



BRUXA RAINHA



DUNGEONS & DRAGONS

A primeira e mais velha das bruxas, ensinou suas filhas os segredos da magia ancestral de tempos a muito esquecidos. Seja nascida uma deusa ou uma mortal que alcançou poder inimaginável, a Bruxa Rainha agora muitas vezes serve como objeto de adoração de sábias bruxas



BRUXA-RAINHA

PATRONO TRANSCENDENTAL

Essa patrono é vista como a primeira e mais velha das bruxas, que ensinou suas filhas os segredos da magia ancestral de tempos há muito esquecidos. Seja nascida uma deusa ou uma mortal que alcançou poder inimaginável, a Bruxa-Rainha agora muitas vezes serve como objeto de adoração para sábias mulheres & bruxas limitadas.

A Bruxa-Rainha têm diversas faces que abrangem sua natureza, mas na maioria das vezes manifesta três: A **Donzela**, uma jovem e bela mulher que abraça a esperança para o futuro; A **Progenitora**, uma mulher madura e serena que encarna o cuidado e a cura; E a **Velha**, uma idosa horrenda que incorpora o medo, a ruína e a morte. Seus motivos para conceder poder são igualmente multifacetados e raramente conhecidos, e é tão provável encontrar uma bruxa que se esforce para ajudar aqueles ao seu redor como alguém que traz maldição e ruína onde quer que passe. Seus conjuradores, sejam homens ou mulheres, são tipicamente conhecidos como Bruxos.

Exemplos de Patronas. Hecate, a Morrighu, Galadriel, Morgan Le Fey, Old Mab, Circe, Medea, Baba Yaga.

CARACTERÍSTICAS

AS TRÊS FACES

Sua conexão com seu patrono permite que você assuma características da Bruxa-Rainha. A partir do 1º nível, quando você terminar um descanso curto ou longo, você escolhe uma face para “vestir” até completar um outro descanso: A **Face da Donzela**, a **Face da Progenitora** ou a **Face da Velha**. Enquanto você usa uma das faces,

a sua aparência muda para para refletir a expressão da Bruxa-Rainha que você escolheu. Quão dramática a mudança na aparência depende de você. Enquanto você usa uma das faces, você adquire o conhecimento das magias incluídas na lista bônus de magias abaixo, e elas não contam para o número de magias conhecidas. Quando não estiver usando uma das faces, você não pode lançar essas magias, considere que você não as conhece.

MAGIAS CONHECIDAS PELAS FACES

MAGIAS EXPANDIDAS DA DONZELA

Nível de Magia

Truque

1º

2º

3º

4º

5º

Magias

orientação

detectar magia

augúrio

clarividência

olho arcano

conhecimento lendário

MAGIAS EXPANDIDAS DA PROGENITORA

Nível de Magia

Truque

1º

2º

3º

4º

5º

Magias

estabilizar

curar ferimentos

ajuda

revivificar

proteção contra a morte

reviver os mortos

MAGIAS EXPANDIDAS DA VELHA

Nível de Magia

Truque

1º

2º

3º

4º

5º

Magias

taumaturgia

raio adocente

cegueira/surdez

rogar maldição

malogro

praga

INFUSÃO DA BRUXA

*“Olho de tritão, e dedo membranoso de sapo,
Pelagem de morcego, e língua de cachorro,
Língua bifurcada de serpente, e ferrão de verme cego,
Perna de lagarto, e asa de coruja,
Para um encantamento complexo e avassalador,
Tal como um caldo-infernal fervente e borbulhante.”
— Macbeth*

No 1º nível, durante um descanso longo, você pode preparar uma poção de bruxa. A poção tem um número de doses igual a duas vezes o total do seu Pact Magic spell slots. A poção pode ser engarrafada em qualquer combinação de doses inteiras (exemplo: uma poção com quatro doses pode ser dividida em 4 garrafas de uma dose cada, ou 2 frascos contendo duas doses, etc.). Você pode criar uma das três infusões, como descrito abaixo:

BÊNÇÃO DA DONZELA

Você cria uma saudável infusão, um guisado agradável e aromático de especiarias. Quando você emite um comando sobre a poção como uma ação, ela ganha um benefício como descrito abaixo.

- **Ampliar.** Ao ingerir a poção o alvo ganha um dos seguintes efeitos (escolha do alvo) durante 1 hora: invisibilidade 30 metros, respiração subaquática ou velocidade em escalada 3 metros.
- **Fascinar.** Ao ingerir a poção o alvo ganha vantagem em todos os testes sociais contra criaturas que normalmente se sentiriam atraídas por ele durante 10 minutos.
- **Engrandecer.** Ao ingerir a poção o alvo ganha o efeito da magia *aprimorar habilidade* como se fosse lançado no 2º nível. O alvo deve manter a concentração para manter o efeito.

MEDICINA DA PROGENITORA

Você cria uma mistura borbulhante e com mau cheiro. Quando você emite um comando sobre a poção como uma ação, ela ganha um benefício como descrito abaixo.

