

THE WARLOCK AND THE WITCH: THE CONGREGATION PATRON

O PACTO DA CONGREGAÇÃO

As Bruxas e os Bruxos que são patronados por congregações possuem tradições particulares, herdadas dos tomos antigos aonde encontraram o ritual da Congregação e do conhecimento recebido por aqueles seres que formam o concílio que os concede poder. Eles acreditam que forças poderosas manipulam o mundo através de esquemas e conspirações.

A congregação é uma coalizão instável de forças muitas vezes conflitantes, convocadas por mortais ambiciosos por mais poder, que fornece meios para que estes indivíduos temerários consigam alcançar seus objetivos, em troca de trabalhos constantes.

O JOGO ETERNO

O tempo é um conceito vago e distante para entidades providas de poder de existir além dele. Concentradas em suas agendas pessoais e seus propósitos inescrutáveis, certas forças veem o mundo como um jogo, ou pelo menos como uma eterna batalha de valores e conceitos. Deuses e outras entidades maiores jogam esta batalha por vidas, salvando ou destruindo, pela paz ou pelo sofrimento, por glória ou pela danação, e fazem suas jogadas utilizando-se de servos, peões, lacaios, emissários e arautos.

Nem todos aqueles acometidos pela eternidade são capazes de fornecer poder pleno para seus agentes, a devoção do sacerdócio é reservada apenas para as maiores entidades. Outras preferem emprestar poder na forma de alianças e pactos, seja por não possuírem o poder tremendo de gerar milagres através da fé, seja por preferirem agentes discretos fora de sua hierarquia ou por motivos de capricho, criando assim Bruxos e Bruxas.

De poder diminuído, mas ainda assim abraçados por uma existência além da morte, certas entidades são incapazes de fornecer poder a um agente. Suas forças podem estar além do alcance naquela realidade, seus poderes podem estar selados por alguma prisão punitiva por crimes cometidos a eras antes da existência mortal e talvez por serem tão ínfimas em suas forças, que sequer conseguem criar um agente próprio.

Mas ainda assim, essas entidades buscam alterar o mundo, jogar o jogo, buscar seus objetivos. Lhes resta na maior parte das vezes, agir diretamente e foi assim até a Primeira Congregação.

PRIMEIRA CONGREGAÇÃO

A Primeira Congregação é um feito nebuloso, cuja semente é reivindicada por Celestiais, Inferos e Feéricos, mas que foi cuja razão de criação é um consenso: permitir que forças menores possam, de forma consistente, interferir o Jogo Eterno e fazer valer seus objetivos.

Um coalizão de valores e propósitos similares, aliando seres que se comprometiam a não interferir nos planos mortais um dos outros e em conjunto fornecer poder suficiente para criar agentes capazes de representar as vontades da Congregação.

Isso permitiu que novos jogadores adentrassem o Jogo Eterno e trouxessem o caos a planos traçados por entidades maiores à séculos. A Primeira Congregação criou seus agentes e perseguiu seus objetivos inspirando novos jogadores e congregações e seus agentes: as Bruxas e os Bruxos do Pacto da Congregação.

Não demorou, pelo menos para aqueles atemporais, até as Congregações sentirem o peso do poder das outras Entidades e serem atacadas em um jogo que ainda não sabiam das regras. No final, as Congregações foram desbaratadas, e seus agentes acabaram esmagados por forças muito maiores.

Punição e as Novas Congregações:

A punição por terem interferido no jogo foi brutal e precisa, os envolvidos nas Congregações foram isolados de alcançarem o mundo e apagados dos registros mortais. Os servos destas congregações foram mortos e suas almas colhidas de forma que não fosse possível recorrer à magias para recriar a insolência da Primeira Congregação.

Mesmo assim, as Congregações persistiram. De forma criativa e paciente elas se dividiram em pequenos fragmentos de conhecimento e se inseriram na história mortal na forma de contos e fábulas que deixavam pistas sobre como alcançar e refazer os Pactos.

Barradas pelas punições e isoladas do mundo por censuras cósmicas, as entidades que compunham as Congregações aguardaram ao longo dos séculos seus poderes serem convocados mais uma vez.

