

O BÁSICO DO BRUXO

UM GUIA PARA O INICIANTE AO PODER MÍSTICO

Por James Haeck, publicado originalmente em 17 de dezembro de 2018

(<https://www.dndbeyond.com/posts/392-warlock-101-a-beginners-guide-to-eldritch-might>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



“**A**

h não, esta noite tomarei chá com uma amiga”.

Estava chegando o Meioinverno e a velha tiferina recusava todas as ofertas de hospitalidade que lhe eram oferecidas. Ela não tinha lar e vivia sob pontes ou nos cantos de tavernas generosas. O povo

supersticioso de sua pequena vila achavam-na estranha e, portanto, a evitavam, mas muitos a viam como a vovó da vila e faziam o possível para ajudá-la. Um cachecol no inverno, um teto na época chuvosa, um cantil com água no calor do verão. Mas havia noites em que ela recusava toda e qualquer caridade.

A tiferina com rosto enrugado como pano molhado sentou-se sobre uma colina sob a luz das estrelas de uma noite de Meioinverno, com as distantes luzes da vila piscando ao longe abaixo dela e as luzes da noite estrelada brilhando acima. O vento frio do inverno a envolveu, carregando consigo pequenos flocos de neve. Ela pareceu não se incomodar com as intempéries, mas aqueceu suas mãos contra uma delicada xícara que soltava vapor em direção ao céu sarapintado de estrelas. Ela piscou com seus olhos lacrimejantes e olhou para o céu. Ela ergueu um dedo com garras para apontar para uma das estrelas no céu; uma ao qual estendeu os braços para tocar centenas — milhares — de vezes antes.

Ela parecia brilhar mais que as outras.

Seus dedos desenharam uma linha daquela estrela até outra próxima. Então outra, outra e mais outra até que ela havia traçado uma constelação inteira. Ela suspirou, exalando uma nuvem que se misturou e rodopiou com o vapor de sua xícara de chá, então sentou seus velhos ossos sobre a grama coberta de geada abaixo de si. Ela ficou imóvel e bebericou do chá. Os anos de repetição gravaram o momento deste ritual em sua memória, então ela aguardou e as estrelas brilharam mais.

A tiferina soprou seu chá mais uma vez e uma pequena nuvem de vapor rolou sobre a superfície negra e amarga da bebida. Ela soprou novamente, e mais e mais, até que uma massa rodopiante de vapor prateado cintilante se enrolou e



Imagem da Wizards of the Coast

dançou diante de si. A nuvem parecia formar o contorno de uma pessoa, e as estrelas que brilhavam atrás dela pareciam assumir a forma de seus olhos, coluna, braços e pernas, até que uma mulher com ossos e olhos de luz das estrelas e um corpo de brumas estivesse em pé com os braços esticados. A tiferina — a bruxa — sorriu e levantou-se para abraçar sua patrona e sua amada.

"O que disseste a eles?", perguntou a mulher de estrelas, um sorriso em sua voz etérea.

A bruxa olhou para cima e sorriu. A magia brilhava nos olhos dela e estalou no ar ao seu redor. "Nenhuma mentira. Apenas que eu ia tomar chá com uma amiga".

Você é um bruxo. Você é um conduíte para o poder de um ser com poderes semelhantes ao de um deus. Você

pode usar este dom incrível para o bem ou para o mal. Você pode usá-lo para seus próprios propósitos ou pode viver para servir à incompreensível vontade de seu patrono sobrenatural — ou, mais sombrio ainda, você pode pensar que está perseguindo seus próprios objetivos quando, na verdade, nada mais é do que uma marionete dançando em cordas místicas. Seu pacto pode ser com um Infero, como o arquidiabo Asmodeus ou com o lorde demônio Orcus, com uma Arquidafa, como o Rei Oberon ou a misteriosa Rainha do Ar e da Escuridão, ou O Grande Antigo, como o adormecido Cthulhu ou Tharizdun, o Deus Acorrentado. Existem outros patronos de bruxo, espalhados pelo tempo e pelo espaço. No *Critical Role*, Matthew Mercer apresentou um patrono novo: a cria divina Uk'otoa; considere trabalhar com seu DM para criar o patrono ideal para o seu bruxo!

Bruxos são uma classe conjuradora, como o mago ou o clérigo, mas seguem regras completamente diferentes. Enquanto outros conjuradores possuem a característica Conjuração, bruxos possuem a dádiva da Magia de Pacto. Isso significa que você possui poucos e preciosos espaços de magia, mas suas magias sempre são conjuradas no círculo mais alto possível, e você recupera espaços de magia em um descanso curto em vez de um descanso longo. Contanto que você tenha tempo entre os encontros para acessar e emprestar mais poder do seu patrono, você pode continuar disparando magias o dia todo. E isto sem falar dos seus truques; você possui tranquilamente o truque mais poderoso do jogo: *raio místico*.

