

ROLE PLAYING GAME
OLD DRAGON

BRUXAS

Sérgio "O Alquimista" Gomes

Bruxas

Tempos Idos

Braia

Siga meus passos, junte-se a nós
Dance comigo sem a idéia do depois
Somos filhos das hostes imortais
Estamos além da sua vaga percepção

Passamos a habitar seus sonhos
Pois vocês perderam o segredo
Lembra-se do tempo em que bailávamos
Celebrando as estações?
Nossa mãe lua sempre era honrada
Nossos campos lindos em esplendor
Esquecida foi por vocês
A beleza que em nós reluzia

Aurora nova que nos vem brindar
Velhos espíritos sedentos de paixão
Deixe pra trás as suas convicções
Véus sucessivos que intercalam pelotões

Passamos a habitar seus sonhos
Pois vocês perderam o segredo
Lembra-se do tempo em que bailávamos
Celebrando as estações?
Nossa mãe lua sempre era honrada
Nossos campos lindos em esplendor
Esquecida foi por vocês
A beleza que em nós reluzia

PMC – BRUXAS

Fev.2018 – Pequeno Manual de Classes – Bruxas.

Autoria. Sérgio Gomes

Diagramação. Sérgio Gomes

Revisão. Sérgio Gomes

Ilustrações. StockArt, Faestock, STAR-gazer e Danielle Fiore.

Índice

- 03 – Bruxa
- 04 – Covens
- 07 – Patronos
- 10 – Pequeno panteão Tríplíce
- 12 – Bestiário
 - 12 – Brujah
 - 14 – Changeling
- 15 – Itens Mágicos
- 16 – Galeria de NPC's
- 18 – Ilha de Pracalta
- 22 – Idéias para aventuras
- 23 - Licença OGL

As imagens utilizadas nas páginas 03, 12 e 14 são de autoria de **Faestock**, **STAR-gazer** e **Danielle Fiore**, respectivamente, e gentilmente disponibilizadas como stock art em seus perfis e alteradas através do editor de arte Paint.net. Você pode acessar o perfil destas incríveis modelos clicando em seu nome. *Thank you girls!*

BRUXAS



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 creem 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).

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.

A bruxa é um conceito que pode ser aplicado sobre as classes mago ou clérigo, respeitando de seu mundo de campanha.

COVEN

“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.

Quando inicia sua jornada pelo mundo da magia, ou quando a magia assim o deseja, uma bruxa pode ser convidada a participar de um coven. 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.

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 pequena foice 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 muitas 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.

Bruxas

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 bruxa 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".

PATRONOS (ESPECIALIZAÇÃO)

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.

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 frequentemente 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 JP de SAB, ou simplesmente não conseguirá. Note porém, que ordens vinda da própria Deusa tem prevalência sobre as ordens do patrono.

CORUJA BOREAL

A Coruja Boreal é uma entidade primeva, associada a muitas religiões primitivas e antigas. É considerada um dos espíritos mais poderosos, se fazendo sentir principalmente no inverno e em regiões ermas e frias.

- ❖ 5º Nível. Todo dano por frio, seja ele mágico ou natural, recebido pela bruxa é reduzido em 5. Além disso, a bruxa não deixa rastros quando caminha em solo congelado ou coberto por neve;
- ❖ 8º Nível. A bruxa pode se transformar em uma coruja, por um numero de vezes igual a seu modificador de Sabedoria. Nesta forma ela tem sua força reduzida para 10, mas mantém os outros atributos. Ela ainda pode conjurar magias nesta forma;

Bruxas

- ❖ **16º Nível.** A bruxa pode criar uma tempestade de neve entrada nela. A tempestade afeta uma área em metros igual ao nível da bruxa + seu modificador de sabedoria. O dano primário (pela magia) e secundário (por estilhaços, coisas voando e etc...) causado fica a cargo do mestre. A tempestade fica ativa por um número de minutos igual ao nível da bruxa, não há necessidade de concentração e se move junto com a conjuradora.

MÃE DAS ÁGUAS

Caprichosa e vaidosa, a Mãe das Águas é uma matrona poderosa e ciumenta. Apreciadora do ouro e da beleza, escolhe as mais belas bruxas para se associar. é conhecida como uma das matronas mais próximas de seus seguidores.

- ❖ **5º Nível.** A bruxa pode respirar debaixo d'água. Além disso, sempre que emersa em água limpa recupera um número de PVs extra igual a seu carisma;
- ❖ **8º Nível.** A bruxa pode se transformar em um animal aquático, por um numero de vezes igual a seu modificador de Carisma. Nesta forma ela tem sua força reduzida para 10, mas mantém os outros atributos. Ela ainda conjura magias nesta forma;
- ❖ **16º Nível.** A mãe das águas concede à bruxa um manto protetor das águas, que dura um número de rodadas igual à metade de seu nível. Enquanto estiver envolvida, a bruxa torna-se imune a fogo mágico e mundano. Adicionalmente, a bruxa pode utiliza a água para atacar, causando 2d6 pontos de dano por ataque, mas cada ataque diminui em uma rodada a proteção do manto.

TITÂNIA

Titânia é a rainha das fadas e esposa de Oberon. Ela é talvez a fada mais poderosa que já se viu no mundo dos mortais, sendo muitas vezes considerada uma semideusa. Suas bruxas agem como agentes e embaixatrizes no mundo dos homens.

- ❖ **5º Nível.** Você pode mover-se através de qualquer tipo de vegetação rasteira (como espinhos naturais, brejos, áreas cobertas de vegetação e terrenos similares) a sua velocidade normal e sem receber dano ou sofrer qualquer outro tipo de deficiência. Espinhos, arbustos e áreas cobertas de vegetação que foram magicamente manipulados para impedir movimento, no entanto, ainda podem afetá-lo.
- ❖ **8º Nível.** Você pode ficar invisível por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de bruxa.
- ❖ **16º Nível.** Você pode refazer qualquer teste para superar resistência à magia. Você deve decidir usar essa habilidade antes que os resultados sejam revelados pelo Mestre. Você deve aceitar o segundo resultado, mesmo que seja pior. Você pode usar essa habilidade à vontade.

O VERDEJANTE

O Verdejante é uma entidade nascida do coração da flora do mundo. Ele é um ser distante e de poucas palavras, mas bastante dedicado a seus apadrinhados.

