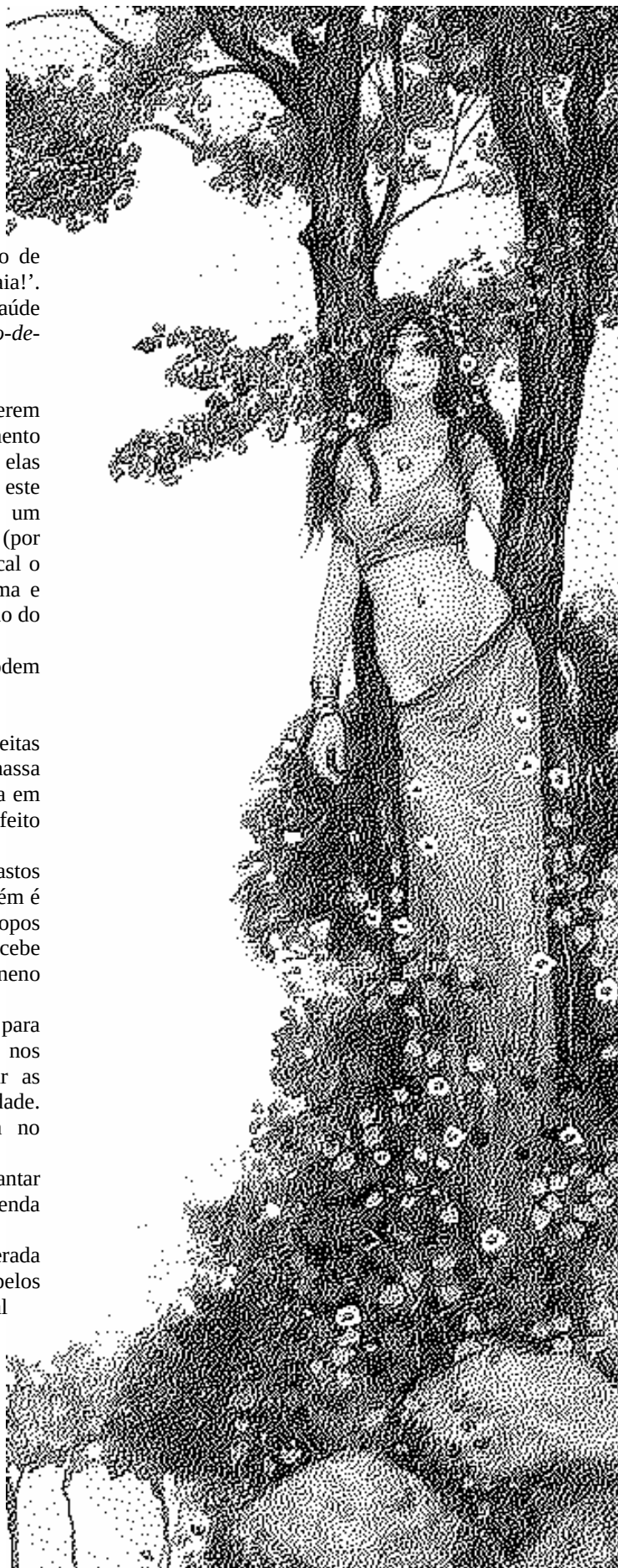
**Aquiléia:** Os antigos celtas já a usavam para fins medicinais mágicos, sendo comum seu uso nos rituais curandeiros, pois era capaz de cicatrizar as feridas e estancar o sangue com grande facilidade. Enquanto, no Oriente, os sábios a utilizavam no oráculo chinês I Ching.

**Arruda:** A Arruda é utilizada para espantar “Maus olhados, quebrantos e Encontros”. Reza a lenda que também traz boa sorte.

**Artemísia:** Na antiguidade, era considerada erva das bruxas, sendo freqüentemente estudada pelos sacerdotes da deusa Hecate. Sua principal capacidade é quebrar as maldições rogadas pelos demônios.

**Bardana:** É uma planta bienal de cerca de 1 metro de altura, carregada com uma grande energia mística. É muito usada em fitoterapia e serve como um bom talismã contra as doenças de qualquer natureza. Se a Bardana for utilizada em um doente, aumente em um nível a perícia Cura.

**Beladona:** Planta comumente



# Bruxas

Por Toni\_gordo

utilizada por certos índios norte americanos, que induz à ilusões e a um estado bem próximo do transe e em alguns casos até profético. Se utilizada na dosagem errada pode levar o seu usuário à morte.