- **Saúde.** O alvo ganha PV como se você tivesse lançado a *palavra curativa* usando um espaço de magia do Pacto Transcendental.
- **Vitalidade.** O alvo ganha PV temporário igual a 4 vezes o Nível de Espaços de Magias do Pacto.
- **Cura.** O alvo remove uma habilidade negativa como se fosse alvo de uma magia de *restauração maior*.

A ASTÚCIA DA VELHA

Você prepara uma sedutora bebida vermelho rubi. Como uma ação, você pode apresentar uma garrafa para uma criatura que possa entender a linguagem. Bichos e criaturas com uma inteligência de 3 ou inferior não são afetados. O alvo deve fazer um teste de Carisma contra o seu ND. Numa falha, a criatura permanece imóvel enquanto você se aproxima e lhe oferece a poção; a criatura imediatamente bebe e sofre os efeitos da poção, conforme determinado pelo comando que você emite sobre a poção como parte da ação de oferecê-la.

- **Sono.** O alvo adormece durante 1 minuto. Ele não pode ser acordado, mas desperta se sofrer dano. As criaturas imunes à magias de efeitos da mente não são afetadas. O efeito pode ser removido com uma *restauração* ou *remover feitiço/maldição*.
- **Medo.** Você nomeia uma criatura como parte do comando. A criatura deve usar seu movimento para fugir da criatura nomeada em seu próximo turno. Este movimento não provoca ataques de oportunidade. Você pode se concentrar no efeito para estendê-lo por até 1 minuto.

- **Amor.** A mente do alvo é escravizada em um amor esmagador por você até o final do seu próximo turno. A criatura é considerada encantada pela duração do efeito. O alvo se posiciona na sua frente e usa sua reação para se impor entre qualquer ataque feito contra você, recebendo todo o dano. Qualquer dano recebido encerra o efeito. Você pode se concentrar no efeito para estendê-lo por até 1 minuto.

TOCA DA BRUXA

“Caminharam e caminharam, até que de repente encontraram uma casa estranha no meio de uma clareira.

“Isso é chocolate!” ofegou João enquanto quebrava um pedaço de emplasto da parede. “E isso é glacê!” exclamou Maria, colocando outro pedaço de parede em sua boca. Morrendo de fome, mas encantadas, as crianças começaram a comer pedaços de doces quebrados da casa.

“Isso não é delicioso?” disse Maria, com a boca cheia. Ela nunca tinha experimentado algo tão agradável.

“Vamos ficar aqui.” declarou João, mastigando um pouco de torrão de açúcar. Eles estavam prestes a experimentar um pedaço da porta de biscoito quando ela silenciosamente se abriu.

“Bem, bem!” perguntou uma velha, espiando com um olhar astuto. “E vocês não são crianças de paladar amável?”

— João e Maria

O poder de uma bruxa está ligado à lareira e ao lar, e a carga consigo para onde quer que vogueie. No início do 6º nível, quando não estiver em combate, a bruxa pode gastar 1 minuto em concentração e ritual para convocar sua toca para ela. A toca pode ter qualquer formato e configuração interna, mas não é maior do que um cubo de 6 metros em nenhuma história. A toca só pode ser convocada em uma área interior, se houver espaço suficiente para a toca (incluindo verticalmente).

A toca funciona como uma casa normal. As suas poses estão contidas dentro e viajam junto. A toca também cria uma madeira ilusória em torno dela, estendendo 15 metros de cada parede. A toca e os bosques ao redor podem parecer acolhedores ou proibitivos à sua escolha. Os inimigos que entram na área ilusória são ou curiosamente perplexos até que eles saiam (se acolhedor) ou inquieto e com medo até que eles saiam (se proibitivo). Enquanto a toca puder ser vista, as criaturas dentro dela não podem ser percebidas de fora por qualquer meio, ou atacadas por meios físicos ou mágicos enquanto dentro dela.

A bruxa pode dissipar a toca como uma ação, no local de onde você estiver e a toca retorna à sua localização habitual. Este recurso não pode ser usado novamente até que você termine um descanso longo.



TERRÍVEL E BELA AO MESMO TEMPO

"E Agora finalmente ele chega. Você me oferece o Anel livremente! No lugar do Senhor do Escuro, você coloca uma Rainha. E não serei escura, mas bela e terrível como a Manhã e a Noite! Bela como o Mar e o Sol e a Neve sobre a Montanha! Aterrorizante como a Tempestade e o Trovão! Mais forte que os fundamentos da terra. Todos deverão me amar e se desesperar!"

Levantou a mão e do anel que usava emanou uma grande luz que iluminou a ela somente, deixando todo o resto escuro. Ficou diante de Frodo e parecia agora de uma altura incalculável, e de uma beleza insuportável, terrível e digna de adoração.

— J.R.R. Tolkien, *A Sociedade do Anel*

A partir do 10º nível, a bruxa ganha uma maior compreensão da natureza multifacetada de seu patrono. Agora você pode alternar as Faces como uma ação bônus.

AVATAR DA BRUXA-RAINHA

"...Granny Weatherwax, que andava todas as noites sem medo nas florestas assombradas das montanhas toda a vida, com o certo conhecimento de que a escuridão não tinha nada mais terrível do que ela..."