- ❖ **5º Nível.** Você passa a se alimentar de matéria-essência da natureza. Sua necessidade de comer e dormir é reduzida pela metade e todas as JP's para resistir a efeitos de veneno e sono recebem um bônus de +2;
- ❖ **8º Nível.** Você emite uma aura de energia positiva e de renovação numa área de 9m, por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de bruxa. Você e seus aliados

dentro dessa aura recuperam 1 PV por rodada e recebem +2 de bônus nas JP's contra dano por energia negativa;

- ❖ **16º Nível.** Você pode transportar-se entre duas árvores de um número de vezes por dia igual ao seu nível de bruxa. A distância entre duas árvores não pode exceder 45m.

VESTIDA EM VERMELHO

Senhora da magia do sangue, a Vestida em Vermelho é considerada a mãe de todos os vampiros. Seus seguidores vivem em um limiar entre a vida e a morte, sendo temidos e admirados mesmo entre seus iguais.

- ❖ **5º Nível.** Sempre que a bruxa provar o sangue de um alvo recebe +2 em todos os testes contra este alvo por 24hs. Ela só pode conjurar a magia de sangue sobre um alvo por vez. Adicionalmente, enquanto o efeito estiver ativo, a bruxa sabe a exata direção onde o alvo se encontra.
- ❖ **8º Nível.** Você pode sacrificar 4 pontos de vida para criar um rubi de sangue, que permanece com você durante 1d4 dias. Os pontos de vida sacrificados desta forma não podem ser recuperados por magia ou descanso, mas como uma ação livre você pode sacrificar um destes rubis. Ao realizar o sacrifício, escolha uma opção abaixo:
 - ❖ *Você recupera 2d8 pontos de vida;*
 - ❖ *Um aliado recupera 2d6 pontos de vida;*
 - ❖ *Um alvo a até 9m sofre 2d6 pontos de dano;*
 - ❖ *O rubi torna-se uma lâmina (dano 1d4+1) capaz de afetar incorpóreos e alvos que só possam ser feridos por magia e armas mágicas.*
 - ❖ *Só é possível utilizar um rubi por turno e você só pode possuir um número de rubis igual a seu modificador de Sabedoria.*
- ❖ **16º Nível.** Você pode colher o sangue do corpo de seus inimigos, gastando todas as suas esferas de sangue. Todas as criaturas vivas com sangue dentro de 6m de você devem fazer uma JP de Constituição: falharem receberão 2d8 dano (ou metade do dano, caso sejam bem sucedidas) por esfera sacrificada.



PEQUENO PANTEÃO TRÍPLICE

O conceito de deusas tríplexes não é novo: Elas estavam presentes na mitologia celta, na mitologia nórdica e grega (nornes e parcas), e tem sua origem ainda mais longe. Segundo Joseph Campbell, no livro O Herói de Mil Faces, a "mitologia astral sumeriano-babilônica identificava os aspectos da fêmea cósmica com as fases do planeta Vênus. Como estrela matutina, era a virgem; como estrela vespertina, a meretriz; e, quando se extinguiu, sob o calor do sol, era a bruxa do inferno."

Este conceito de deusas trinas pode ser utilizado facilmente em cenários de fantasia que conseguem naturalmente comportar qualquer tipo de panteão, mesmo de forma anacrônica, ou divindade. À princípio devemos salientar que sua representatividade esta relacionada, em sua grande maioria, à lua e suas fases. As culturas que adoravam as deusas trinas costumavam associar à lua crescente, a deusa donzela, à lua cheia, a deusa mãe e à lua minguante, a deusa anciã.

Se trabalharmos estas divindades numa visão arquetípica, podemos associar a donzela ao novo, ao despertar da sexualidade, da coragem, liberdade e, porque não, à primavera. Ainda utilizando este raciocínio, associamos à deusa mãe aspectos de reprodução, família, estabelecimento e fundação, ao passo que a anciã carrega o manto da sabedoria, da magia, do inverno e da morte. À seguir vamos apresentar três divindades que seguem a visão destas divindades.

THUANY

Atributos. Deusa lunar da fertilidade, caça, liberdade, nascimento e da terra;

Símbolos. Um círculo de bronze ou uma coruja vermelha;

Domínios. Animais, Planta e Terra.



A Deusa Donzela é uma das maiores caçadoras que já existiu. Acompanhada sempre por seu cavalo Antares, Thuany cavalga pelas pradarias e ermos em busca de novos desafios, por mais perigosos que sejam. Esta deusa é cultuada por amazonas, bruxas e guerreiras que não se prendem à frivolidades urbanas, vivendo apenas de sua coragem e do que a terra lhes provê.

Thuany é também chamada de a Senhora da Roda de Bronze, pois carrega consigo a coragem das caçadoras e o espírito de liberdade e da rebeldia daqueles que reconhecem o valor das regras, mas acima de tudo, o valor de poder quebrá-las.

Seus cultos são realizados no princípio da primavera, onde suas adoradoras realizam uma grande caçada e sacrificam o maior animal caçado em uma pira devocional, vestidas apenas de céu ou com a pele ainda fresca de suas caças sobre o corpo.

Ela também é a deusa das parteiras e a ela é rogado que os bebês nasçam saudáveis e fortes.

Thuany roga a seus seguidores que

Lutem pela liberdade, seja própria ou de outrem;

Consumam alimento caçado por eles mesmos pelo menos uma vez ao mês;

Celebrem a felicidade, a vida e a liberdade onde quer que estejam.

ROSALYN

Atributos. Deusa lunar da casa, do conhecimento, da agricultura, da guerra, do fogo e do ar;

Símbolos. Um círculo de ouro ou uma coruja negra;

Domínios. Guerra, Fogo e Ar.



Rosalyn é uma deusa amada e odiada, dependendo de sua origem. Ela era considerada uma deusa menor dos lares quando os invasores chegaram saqueando as casas, destruindo famílias, vandalizando plantações e estabelecendo a força o culto a sua divindade.

Segundo o mito, a antiga deusa mãe de seu panteão fora destronada e escravizada pelo deus estrangeiro e sem o poder de sua esfera de influência, a guerra, seu povo era açoitado dia após dia. Em determinado momento Rosalyn começou a ouvir orações desesperadas dos mortais clamando por justiça e vingança. Ela era uma deusa pacata e nunca havia tocado em uma arma, mas era versada no uso da foice, sua ferramenta na colheita. Armada somente com seu instrumento e com coragem divina, ela avançou contra os invasores e conseguiu retardar seus avanços, retomando terras e destruindo exércitos.