**Bétula:** Através da resina desta planta, misturada a certos licores, pode-se obter um líquido escuro e adocicado. Se um demônio beber desta poção, ele irá irremediavelmente ser acometido por uma crise uma tosse forte e tontura. É preciso um teste de Força e Vontade para conseguir agir a cada turno.

**Cicuta:** Planta extremamente venenosa encontrada em alguns países da Europa. Muitas bruxas as usavam como ingrediente para suas fórmulas.

**Espada de São Jorge:** Planta comum no Brasil. Sua maior função é proteger residências de maus espíritos. Sempre que uma criatura dessas estiver em uma casa que possua uma espada de São Jorge se sentirá incomodada até que decida sair. Caso queira continuar na casa, tem direito a um teste de Força e Vontade.

**Guiné:** Uma planta bem verde e malcheirosa, muito utilizada em pajelanças e benzeções. Afasta os chamados “Maus-Espíritos”, de crianças e adultos. Pessoas possuídas têm direito a um teste de Força e Vontade quando benzidas com guiné.

**Ipérico:** Essa erva era usada desde os tempos remotos nas receitas herborísticas. Destinava-se ao combate contra possessões diabólicas e de espíritos malignos.

Segundo as lendas, onde crescia uma planta de Ipérico não se podia realizar os Sabbats das bruxas.

**Lírio:** Símbolo da pureza incontaminada, pode ser usado pelas bruxas para vencer os instintos passionais e as tentações da carne. Serve para detectar a presença de entidades espirituais, através da fumaça gerada pela queima de um buquê, que revelará qualquer espírito sob a forma de uma sombra.

**Malva:** As bruxas costumavam consumir esta erva, preparada sob a forma de chá, pois seus nutrientes vitais lhes possibilitavam uma proximidade maior com a harmonia do ar.

A ingestão diária da Malva propicia a bruxa o uso mágico do caminho Ar como se possuísse um nível a mais no caminho.

**Murta:** Segundo alguns sábios, a Murta é a árvore mais perfumada do Éden. Das suas flores obtém-se, por meio da fervura, um elixir conhecido como Água de Anjo, que possui as mesmas propriedades da Água Benta tradicional.

**Nenúfar:** Um ingrediente clássico para as bruxas que desejem ter um controle maior durante uma Viagem Astral, lhes possibilitando compreender as sensações de quando a alma abandona o corpo para se dirigir à zonas do Sonhar.

**Nogueira:** A Nogueira é considerada uma árvore maléfica. Essa crença se deve ao fato de sua madeira serve para confeccionar amuletos e talismãs destinados à pregação de maldições. Diminua em 1 o custo de Pontos de magias em efeitos que envolvam o caminho Trevas e o uso destes ícones.

**Quelidônia:** Era conhecida desde os tempos antigos pelas bruxas, que acreditavam que ela fosse um dos ingredientes para a fabricação da Pedra Filosofal. Os adeptos da magia negra preferiam o uso desta erva para a criação de venenos ou soníferos.

**Rosas Selvagens:** Outra poderosa arma contra Licanthropos, pois eles não podem ultrapassar barreiras feitas com esse material.

**Rosa Brava:** É um potentíssimo agente mágico para todas as questões associadas ao amor e aos afetos em geral. Abençoada por Afrodite, é usada para gerar elixires de encantamentos e sedução.

**Salsa:** Quando associada com outras misturas, tal como os vinhos brancos ou afrodisíacos, a Salsa é capaz de gerar efeitos visionários e entorpecentes como as drogas.

**Samambaia:** Essas plantas foram repetidamente mencionadas nos antigos grimórios, e deram origem a uma grande quantidade de lendas folclóricas sobre fortuna e proteção. Uma semente de Samambaia colhida ao nascer do Sol em 24 de junho, segundo a crença, propicia uma tremenda sorte no jogo.

**Valeriana:** Uma das ervas muito combatida pelos inquisidores medievais, da qual as bruxas serviam-se para criar poções e misturas afrodisíacas, capazes de gerar efeitos hipnóticos sobre quem a ingerisse. Considere a dosagem de um copo correspondente a sucetividade a uma ordem simples por parte do mago.

**Verbena:** A erva sagrada da noite, para os antigos gregos, usada em cerimônias de sacrifícios. As bruxas a utilizam para afastar pesadelos, espíritos e presenças indesejadas, bem como para provocar sortilégios e morte. Também criava alguns dos venenos medievais mais fortes da Europa.