O plano porém não contava com a capacidade mortal de embaralhar a informação. E depois de tanto tempo, os nomes dos primeiros membros da Congregação acabaram se dividindo e misturando. Os novos pactos que se surgiram acabaram por unir entidades inimigas e muitas vezes desprovidas de qualquer propósito em comum assim como outros seres, como dragões poderosos e manifestações aberrantes, também viram vantagem em se inserirem nas Congregações.

A necessidade de terem um agente, e poderem se livrar das sanções impostas, as colocou em armistícios entre si, pelo menos no tocante de cada agente individual. Congregações criadas nos dias atuais convocam poderes de seres opostos como íferos e celestiais, e o assinante do pacto reconhece o perigo de caminhar nos extremos das duas forças.

PATRONO CONGREGADO – WARLOCK 5E

Seu patrono é um concílio de entidades anônimas, algumas punidas por intervirem no Jogo outras se envolveram com os Pactos manipulando os rituais ao longo da história, que possui vontades conflitantes e múltiplos objetivos, frequentemente direcionando o pactuado em direções opostas e o prendendo em ciclos de fazer e desfazer suas últimas ações.

LISTA DE MAGIAS EXPANDIDA

A congregação permite que o Bruxo possa escolher magias de uma lista expandida, vista abaixo, quando ele aprende uma nova magia de Bruxo. As magias a seguir são adicionadas à lista de magias do Bruxo para o seu personagem.

LISTA DE MAGIAS DA CONGREGAÇÃO

Nível	Magia
1º	Detect Evil and Good, Protection From Evil and Good
2º	Augury, Enhance Ability
3º	Nondetection, Clairvoyance
4º	Stoneskin, Divination
5º	Contact Other Plane, Circle of Power

CONDUÍTE DE PODER BRUTO

Não há muito refinamento no poder concedido ao Bruxo da Congregação, ele é um repositório de poder oriundo de muitas entidades diferentes, quase todas reagindo de forma adversa entre si. A partir do 1º Nível, o Bruxo do Pacto da Congregação recebe a capacidade de direcionar a energia depositada em si através de sua tenacidade física.

Conduíte de Poder Bruto modifica as características de Classe: Magia Pactuária no tópico Atributo de Conjuração. O Bruxo utiliza seu atributo de Constituição no lugar de Carisma para determinar a CD de dificuldade de suas magias, e seu modificador de Ataque Mágico.

Quando uma Invocação utilizar a habilidade Carisma para determinar qualquer efeito, utilize ao invés o modificador de Constituição.

AGENTE DORMENTE

Ao Chegar no nível 6º as consequências da intervenção no Jogo estão bem vivas na mente das entidades envolvidas na Congregação, e tentar evitar novas punições é o principal objetivo pelo qual elas reforçam a seus agentes a discrição e subterfúgio.

O pactuado da Congregação pode ignorar componentes materiais, de valor irrelevante, verbais e gestuais ao conjurar uma Magia, seja através de seus espaços de magia ou por habilidade concedida por invocação. Ao fazer isso, o Bruxo recebe uma quantidade de dano equivalente dobro do nível da magia conjurada.

Para utilizar esta habilidade, o Bruxo deve ter ao menos uma mão livre.

RESILIÊNCIA MÚLTIPLA

No nível 10º o Pactuado da Congregação medita sobre sua ligação com as entidades que lhe emprestam poder e através desta comunhão ele redireciona a força lhe depositada em um padrão defensivo.

Ao final de cada descanso, breve ou longo, o Bruxo do Pacto da Congregação recebe proficiência em uma Salvação e vantagem nas rolagens desta Salvação, permanecendo com essa proficiência e vantagem até o final do próximo descanso.

POTÊNCIA DA CONGREGAÇÃO

Quando alcança o 14º nível o Pactuado da Congregação alcança o pleno entendimento de sua ligação com as entidades anônimas que lhe concedem poder. Convocando as pelos seus impronunciáveis nomes há muito esquecidos, o Bruxo as convida para caminharem com ele pelo mundo, mesmo que por um breve momento.