Ela ainda busca a antiga deusa-mãe, mas por enquanto seus esforços têm sido em vão. Rosalyn é a deusa do verão e do outono, preparando seus filhos para os rigores do inverno. Ela é a mãe protetora que conduz sua prole da infância imatura, molda seu caráter e os prepara para o dia em que encontrarão seu derradeiro destino.

Rosalyn clama a seus seguidores que

Protejam os mais fracos, cedendo-lhes abrigo e comida quando possível;

Respeitem a terra e os frutos que ela provê;

Defenda sua terra e aqueles que dela vivem com sua vida.

CLARA

Atributos. Deusa lunar da magia, da profecia, da morte e da água;

Símbolos. Um círculo de prata ou uma coruja branca.

Domínios. Morte, Magia e Água



Clara é a distante divindade do fim. Seu nome é sempre seguido de benzeções para espantar a derradeira hora e os mais incultos a consideram uma divindade má, pois ela trás o fim do que há de mais precioso: a vida.

A despeito dos preconceitos, Clara é uma divindade bem humorada, mas bastante contemplativa, a quem os mortais clamam quando desejam saber os segredos das estrelas e das profecias. Ela é uma deusa largamente cultuada por magos e astrólogos, que não se referem a ela por seu nome, mas por sua alcunha de "Velha Amiga".

Clara é uma deusa sábia e bastante antiga, anterior até mesmo aos deuses mais velhos, mas é representada como uma bela e jovem mulher de pele prateada e cabelos negros, ornada com colares de prata e vestindo um manto branco que lhe cobre o topo da cabeça e os olhos.

Clara pede a seus seguidores que

Não temam o fim, pois mais do que o fim da vida, ele é o início de outra;

Contemplem os astros e os mitos e estejam abertos aos seus sinais;

Nunca neguem os ritos fúnebres a qualquer um que o solicite.

BRUJAH

Médio, Geralmente Ordeiro ☠ Qualquer

Básico	Encontros	1 Coven (1d6)
	Prêmios	30% 360XP
	Movimento	9M, V9M, E9M
	Moral	7
Combate	CA	12
	JP	15
	DV	4 (28/40)
	Ataque	1 Adaga +3 (1d4+1)

Força	12	Destreza	14	Constituição	14
Inteligência	13	Sabedoria	6	Carisma	18

O sangue tem poder, e algumas bruxas deixam-se levar pela magia do sangue, tornando-se algo abominável. Estas bruxas abraçam patronos malignos, canalizando 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.

Estas criaturas amaldiçoadas estão presas entre a vida e a não vida. Nem viventes, nem mortas vivas, apenas receptáculos de poder cerimonial e bonecas poderosas nas mãos de seus mestres.

HABILIDADES ESPECIAIS

Visão no Escuro 36m;

Magia de Sangue. Sempre que a brujah provar o sangue de um alvo recebe +2 em todos os testes contra este alvo. Ela só pode conjurar a magia de sangue sobre um alvo por vez.

Deslocamento Especial. Uma brujah pode voar e escalar paredes (como uma aranha) com seu deslocamento normal em terra.



Magias Conhecidas. Uma brujah conhece 1 magia de 2º Círculo e 2 de 1º círculo. Ela pode gastar um número de pontos de vida igual ao círculo da magia +1 para conjurá-la mais uma vez.

Fotossensibilidade. brujahs são extremamente sensíveis à luz. Uma luz forte, como a luz do Sol, as deixa cegas por 1 turno. A exposição continuada as tonteia, dando-lhes uma penalidade de -2 em todas as jogadas e na CA. A luz do Sol prejudica inclusive seus equipamentos, que viram pó se expostos por um longo período.

Mordida. Brujahs se alimentam de sangue, mesmo não tendo a necessidade biológica para tal ato. Ao se alimentar, a brujah drena 1 ponto de Constituição da vítima, recuperando o mesmo valor de

pontos de vida. Uma criatura morta desta forma tem 5% de chance de se erguer como um carniçal em 1d4 dias.

ECOLOGIA

É muito comum que uma Brujah viva toda a sua existência em pequenos vilarejos, próximos ao local onde seu patrono reside, 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.

De todas as bruxas, as Brujahs são aquelas com a maior dificuldade em desobedecer uma ordem de seu patrono. Seu laço 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 (o que resulta em seu baixo valor de sabedoria) e na esmagadora maioria das vezes, não passam de marionetes nas mãos de um vampiro. Algumas destas criaturas podem se libertar de seu cativeiro mental, e quando o fazem tendem a se tornar senhoras de um novo e escravizado séquito de brujahs.

UTILIDADE. Brujahs são buchas de canhão para seus mestres que as mantêm como linha de defesa mística de seus covis. Dificilmente uma brujah terá mais utilidade do que isso.

REDENÇÃO. Brujahs estão corrompidas, mas não é impossível redimi-las. Uma brujah mantida longe de seu patrono por tempo suficiente tem seus laços enfraquecidos pouco a pouco. Após um período de um mês e um dia, seu valor de Sabedoria aumenta para 8, e a cada semana longe de seu mestre, ela aumenta em +1 até o valor de 16. Neste momento ela perde a necessidade de se alimentar de

sangue e passa a não sofrer mais danos pela luz do sol.

Infelizmente a mera presença física de seu patrono – que por algum motivo costumam ser bem ciumentos em relação a suas lacaias – é suficiente para uma recaída: Uma falha em um teste de JP de Vontade (use a tabela do clérigo como base) faz com que a brujah ceda às vontades do patrono. Resgatá-la novamente é possível, mas o processo deve ser reiniciado.

Destruir o patrono de uma brujah faz com que pelo menos 50% do coven se liberte da influencia de seu patrono num processo doloroso e deprimente (seguindo a mesma linha de tempo), a outra metade do coven foge em busca de um novo patrono.

SINERGIA. Vampiros, Carniçais, Elfos Negros, Aranha negra gigante, zumbis.

BRUJAHS COMO PERSONAGENS. Um jogador pode considerar que uma brujah é uma opção interessante para jogar. Neste caso, aconselhamos ao mestre que ofereça o patrono “Vestido em Vermelho” como um caminho a se seguir, sem a necessidade de inserção de uma nova raça.