Para propiciar sonhos proféticos: untar a testa e as têmporas uma noite, antes de dormir, com água destilada de Verbena; ao fazer isso, deve-se pensar com intenção no que se deseja sonhar.

**Visgo:** Os Druidas e as Bruxas a consideram uma erva sagrada. De fato, os Visgos tem uma simbologia celta associada à imortalidade do Santo Graal, pois trata-se de uma planta que é incapaz de ser afetada por qualquer tipo de magia.



## Antagonistas

“**\_Todos tem seus inimigos.** Mesmo os anjos do céu tem os demônios para combater... O que faz você achar que não terá inimigos Aquilan?” – perguntou Nereus – ‘\_Não sei’ – respondi com sarcasmo – ‘Meu charme?’” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

A vida de uma bruxa não é fácil. Além de se preocupar com as missões impostas por seus patronos, as bruxas têm que se preocupar com seus próprios inimigos.

Abaixo serão descritos dois antagonistas: Os Caçadores de Bruxas e Os Inquisidores.

## Caçadores de Bruxas

“**Naquele momento, meu coração gelou.** Sentir medo não era uma das minhas coisas favoritas e quase sempre tentava me manter calmo nestas situações, mas ali estava algo que eu realmente temia: Um caçador de bruxas. Mas antes que me julguem como covarde, devo salientar um detalhe: não era um caçador de bruxas comum... Era um membro da Ordem da Fênix.” *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

*Caçadores de bruxas são homens e mulheres devotados ao extermínio de conjuradores arcanos e divinos, mas principalmente na erradicação de bruxas e seus patronos.*

*Enquanto alguns caçadores são desorganizados e meramente camponeses armados com bestas, ancinhos e ignorância, existem aqueles realmente talentosos, que ceifaram a vida de milhares de bruxas e druidas e, a mera menção de seu nome é suficiente para fazer com que as bruxas pensem duas vezes antes de sair de casa...*

**Aventuras:** Caçadores de bruxas são devotados ao extermínio de conjuradores e tudo aquilo que for relacionado a eles. É comum que expedições de caçadores sejam enviados a locais sagrados para que nada reste ali.

**Características:** Caçadores de bruxas, muitas vezes podem se resumir à fanáticos e ignorantes e é assim que a maioria deles deseja ser visto. Conhecimento é poder e aparentar a falta dele é elemento surpresa. Some estes dois elementos e tã muitos conjuradores caindo em suas armadilhas.

Caçadores normalmente não agem sozinhos: é comum que estejam acompanhados de Paladinos,

Templários, Caçadores de Recompensa, Guerreiros, Inquisidores e Conjuradores divinos caso façam parte de alguma religião em específico.

**Tendências:** O Caçador de bruxas é um elemento neutro. Embora seus atos possam parecer malignos – principalmente para as bruxas – muitas vezes o ato é baseado em uma ação nobre ou em algum tipo de crença pessoal. Alguns Caçadores de tendências malignas podem se tornar inimigos realmente perigosos, principalmente se suas motivações são complementadas por algum tipo de fanatismo religioso.

**Religião:** Muitos caçadores de bruxas são ateus, mas alguns deles são associados a Igrejas. Caçadores que possuam alguma fé, ou estarão ligados a deuses da caça, deuses opositores à magia ou a igrejas cristãs e muçulmanas.

**Relações:** Caçadores possuem boas relações com outros caçadores e caçadores de recompensas. Rangeres e Arqueiros são bem vindos desde que não estejam envolvidos com bruxas. Paladinos e Clérigos são tolerados desde que não sejam associados a magias pagãs e Inquisidores SEMPRE são bem vindos. Como era de se esperar, estes caçadores odeiam todos os conjuradores.

**Interpretação:** Você está em uma missão sagrada e a missão é mais importante. Você sabe que aquelas mulheres podem parecer mulheres, mas na verdade são seres maléficos em peles de fadas. Nunca dê as costas ou um mínimo de confiança à elas e nunca, nunca permita que seus olhos se cruze ou elas enfeitiçarão você.

Você já ouviu histórias de caçadores que foram corrompidos e hoje lutam ao lados desta demônias e reza todos os dias para que você não seja corrompido e que os traidores recebam a purificação na fogueira santa.

## Informações de Jogo

**Custo:** 3.

**PVs iniciais:** 12+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Armadilhas [Bom], Artes – Disfarces [Bom], Conhecimento – Magia Arkana [Bom], Falsificação [Bom], Furtividade [Bom], Manipulação – Intimidar [Bom], Rastreo [Bom].