— Terry Pratchett

No 14º nível, você pode assumir a aparência do aspecto mais impressionante ou terrível de sua patrona. Sua aparência se torna ainda mais parecida com a da face que você usa, um vento sobrenatural chicoteia em torno de você, e você começa a levitar como se afetado pela magia levitação. O efeito dura 1 minuto. Você não pode realizar nenhuma ação enquanto estiver usando essa habilidade. Você não pode usar essa habilidade novamente até que você termine um descanso longo.

DONZELA

Seus olhos ficam brancos enquanto você lê o futuro e transmite seu conhecimento a seus aliados. Qualquer criatura que você escolher dentro de 30 metros ganha vantagem em seus testes de ataque por até 1 minuto como visões fantasmagóricas de eventos futuros mostrando-lhes onde seus inimigos estarão.

PROGENITORA

Um nimbo verde e dourado lhe envolve enquanto canaliza a graça de cura da Progenitora. Qualquer criatura dentro de 30 metros que você escolher são limpos de qualquer encantamento ou efeitos de medo que esteja sob esses efeitos. Além disso, qualquer criatura que você escolher dentro de 9 metros de você, no início de seus turnos, regeneram 10 pontos de vida.

VELHA

Qualquer criatura dentro de 30 metros que você escolher, deve fazer um teste de Sabedoria contra seu CD de resistência à magia. Em uma falha, uma criatura é amaldiçoada como se sob o efeito da magia *rogar maldição* até o final do seu próximo turno. Você pode se concentrar para manter esse efeito por até 1 minuto. Se fizer isso, poderá fazer com que uma criatura que não esteja sob o efeito da característica faça um teste de resistência à magia contra seu CD no começo de cada um de seus turnos, tornando-se amaldiçoada até que o efeito termine.

INVOCÇÕES

OS LOBOS QUE HECATE ALIMENTOU

Pré-requisito: Patrono da Bruxa-Rainha, Pacto da Corrente

Você ganha o cão da Rainha-Bruxa como um familiar. O pelo do cão é negro como a meia-noite, e seus olhos não tem pupilas e brilha amarelo em pouca luz. Independentemente da sua forma, ele usa as estatísticas de Cão Infernal conforme o Livro dos Monstros.

VASSOURA DE BRUXA

Pré-requisito: Patrono Bruxa-Rainha

Você pode convocar uma vassoura mágica ao seu comando. A vassoura pode executar as mesmas funções que um Serviçal Invisível, mas não pode se tornar invisível. Você pode descartar a vassoura em um espaço extradimensional como uma ação bônus. Além disso, a partir do 5º nível, você pode falar a palavra de comando da vassoura para capacitá-la a voar; A vassoura então age como uma Vassoura Voadora por 1 hora. Você não pode usar essa habilidade novamente até que você realize um longo descanso.



OLHO MALIGNO

Pré-requisito: Patrono Bruxa-Rainha

Seu treinamento de bruxa capacitou suas magias de maldição. Sempre que suas magias de maldição causam dano a uma criatura, ele aciona um efeito adicional com base na face que você está usando atualmente:

Donzela. O poder da Donzela é a habilidade da criatura de antecipar o movimento inimigo. Até o final da rodada, a criatura faz ataques de oportunidade com desvantagem.

Progenitora. O poder da Progenitora extrai energia vital da criatura afetada para o seu uso. Quando você aplica dano a uma criatura com maldições, você pode conceder PVs temporários igual ao dano realizado para um aliado.

Velha. O poder da Velha gera a habilidade da criatura de evitar o perigo. Até o final da rodada, a criatura tem desvantagem nos testes de resistência vs magias que direcionam o atributo que a maldição afeta negativamente.

SABEDORIA ANCIÃ

Pré-requisito: Patrona Bruxa-Rainha, Pacto do Tomo

Seu Livro das Sombras trouxe das profundezas não somente o conhecimento mágico, mas o conhecimento do mundo também. Você ganha as seguintes proficiências ao usar a face apropriada:

Donzela. Percepção

Progenitora. Medicina

Velha. Intimidação

ATHAME

Pré-requisito: Patrona Bruxa-Rainha, Pacto da Lâmina, 5º nível

Sua arma do Pacto se torna um punhal comprido intrinsecamente inscrito com runas mágicas gravadas na lâmina. Você pode usar esta adaga como um foco arcano. Quando você ataca com a adaga, ela causa 1d4 de dano necrótico extra ao acertar, e o alvo torna-se marcado para sacrifício. Quando você faz um ataque contra um alvo marcado e falha, você pode causar 1d4 de dano necrótico ao alvo como uma ação bônus. Esse dano não aciona maldição.

UM PÉ NA COVA

Pré-requisito: Patrona da Bruxa-Rainha, 5º nível

Você pode lançar *animar mortos* uma vez sem usar um espaço de magia, como se fosse lançado no nível dos Espaços de Magia do Pacto. Você não pode usar essa habilidade novamente até que você termine um descanso longo.