BRUJAH, AMAZONA DE SANGUE

Algumas brujahs fisicamente mais forte podem ser treinadas para a defesa física de seu patrono. Leais e violentas, as amazonas de sangue não se afastam do campo de batalha enquanto seu patrono estiver em perigo, tornando-se uma força assustadora de matança.

Para estes indivíduos considere as seguintes alterações:

Força 15 e Destreza 14;

CA 18 (Com escudo) ou 16 (Sem escudo)

Ataques

Espada Longa +5 (1d10+2)

Arco Longo (Flechas normais) +5 (1d8)

Bruxas

CHANGELING

Médio, Geralmente Caótico ♀ Qualquer

Básico	Encontros	1
	Prêmios	Padrão 360XP
	Movimento	9M
	Moral	8
Combate	CA	10
	JP	16
	DV	1 (4/7)
	Ataque	1 Adaga +1 (1d4+1) 2 Garras +1 (1d4+1)

Força	10	Destreza	12	Constituição	8
Inteligência	15	Sabedoria	14	Carisma	15

Changelings são os descendentes dos monstros coletivamente conhecidos como bruxas – ou hags – e seu amante tomados através da magia ou da loucura.

Deixados na porta de pais adotivos potenciais, changelings são tratados como estranhos. Normalmente altos, magros, de cabelos escuros e atraentes, e assemelham a raça de seus progenitores. Elas são sempre do sexo feminino e seus olhos coloridos incompatíveis e sua pele anormalmente pálida, indicam sua verdadeira herança. Na puberdade, changelings recebem "o chamado", uma voz espiritual hipnótica que os leva a viajar e descobrir suas verdadeiras origens. Changelings que ignoram este chamado escolhem seu próprio destino; aqueles que o atendem e encontram sua "mãe" podem ter acesso a grandes poderes, abraçá-los e tornar-se bruxas completas.

HABILIDADES ESPECIAIS

Visão no Escuro 18m;

Herança da Bruxa: O sangue da bruxa é forte no changeling. Veja em "Changeling como personagem" para maiores informações.



ECOLOGIA. Changelings normalmente vivem entre a raça de seu pai, seguindo sua cultura.

CHANGELINGS COMO PERSONAGENS

- ❖ Normalmente tende ao Caos;
- ❖ Medem cerca de 1,65 – 1,75m e pesam em média 40 – 55 kg;
- ❖ Atingem a maturidade por volta dos 15 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 100 anos;
- ❖ Aprendem o idioma comum;
- ❖ Recebem +1 em Sabedoria, +1 em Carisma e -2 em Constituição;
- ❖ **CA +1;**
- ❖ **Movimento base.** 9m;
- ❖ **Garras:** Causa 1d4+Mod. de Força;
- ❖ **Visão no Escuro:** 18m;
- ❖ **Herança de Bruxa:** Escolha uma.
 - ❖ **Brutalidade (Bruxa Annis):** Recebe +1 em seus ataques corpo-a-corpo.
 - ❖ **Viúva Verde (Bruxa Verde):** Recebe +2 em testes não combativos com criaturas que estejam sexualmente atraídas por ela.
 - ❖ **Pulmões do Mar (Bruxa do Mar):** A changeling pode respirar debaixo d'água como em terra.

ITENS MÁGICOS

Caldeirão da Bruxa (Caótico)

O caldeirão da bruxa é um item relativamente ordinário, mas que se torna um respeitável foco de feitiços. Quando um indivíduo (inclusive a bruxa) ingerir o preparado feito no caldeirão, escolha um dos benefícios abaixo:

- ❖ +1 na CA por 1 hora;
- ❖ +1 na Iniciativa por 1 hora;
- ❖ +1 em seu nível de conjurador por 1 hora;
- ❖ +5 PV's temporários por 1 hora;
- ❖ Cura 10 PV's.



Velas de Proteção (Ordeiro)

Estas velas são famosas por proteger ambientes de determinadas criaturas. Escolha um tipo de criatura: A vela ilumina um raio de 9m que impede a passagem de qualquer criatura do tipo escolhido. A Criatura em direito a um teste de JP (Sab) com penalidade -2 para atravessar o círculo, que permanece ativo por 1 hora ou até ser desfeito.

Grande Vela de Proteção (Ordeiro)

Velas de Proteção, mas com raio de 18m e penalidade de -4.

Lendária Vela de Proteção (Ordeiro)

Como Velas de Proteção, com raio de 36m e penalidade de -8.

Máscara de Circe (Ordeiro)

Esta máscara branca e sem feições permite a um usuário mudar suas feições por uma hora.

Sorte da Bruxa (Ordeiro)

Esta poção concede +2 em qualquer teste de um personagem por 1 hora.

Vassoura Mágica (Caótico)

Este item, que pode ser encontrado na forma de um cajado ou vassoura concede descolamento de vôo igual ao dobro do deslocamento em terra do personagem.

Livro da Fúria de Gaia (Caótico)

Com este tomo o personagem pode invocar um evento natural catastrófico (terremoto, furação, chuva ácido...) que atinge uma área igual ao seu nível em raio. A bruxa deve ficar concentrada durante o período e caso seja atingida ou perca a concentração, o efeito se dispersa. O Dano e efeitos secundários ficam por conta do mestre.

Poção do Sono Eterno (Ordeiro)

Esta poção faz com que sua vítima entre em um estado de sono profundo. A vítima tem direito a um teste de JP (Cons) e a bruxa deve dar uma condição para despertar a vítima. Durante o transe a criatura não precisa comer ou beber, mas envelhece normalmente.

GALERIA DE NPC'S

Estes 8 NPC's podem ser utilizados como gancho em suas campanhas ou como idéias para criação de personagens bruxas. Com a autorização do mestre elas podem, inclusive, ser usadas como personagens dos jogadores.