**Habilidades Especiais:** Resistência ao Elemento (Escolha um) [Normal], Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Ataque furtivo [Normal], Inimigo predileto (uma das classes de conjuradores) [Normal], Maestria em Rastreo [Normal], Movimento Rápido [Normal], ou Pontos de vida [Normal].

## Inquisidores

**“Dizem que não há nada que dê mais medo do que o olhar de um Inquisidor contra sua vítima no momento da execução. É um misto de desprezo, satisfação e sentimento de revolta, asco e reprovação. Mas nem um pinga de culpa ou humanidade.”** *Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium, Alquimista do Novo Mundo.*

*Inquisidores são agentes das igrejas. Estes sacerdotes especializados em descobrir segredos e julgar infiéis estão entre os mais temidos sacerdotes de todas as religiões, seja na Igreja Católica, entre os muçulmanos ou nos reinos de fantasia.*

A Inquisição foi fundada em meados do século XIV e foi extinta em meados do século XIX, e neste período, trouxe morte, destruição e medo aos corações de todos os cristãos e pagãos em todo o mundo conhecido. Em Langedoc, iniciaram uma peregrinação contra os Cátaros, contra os Judeus em Spania e até nas longínquas terras de Hi-Brasil sua presença seria sentida.

As várias facções de Inquisidores representam um perigo real e eminente a todos os opositores, sejam eles bruxas, druidas, magos ou camponeses que perguntam demais. Estes infelizes normalmente morrem durante as torturas ou são purificados na fogueira santa. Outros são mantidos em cárcere por anos, tem suas mãos arrancadas, seus corpos violados e violentados e em alguns casos podem ser vendidos como escravos ou serem sacrificados em nome de forças das trevas para aquisição de poder.

Um fato que vem preocupando os pagãos é que corre um boato que conjuradores corrompidos pela sede de poder se infiltraram na Inquisição e utilizam-na para adquirir poder e artefatos mágicos, enquanto seus rivais ou inimigos são queimados em praça pública.

Existem ainda histórias de Inquisidores que viram a tempo o erro de seus métodos e crenças e hoje ajudam os pagãos contra seus ex-aliados, seja como um inquisidor foragido, seja como um membro infiltrado na própria Inquisição.

**Aventuras:** Inquisidores estão em missão sagrada, então, onde quer que haja um infiel haverá um inquisidor pronto para levar a verdade do Senhor a ele. Caso se arrependa, poderá ter uma chance de sobreviver se aceitar uma nova vida, uma nova fé e uma vida de humilhações. Caso resista, será relaxado e morto na fogueira santa, para que seu espírito seja purificado e levado ao Senhor.

**Características:** Inquisidores são sempre incisivos e convictos do que acreditam ou dizem, mesmo que isto esteja errado, afinal de contas, eles são a palavra do Senhor e duvidar de sua palavra é um atentado contra o próprio Deus.

**Tendências:** Inquisidores tendem a ser pessoas de aspectos violentos e malignos. Muitos deles são o ápice do egoísmo humano, do desprezo e falta de amor ao próximo, mas, existem aqueles que possuem um bom coração e acreditam fazer o melhor para os pagãos, levando a palavra de seu Senhor.

**Religião:** Inquisidores são normalmente cristãos, mas qualquer religião pode possuir um Inquisidor. Na verdade, um Inquisidor é um agente de uma religião específica que serve como detetive, júri e juiz.

**Relações:** Inquisidores se relacionam bem com paladinos, clérigos e fiéis de suas religiões. No caso dos inquisidores cristãos, eles se relacionam bem com Caçadores de Bruxa, Templários e Teutônicos, mas desprezam todas as classes abraçadas ao paganismo, principalmente magos, druidas, bruxas, alquimistas, clérigos e feiticeiros.

**Interpretação:** A verdade de Deus é sua palavra e a palavra de Deus é a Verdade. Aqueles que duvidam de sua palavra duvidam da verdade de Deus e isto não deve ser perdoado.

Sua missão sagrada o coloca em uma posição delicada. Mesmo que confie em seus iguais, qualquer deslize poderia ser confundido com um ato de heresia e isso é tudo o que você não quer. Sua missão é defender o rebanho de sua igreja e para isso é necessário que alguns lobos sejam sacrificados. Só assim a palavra Dele poderá ser levada adiante.