Durante 1 minuto, o Bruxo se torna a Encarnação da Congregação, e seus Patronos, habitando seu corpo, replicam o poder mágico que concederam a seu agente. Enquanto for a Encarnação da Congregação, o Bruxo pode gastar uma ação bônus no seu turno para incluir uma criatura dentro de sua linha de visão como alvo de uma magia ou invocação sua que tenha sido conjurada naquele mesmo turno, exceto magias obtidas através da característica Arcana Mística. O alvo deve ser válido e dentro do alcance da magia ou invocação. Um mesmo alvo não pode ser afetado duas vezes pela mesma magia.

NOVAS INVOCAÇÕES

ABRAÇO DO INVERNO

Pré-requisitos: 5º Nível, Truque Rajada Mística.

Alvos atingidos pela conjuração rajada mística são afetados pelo Abraço do Inverno e recebem a condição Restrito. Alvos restritos pelo Abraço do Inverno podem se livrar da condição Restrito ao gastarem uma ação para se soltarem realizando um teste de força contra CD de magia do Bruxo. O Bruxo não poderá afetar o mesmo alvo com a Restrição do Abraço do Inverno até realizar um descanso curto ou longo.

Adicionalmente, o Bruxo poderá causar dano Gélido ao invés de Energético ao utilizar sua Rajada Mística.

CHAMADO CELESTE

Pré-requisitos: 15º Nível

O Bruxo pode conjurar Voo em si mesmo, sem gastar espaços de magia.

Adicionalmente, o Bruxo poderá causar dano Elétrico ao invés de Energético ao utilizar sua Rajada Mística.

FAVOR DE KISA

Pré-requisitos: 9º Nível, Truque Rajada Mística.

O bruxo pode conjurar Patas da Aranha em si mesmo, sem gastar espaços de magia.

Adicionalmente, o Bruxo poderá causar dano Ácido ao invés de Energético ao utilizar sua Rajada Mística.

FOGO DE AMON

Pré-requisitos: 5º Nível, Truque Rajada Mística.

Alvos atingidos pela conjuração de rajada mística são afetados pelo Fogo de Amon, que se manifesta como labaredas púrpuras que emitem Luz Fraca. Durante 1 minuto, ou até o alvo gastar sua ação para apagar as chamas, a criatura afetada pelo Fogo de Amon é tratada como se tivesse sob os efeitos de Fogo das Fadas. O Bruxo não poderá afetar o mesmo alvo com a Fogo de Amon até realizar um descanso curto ou longo.

Adicionalmente, o Bruxo poderá causar dano por Fogo ao invés de Energético ao utilizar sua Rajada Mística.

SABEDORIA DE MUITOS

Pré-requisitos: Pacto da Congregação.

O Bruxo escolhe até 5 perícias que não possua proficiência. Ao realizar um descanso curto ou longo ele pode receber proficiência em uma perícia escolhida até o final de seu próximo descanso, curto ou longo.

WITCH PATHFINDER I

PATRONO ESPECIAL

Uma vez escolhido, a Bruxa não poderá utilizar outro Patrono, e também não poderá agir contra as exigências da Congregação do contrário corre o risco de perder suas habilidade de conjuração, suas maldições e seu familiar.

CONGREGAÇÃO

Composta por entidades anônimas, de poder discreto e antigo, a Congregação exige das bruxas dedicação e comprometimento ao pacto formado entre os congregados. E despeito disso, a bruxa estará sozinha, não há aliados ou extra-planares sobre o comando de seus Patronos, uma tarefa árdua e solitária, mas que compensa pela liberdade e pelo poder concedido.

Você substitui seu modificador de conjuração, e demais instâncias que façam referência a este valor, por seu modificador de constituição. Isso determina a quantidade de magias a disposição, a CD para resistir a elas e os espaços disponíveis.

Sua personagem deve permanecer no alinhamento Neutro. Não pode se aliar a extra-planares emissários divinos e deverá atender aos pedidos da congregação dentro do prazo hábil.

Temáticas de Patrono Permitidas: Congregação.

MAGIAS CONCEDIDAS PELO PATRONO CONGREGADO

Nível	Magia
2º	Blood Money
4º	Ancestral Communion
6º	Infuse Self
8º	Persistent Vigor
10º	Ancestral Memory
12º	Impart Mind
14º	Project Image
16º	Clone
18º	Overwhelming Presence