ABENA WOODS (MAGA/MULHER DE ARMAS)

Abena Woods é conhecida como "a bela de cinco braços". Famosa nas arenas de escravos, Abena foi capturada ainda nos primeiros anos de estudo da arte e tem pouco conhecimento sobre bruxaria, embora seja uma herbalista competente. Segundo contam Abena teria sido capturada junto com outras bruxas e vendida como escrava sexual para um senhor de terras. Dizem também que ela teria agredido seu senhor até a morte, capturada, torturada e lançada na arena para ser morta pelos leões. Na noite anterior à primeira luta, Abena recebeu uma visita inesperada. Um anão com cabelos de fogo e hálito de metal teria dito palavras incompreensíveis e presenteado Woods com um bracelete dourado. No dia da luta todos se espantaram ao vê-la vencer seis leões adultos com as mãos nuas: duas de carne e três feitas com o mais puro e brilhante fogo. Abena é uma mulher alta, com cabelos vermelhos, corpo definido e olhos verdes. Esta sempre de armadura e utiliza em batalha algumas magias que aprendeu com sua antiga mestra e com seu patrono, o anão de fogo. Quando ativa seu bracelete três braços feitos de fogo "brotam" do lado direito de seu corpo. Abena vem ficando famosa nos circuitos de luta tanto por suas vitórias quanto por suas bravatas contra a escravidão;

ADELINE WILLOW (MAGA)

Vovó Willow, como é conhecida é uma das bruxas mais sábias que se tem notícia. Segundo as lendas ela teria mais de quinhentos anos de idade e mesmo algumas divindades viriam pedir seus conselhos. Nenhum assunto é desconhecido, nenhum mistério é grande demais para ela e qualquer visitante é bem vindo em sua choupana. O problema é que vovó Willow tem um sério problema de gases... dizem que eles são tão altos e tão fétidos que poucos são resistentes o suficiente para permanecer em sua casa sem desmaiar ou sair correndo. Boatos afirmam que pelo menos dois dragões já morreram devido ao cheiro... Vovó Willow é uma velhinha simpática e risonha, que adora longas conversas e cozinhar – um ato perigoso, diga-se de passagem – usa roupas práticas e limpas. Seus famosos traques cessam quando ela sai e sua choupana, mas ao fazer isso, sua sabedoria infinita também se esvai;

ARTEMISE BARKRIDGE (CLÉRIGA/MULHER DE ARMAS)

Artemise Barkridge, ou como é conhecida Artemius Barkridge, é uma bruxa infiltrada na inquisição. Com poucos dotes físicos, voz rouca, olhar assassino e com os contatos corretos, Artemise não teve dificuldades em se infiltrar no santo ofício e hoje é uma das principais aliadas das bruxas no reino. A ela são creditadas fugas em massa de populações seguidoras da velha fé, execuções forjadas, conversões falsas e execuções de inquisidores. Ela é uma mulher humana de um pouco mais de 1,6m, cabelos e olhos castanhos, sorriso sarcástico e mãos grandes e hábeis;

CYRENA CHALICE (ARCANO)

Sacerdotisa da velha fé, Cyrena é conhecida como “a dama das fadas”. Esta elfa de cabelos longos é bastante reclusa e ríspida, mas esta em constante contato com as fadas e seus reinos. Ela é comumente vista montada em um poderoso gamos de galhada floridas, sempre em socorro dos fééricos e da floresta. Cyrena esta em contato direto com os lordes fééricos e é muitas vezes utilizada como embaixatriz ou mensageira destas forças. Ela é conhecida também por seus arcos e atames mágicos, forjados com magia féérica;

EARTHAN HUNT (MAGO/ HOMEM DE ARMAS)

Earthan nem sempre foi um homem, mas sempre foi uma bruxa. Nascido em uma metrópole famosa, Earthan se tornou bruxa aos doze anos de idade e era considerada uma das mais prodigiosas feiticeiras de sua época. Porém, a soberba fez com que ela enfrentasse mais perigos do que estava preparada e foi morta em campanha. Seus companheiros levaram seu corpo a um clérigo que lhe deu uma nova chance de vida... através do renascimento em outro corpo. Seu patrono, porém, não aceitava homens como bruxas e Earthan perdeu seus poderes. Hoje ele faz parte de uma sociedade conhecida como Os Cavaleiros Verdes, guerreiros usuários de magia que protegem covens, dólmens e bruxas e busca desesperadamente uma “cura” para sua condição. Earthan é um homem jovem e bonito – dizem que é tão bonito quanto uma mulher – e está sempre limpo e apresentável;

ELWIN SANGREY (CLÉRIGO/LADRÃO)

Elwin é um elfo versado nas artes da bruxaria, mas ao contrário de outros bruxos nunca se dedicou a aventuras ou mesmo ao convívio com pessoas de pequenas comunidades. Ele era um guardião de dólmens. Sua vida mudou quando um mago ganancioso destruiu o centro de poder que Elwyn protegia e roubou seu poder. Agora Elwyn vaga pelo mundo em busca do mago para restaurar sua honra e o dólmen que protegia. Elwin é um elfo jovem, de cabelos curtos e pouquíssimo traquejo social. Fala pouco e não gosta de contato físico;

ISIDORE BORGES (CLÉRIGA)

Isidore é uma bruxa peculiar. Bruxa de nascença, devotou sua vida à organizar e difundir a bruxaria não como uma fé, mas como uma prática secreta. Ela, juntamente com outras bruxas, fundou a Grã Sociedade Mística de Mistérios Artísticos de Eostre, ou simplesmente, Eostre. Isidore é uma mulher alta, delgada e com cara de poucos amigos, que detém uma considerável fortuna – parte herança, parte obtida pelos membros de sua sociedade – e é responsável por cerca de quinhentos membros. Ninguém desconfia que ela seja uma bruxa, mas sua sociedade financia fuga, acobertamento e refúgio de bruxas perseguidas.

LAZAR NOX

(MAGO/CLÉRIGO)

Lazar Nox é um traidor. Iniciado em um coven a cerca de vinte anos, voltou suas costas à bruxaria e a velha fé e hoje é um dos mais temidos inquisidores do reino. Ele ainda utiliza os sortilégios que aprendeu durante os anos em que foi bruxo, mas pune-se firmemente quando utiliza tais “práticas profanas”. Ele é um homem humano de meia idade, de feições rudes e compleição física invejável. Esta sempre com sua batina negra e sua maça, apelidada de “esmagabruzas”.

ILHA DE PRACALTA

Esta ilha só tem três coisas boas, filho... A sopa de peixe da taberna, o sol que bate dois dias no ano e Elleonor Bragança, a mulher mais bonita em muitas milhas. Fora isso, nada aqui tem sabor ou requinte. É uma ilha feia, fria e fedorenta... se quer meu conselho, volte por onde veio antes que se arrependa da viagem.

A Ilha Pracalta é uma ilha pequena, a dois dias de viagem mar à dentro. Seu clima é frio e bastante chuvoso, o que garante névoa perene e pântanos escuros e gelados. Esta ilha foi a muitos anos o lar de uma bruxa poderosa, Irmã Briganne, uma sacerdotisa da velha religião que decidiu se isolar do continente para fugir da perseguição religiosa.