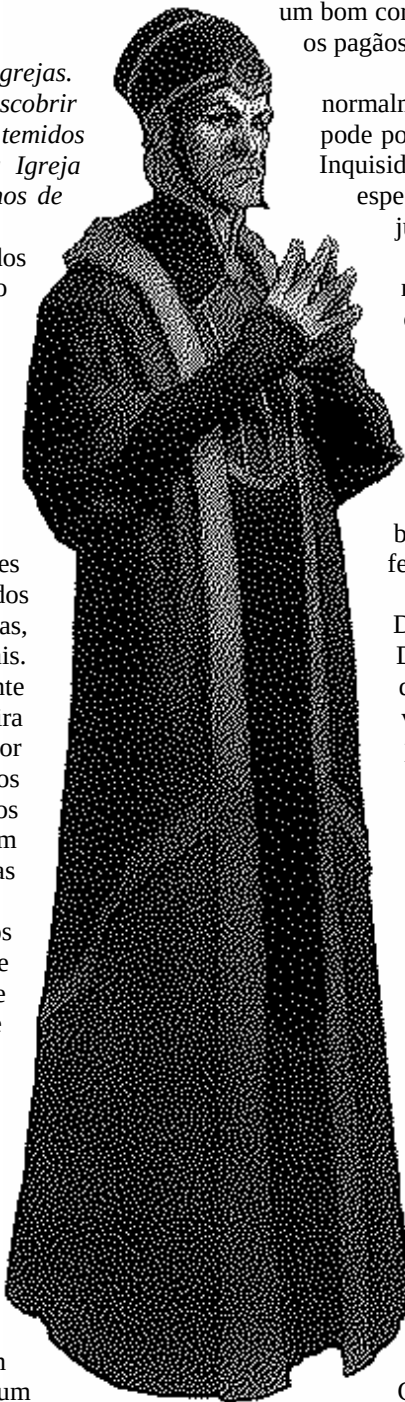
## Informações de Jogo

**Custo:** 3.

**PVs iniciais:** 10+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:**  
Conhecimento – Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação – Tortura [Bom].

**Habilidades Especiais:** Proficiência Arkana [Normal], Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Água Benta [Normal], Exorcismo [Normal] ou Ferir Mortos-Vivos [Normal].



## Notas do autor

Quem me conhece sabe que sou uma pessoa extremamente complicada de se lidar. Não sou do tipo que gosta de festas, de gente e nem mesmo de ficar junto a multidões. Quem me conhece sabe que sou o tipo de cara chato que usa fones de ouvido no ônibus simplesmente para que o cara do lado não inicie uma conversa, ou que vai a lugares que não gosta só para não magoar alguém que gosta, mas que se cala nestes lugares e nem uma centena de notas de cem euros me fariam sorrir nestas situações.

Mas, ao mesmo tempo, quem me conhece sabe que gosto de contar histórias e estudar a história – afinal de contas, me formei em História não foi por acaso – e que se o carinha do ônibus começar a falar comigo eu não tenho coragem de interrompê-lo e até tento manter um diálogo agradável – embora muitas vezes seja difícil. Mas acima de tudo, quem me conhece sabe que gosto do que está no alcance inalcançável: gosto de fantasia. Gosto de vivê-la, senti-la e escrever sobre ela – vocês não sabem o quanto eu gostaria de viver em um mundo de RPG, mas isto é coisa pro meu psicólogo.

E foi por um destes motivos que decidi escrever este netbook. Entre 1998 e 2001, escrevi meus primeiros netbooks (Espíritos, Desperos, Templários – que chegou até mesmo a ter uma segunda edição – e o Círculo dos Magos), mas por algum motivo sempre me desanimei e os projetos morriam na praia. Até o início deste ano, meus netbooks não passavam de projetos inacabados. Às vezes bons projetos, às vezes projetos inominavelmente inmensuravelmente desmedidamente ruins. Na verdade, o que me desestimulava eram as regras dos sistemas presentes no mercado. 3D&T, minha paixão inicial, mostrava-se muito falho e com regras demasiadamente mutáveis, o que me afastou do mesmo. O Sistema d20 possuía buracos demais nas regras, mas ao mesmo tempo, possuía regras demais para tapar estes buracos, e como minhas campanhas se situavam mais em mundos modernos do que medievais algumas ausências, como um bom sistema de magia ou classes, me fizeram desprender muito do meu tempo escrevendo tais regras caseiras e isto mais uma vez me desestimulou a escrever netbooks.

Mas foi numa destas faltas de inspiração que algo aconteceu. Numa bela manhã, comecei a esboçar um mundo medieval e por algum motivo gostei dele. Montei seu histórico, geografia, raças e etc, e comecei uma campanha usando o sistema d20, mas mais uma vez, a veia de historiador pulou mais forte e as classes e raças que eu decidi colocar no sistema já não eram mais suportadas (para se ter idéia, na primeira vez que escrevi sobre o cenário foram vinte e oito páginas sobre classes e mais trinta e duas sobre raças) e o sistema d20 já não era uma opção. Mas foi aí que vi a luz no fim do túnel. Numa bela passada pela banca Glória (muito conhecida em BH), vi um RPGQuest. Como era mês de aniversário do meu irmão, comprei

uma cópia para ele. Não demorou muito e eu também comprei uma para mim e, devido à simplicidade do sistema, decidi arriscar mais uma vez um netbook.

## Sobre o netbook Bruxas

Sempre gostei do tema paganismo e mais ainda do assunto bruxas (vocês não sabem o quanto eu bradei quando li pela primeira vez o *Malleus Malleficarum* e quantas vezes cacei brigas com pastores para defender os Covens aqui de Santa Luzia), mas ao que parecia, o tema não era muito explorado. Assim, munido de meus RPGQuest's 1,2,3 e 4 e do meu Módulo Básico, decidi escrever um netbook sobre bruxas.

A primeira coisa que devo dizer é que as bruxas aqui apresentadas são somente inspiradas nas bruxas reais. Na verdade, considero que um mundo de fantasia medieval não necessariamente deve ser igual ao período medieval real, o que me deu certa liberdade de alterar algumas descrições e estruturas.

Em segundo lugar, não especifiquei uma guerra contra cristãos ou religiões similares, embora sejam citados em alguns pontos, uma vez que este não era o foco que queria dar ao “livro”. Acho muito legal que histórias sejam baseadas na antiga guerra velha religião versus nova religião, mas isto seria inútil em cenários politeístas, como exemplo de Tormenta, Morânea e outros do multiverso.

Para os mais interessados, alguns devem ter notado que algumas das regras aqui presentes não são de minha autoria. Na verdade, grande parte do material aqui descrito foi retirado dos livros *The Quintessential Witch* e *The Quintessential Druid II*, da **Mongoose Publishing**. Esta série (Os livros Quintessência), são, em minha opinião, ótimas fontes de referência e regras e, por este motivo, decidi adaptar algumas delas para o RPGQuest, além de textos retirados de alguns sites.

Outra coisa que devo me desculpar é sobre as ilustrações inclusas neste netbook. Quando decidi fazer este “suplemento”, queria que meus desenhos o ilustrassem, mas a falta de tempo, técnica e um scanner compatível com o Windows XP (eu a amaldição TCÊ!) frustraram meus planos. Devo pedir desculpas também a autores de alguns textos que incluí neste netbook e infelizmente não sei de onde tirei (tinha coisa acumulada desde 98). Então, se reconheceu algum texto seu me escreva para receber os devidos créditos.

Bem, acho que já me estendi demais. Espero que vocês gostem deste netbook, pois eu me diverti muito durante sua confecção e espero encarecidamente que se, por punicácea, alguém ler este netbook, me escreva dizendo sua opinião, apontando escorregadelas, me auxiliando na correção das regras, aceito tanto críticas positivas com negativas.

Boa leitura,

Toni\_gordo, faxineiro da máfia  
[sergiogomes\\_historia@yahoo.com.br](mailto:sergiogomes_historia@yahoo.com.br).



**RPGistas unidos contra a**  
**AIDS!**

**Vamos dar um Crítico nesta Doença!**

# RPG QUEST



*“A mulher que se aproximava, irradiou um poder incrível e transpareceu um ar divino. Ela subiu ao púlpito e olhou os inquisidores com um ar desafiador. Quando as chamas se atçaram e todos esperavam que aquela mulher encontrasse seu fim, seu corpo se desfez em milhares de borboletas que voaram para longe. Contive as gargalhadas e vi que os inquisidores estavam furiosos e constrangidos.com certeza aquela bruxa ensinou-lhes uma lição hoje!” Das Anotações de Aquilan Mão-de-Titanium.*

Neste Netbook você encontrará:

- Treze novas Classes;
- Sete novas Habilidades Especiais;
- Magia lunar e Sazonal;
- Regras para poções;
- Herbalismo;
- Regras para patronos e informações para jogar com bruxas.

Deixe a magia te levar.