Durante duas décadas ela permaneceu reclusa, envolvida em seus estudos e em comunhão com a ilha, com quem dizem, irmanara em espírito e seguia como defensora. Ainda segundo as lendas, Irmã Briganne levantou todos os dolmens e templos da ilha com a ajuda de espíritos da terra, gigantes e fadas (embora pela idade das construções acredita-se também que estivessem aqui muito antes de Briganne chegar...).

Seus anos de retiro foram quebrados quando algumas família chegaram em busca de abrigo e de proteção contra uma revolta civil no continente. Incomodada com a situação mas ainda sim condóida da miséria sofrida por aquele povo, Briganne reservou alguns hectares à oeste de seu território para que um pequeno acampamento pudesse ser erguido.

Perseguição

Apenas alguns anos após a chegada na ilha, o acampamento tornara-se uma pequena vila de pescadores que na grande maioria do tempo deixavam a bruxa em paz, solicitando apenas alguns favores como bênçãos à plantações, bênçãos para crianças e para o gado ou pedidos de ervas para acalmar ou melhorar os ânimos de maridos cansados... era uma convivência harmônica, com ganhos e perdas para ambos os lados.

Até que o Inquisidor chegou.

Vindo do continente, o inquisidor Felippo de Aragão Almeida e Gajos não perdeu tempo em instaurar um tribunal eclesiástico na ilha e o espaço entre chegar e queimar Irmã Briganne não foi maior do que dez dias. Orgulhosos, Felippo ordenou que a casa da bruxa e alguns locais sagrados fossem destruídos e que ali fossem erguidos templos em nome de sua divindade. Matar um infiel não era pecado, afinal de contas, era a vontade de Deus. O convento foi erguido, uma ordem foi ali instalada e a bruxa caiu no esquecimento.

MALDIÇÃO

O que não é relatado nos ofícios de Felippo é que durante a construção a terra parecia revoltada: muros e pilastras eram jogadas no chão, homens engolidos por buracos e muitos trabalhadores enlouqueceram. Outros eram levados aos pântanos por uma voz sedutora e encontrados dias depois afogados e sem os corações.

Relatos de criaturas nunca vistas ali, como um cão negro com cabeça de coelho e chifres de cervo, passaram a ser comuns. Espíritos eram vistos na névoa. Aparições de fadas agressivas passaram a ser relatadas e num belo dia de missa uma gargalhada estridente e sinistra foi ouvida em todos os cantos da ilha. Felippo morreu em poucos dias, vítima do coração – ou da bruxa – o mar passou a ficar violento e a névoa mais espessa próxima ao aniversário de execução da bruxa. Os animais tornaram-se agressivos e as aberrações do pântano mais corajosas. A ilha foi – e ainda é – evitada pelos habitantes do continente e sua população foi hostilizada, o que os afastou ainda mais das terras além do canal...

LOCAIS DE INTERESSE

Vila do Olho do Mar. Uma pequena vila pesqueira erguida a cerca de quinze anos. Ela é habitada por cerca de cem a cento e cinqüenta pessoas que moram em casa simples feitas de pedra e telhado de grama viva. Há apenas uma estrada na vila e as duas maiores construções do local são o píer, capaz de comportar cinco barcos pesqueiros de médio porte e a Taberna das Aleluias, que serve como hotel, taberna, prefeitura e salão de justiça, dependendo da ocasião.

A população é simples e pouco letrada, vivendo do que o mar lhes dá e das plantações de milho, cevada, feijão e leguminosas. Poucos se importam verdadeiramente com dinheiro aqui, e desejam ter apenas o suficiente para comer e vestir. Há um bom número de crianças e jovens no local.

A vila é “governada” por Silas Petes Vaus II, prefeito, juiz, banqueiro e escriba da cidade.

Convento das Irmãs de Santa Agnis. Construído à mando de Felippo, o convento das Agnitas é um forte sólido, compacto e relativamente confortável, onde vivem cerca de vinte irmãs e trinta servos e servas. Irmã Speranza comanda o local.

Pântano dos Murmúrios. Um pântano como outro qualquer: Fétido e perigosos. É sempre frio aqui, mesmo quando o sol brilha e a névoa esta sempre alta. Dizem que aqui vivem ondinas ou sereias – a lenda diverge – canibais. Seja verdade ou não, sabe-se de pelo menos uma bruxa que fez deste terreno seu lar. Segundo outras lendas, os restos mortais de Irmã Briganne foram jogados nas águas deste pântano.

O Lago que Chora. Um dos mais misteriosos locais da ilha. Ele está próximo ao centro do lugar e à sua volta há dezenas de dolmens e pedras rúnicas. Dizem que em noites em que a lua cheia é visível e ilumina o lago, um murmúrio – como um choro fraco de mulher – pode ser ouvido saindo de suas águas...

UTILIZANDO A ILHA PRACALTA

A Ilha Pracalta é um gancho que pode ser utilizado pelo Forjador de Mundos em aventuras onde haja necessidade de incluir o sobrenatural ou algum item necessário para a conclusão de uma aventura. Os personagens podem ser pagos pela igreja patrona de Felippo para investigar sua morte ou serem seguidores da velha fé que desejam mais informações sobre a bruxa.

Bruxas

Pracalta pode ser usada também como uma espécie de meio-termo entre o mundo dos espíritos (ou plano das sombras, ou similar...) e o mundo dos vivos, ou mesmo como um portal entre seu mundo de campanha e outros cenários como Ravenloft ou Innistrad.

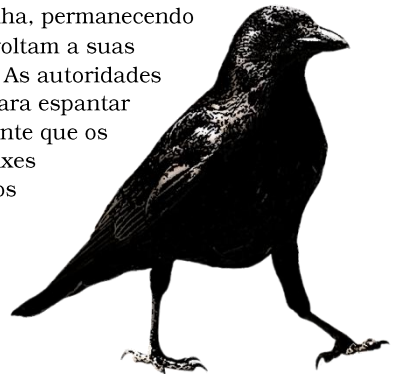
O local ainda é uma terra sagrada para a velha fé, habitada por espíritos, fadas e pequenos animais míticos.

BOATOS E RUMORES

- ❖ Um antigo espírito teria se apropriado do convento e qualquer um que ali habite está fadado a uma morte terrível;
- ❖ A bruxa teria, por um milagre, sobrevivido a sua punição. Ela se associou aos espíritos da natureza e busca purificar a ilha que ela e seus habitantes possam viver em paz;
- ❖ A bruxa teria, por um milagre, sobrevivido a sua punição. Ela teria feito um pacto com uma criatura terrível e ancestral, um deus-monstro vindo das estrelas. Ela teria desenvolvido o feitiço que criou os homens-peixe e deseja sacrificar todos os moradores da ilha para que o deus-monstro possa entrar em nossa realidade;
- ❖ A Ilha é um portal entre o presente e o passado, sendo o lago a entrada e saída deste portal;
- ❖ Muitas jovens da região estão se agrupando em um razoavelmente poderoso coven, guiado pelo espírito de Briganne. Não se sabe quais as intenções do grupo.

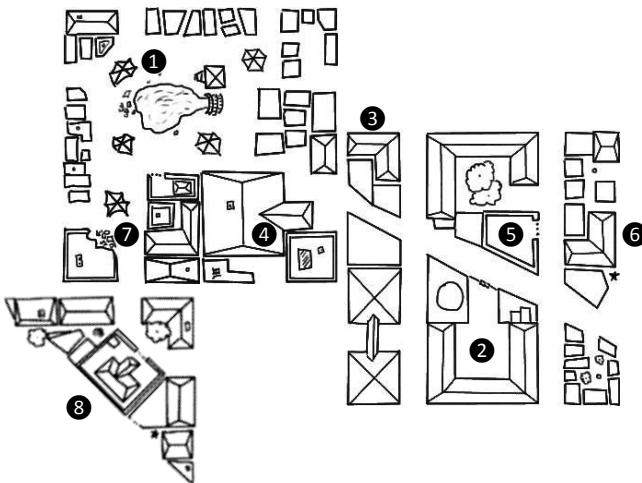
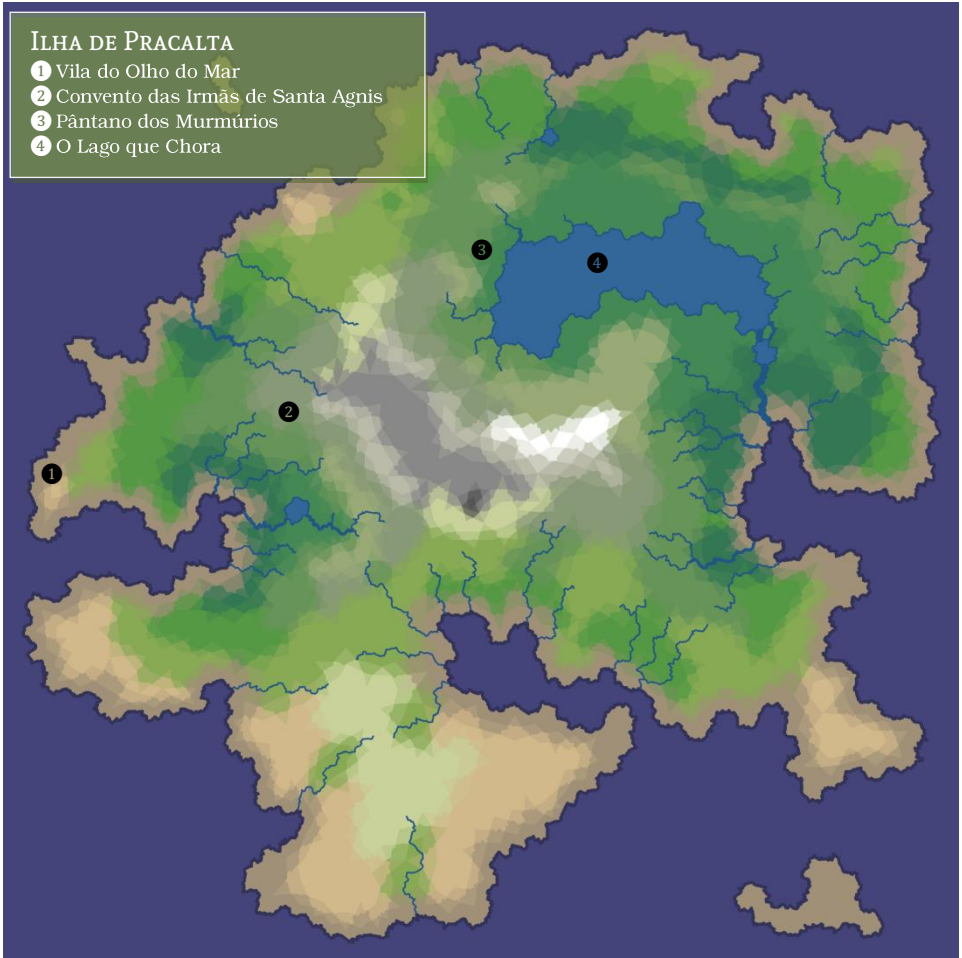
IDÉIAS PARA AVENTURAS

- ❖ **A Bruma que não se põe:** As brumas do fim da tarde vem persistindo dia após dia. Após algumas semanas elas simplesmente não se vão. Algumas crianças afirmam ter visto Irmã Briganne no meio do nevoeiro. Ela estaria pálida, com olhos vermelhos e grandes caninos sujos de sangue...
- ❖ **Coração de Cavaleiro:** Animais estranhos vêm atacando a população. Por mais que sejam combatidos eles apenas se afastam até a próxima noite. Uma lenda local diz que estas criaturas só poderão ser derrotadas pela Coração de Cavaleiro, uma espada antiga que teria sido lançada no Lago que Chora, poderia destruí-los. Ainda segundo a lenda, a guardiã do lago só cederia a recompensa após uma série de testes;
- ❖ **Homens-Peixe:** Pessoas estão desaparecendo na ilha, permanecendo desaparecidas por cerca de uma semana e depois voltam a suas vidas normais, como se nada houvesse acontecido. As autoridades afirmam que tudo não passa de uma brincadeira para espantar o tédio, mas o louco da cidade afirma categoricamente que os habitantes vem sendo substituídos por homens-peixes adoradores de uma divindade estelar antiga e que os verdadeiros moradores serão sacrificados em nome dela...
- ❖ **O Murmúrio da Bela:** O corpo de uma jovem é encontrado dentro de um olmeiro. Ela esta nua e coberta por símbolos pagãos. Três dias depois, outra jovem tem o mesmo destino.



ILHA DE PRACALTA

- 1 Vila do Olho do Mar
- 2 Convento das Irmãs de Santa Agnis
- 3 Pântano dos Murmúrios
- 4 O Lago que Chora



VILA DO OLHO DO MAR

Praça dos Pescadores

- 2 Palácio do Prefeito
- 3 Templo de Agnis
- 4 Casa da Guarda
- 5 Comércio
- 6 Casa do Inquisidor
- 7 Taberna da Carpa Azul
- 8 Doca

IDÉIAS PARA AVENTURAS

Qualquer uma das 12 idéias abaixo pode ser utilizada como gancho de aventuras em andamento ou como um iniciador de campanhas. O mestre pode utilizá-las de forma aleatória (rolando 1d12) ou em uma seqüência lógica que prefira.

1d12

- 1 O inquisidor esta na cidade! Motivado por uma acusação, o inquisidor não quer apenas queimar uma bruxa, mas promover uma verdadeira caça a todos os praticantes de magia!
- 2 Um enorme animal mítico ataca os vilarejos próximos com ferocidade e força. Segundo os anciões da região, ele é um patrono ancestral, traído por sua bruxa;
- 3 Correm boatos que um grotto de brujahs se formou na cidade. Algumas mulheres – inclusive aliadas e parentes dos personagens – afirmam sonhar todas as noites com um homem pálido e bonito, que as visita em seus quartos. Elas vem ficando apáticas e perdendo peso com rapidez;
- 4 Bruxas estão sendo acusadas de varias desgraças em um pequeno vilarejo, mas os personagens sabem que elas são inocentes. Grupos de outras cidades são enviados para caçar estas bruxas e seus aliados. Quem teria incriminado estas mulheres?
- 5 Fadas de todo o continente vem se reunindo na região, à mando de Cyrena Chalice. Autoridades do reino temem um levante.
- 6 Elwin Sangrey esta à caça do grupo! Ele acredita que o mago do grupo foi um dos responsáveis pela destruição de o centro de poder que ele protegia.
- 7 Uma famosa curandeira da região foi acusada de bruxaria e cabe ao personagens provar sua culpa ou inocência;
- 8 A bruxa gladiadora Abena Woods esta desaparecida. Seu agente oferece 5000 peças de ouro a quem encontrá-la e a devolver com vida e inteira;
- 9 O Caldeirão de Merlim – um item lendário de grande poder – teria sido visto à venda em um comércio local. O vendedor, um homem simples e sem nenhum conhecimento mágico, afirma tê-lo vendido a alguns dias. Agora bruxas de todo o continente rumam para a cidade e uma caça ao tesouro foi iniciada!
- 10 Os personagens são contratados por Artemius Barkridge para se infiltrar em uma célula de Lazar Nox. Ela acredita que o traidor pretende algo grande, perigoso e potencialmente letal;
- 11 Os personagens são contratados por Lazar Nox para se infiltrar em uma célula de Artemius Barkridge. Ele desconfia que ela é uma bruxa disfarçada, mas ainda não tem provas disso;
- 12 O livro das sombras de um grande coven chegou às mãos dos personagens. O grupo talvez não saiba o que este livro representa ou seu conteúdo – que esta cifrado – mas a inquisição adoraria colocar suas mãos nele.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS BY-SA v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon. Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

“NUNCA

COLOQUE A SUA FÉ EM UM

PRÍNCIPE.

QUANDO VOCÊ PRECISAR

DE UM MILAGRE, CONFIE

EM UMA

BRUXA!”

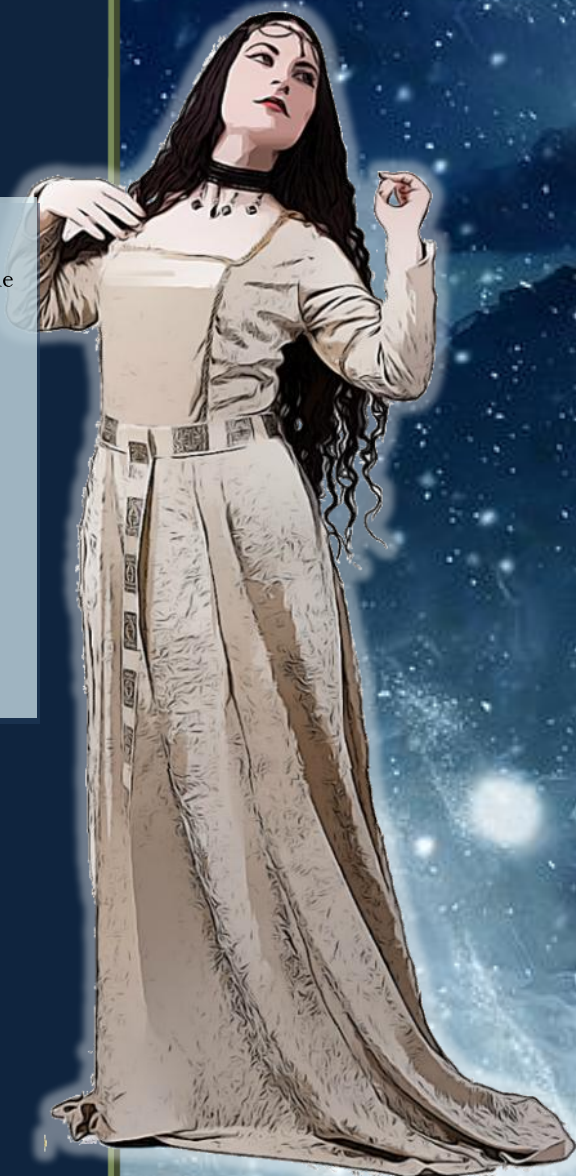
CATHERYNNNE M. VALENTE

Neste suplemento não-oficial para Old Dragon conheceremos um pouco mais sobre estas mulheres extraordinárias que tanto fascínio e medo nos trazem!

Este e-book contém:

- ❖ 8 novas deidades de culto (5 patronos e 3 deusas);
- ❖ 5 novas especializações;
- ❖ 2 novos monstros;
- ❖ 1 Micro-cenário
- ❖ 7 novos Itens Mágicos!
- ❖ 12 idéias para aventuras!

Abrace o poder da deusa mãe e saia por aí voando em uma vassoura!



REDERPG

**CASA DO
ALQUIMISTA**