Devido ao seu estilo incomum de conjuração, bruxos possuem vários elementos complexos. Ele são uma das classes mais complexas de D&D, portanto você deve ter um bom entendimento das regras gerais de D&D e das regras de conjuração antes de jogar com um bruxo. Bruxos também são uma excelente escolha de classe se você quer interpretar, mas ainda não sabe exatamente por onde começar. Devido ao seu pacto sobrenatural, a classe bruxo automaticamente dá a você muitas oportunidades de interpretação. Um bom exemplo disso é o romance de Erin M. Evans para o cenário de Forgotten Realms *Brimstone Angels* (algo como Anjos de Enxofre), onde a tiferina Farideh desenvolve uma relação com seu patrono, o cambion Lorcan.

Se isto que foi mencionado te agrada... então vamos fazer um pacto. A coisa mais importante sobre interpretar um personagem em D&D é fazê-lo de uma forma que seja divertida para você e para seus companheiros jogadores. No entanto, há certas noções básicas de como efetivamente jogar com um bruxo que todos os jogadores devem saber. D&D é um jogo para ser jogado em grupo, no qual vários personagens com uma diversa gama de habilidades contribuem de formas diferentes para o sucesso da equipe. Você deve saber como ocupar o seu pa-

pel no grupo de forma eficiente para que possa ajudar sua equipe a avançar na história da campanha, bem como desenvolver sua própria história. Este guia irá cobrir o básico da magia mística, guiando-o através dos primeiros 5 níveis de sua carreira como bruxo.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA:

CRIANDO O SEU BRUXO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook – Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora qualquer raça possa ser um bom bruxo, os bruxos mais poderosos costumam ser de raças que melhorem o valor do Carisma. O Carisma é o seu valor de atributo mais importante porque ele determina o poder de suas magias e características de classe.
 - Tiferinos são excelentes bruxos devido seu bônus natural de +2 no Carisma e ao seu acesso de magias raciais, que ajudam a aumentar seus espaços de magia limitados. Tiferinos são, de muitas maneiras, o estereótipo dos bruxos. Definitivamente você estará jogando com o tipo perfeito ao escolher esta raça, mas ainda assim você pode quebrar este padrão ao escolher fazer um pacto com um patrono incomum, como a Arquifada ou com o Imortal.
 - Com o lado oposto da moeda, o aasimar de descendência divina (melhor explicado no *Volo's Guide to Monsters*) também tem o bônus natural de +2 no Carisma, é uma escolha temática para se fazer pacto com o Celestial (apresentado no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*). Um aasimar caído realizando um pacto com o Infero ou com o Grande Antigo seria uma escolha bastante interessante também.
 - Os yuan-ti sangue-puro (também do *Volo's Guide to Monsters*) ganham um bônus de +2 no Carisma e possuem uma grande conexão com Dendar, a Sepente Noturna, um Mal Antigo que poderia facilmente ser considerado um Grande Antigo.
 - Meio-elfos têm um bônus de +2 no Carisma e há motivos convincentes para que um meio-elfo que seja excluído por uma sociedade humana ou élfica busque os poderes de um patrono sobrenatural.
 - Humanos são uma escolha atrativa como seria



Imagem da Wizards of the Coast

para qualquer classe, e sua ampla gama de bônus em valores de atributo são um bom recurso para um bruxo que queira lutar de igual para igual, como aqueles que fazem o Pacto da Lâmina, especialmente com um patrono Lâminabruxa [Hexblade].

QUE TIPO DE BRUXO VOCÊ É?

O bruxo é uma das classes mais complexas e customizáveis no D&D. Embora superficialmente seja parecido com outras classes conjuradoras como feiticeiros e bardos, os bruxos têm um método de conjurar magias completamente diferente, e também têm escolhas únicas na forma das Invocações Místicas. Devido sua customização inata, o bruxo é uma classe altamente flexível que pode exercer quase qualquer papel em um grupo de aventureiros, dependendo se sua escolha de patrono, pacto e invocações. A sua primeira escolha para definir seu papel é o Patrono Sobrenatural (daqui em diante chamado de subclasse); esta decisão começará a definir a temática e a mecânica na qual seu personagem vai se inserir.

Você pode se especializar em Ataque ao escolher magias e invocações que dão mais poder às suas magias que causam dano, contando que seus aliados o protejam quando você estiver sem magias. Você também pode escolher assumir um papel de Defesa, impedindo inimi-

gos com magias de controle e mantendo-se a salvo com magias de proteção. O papel de Tanque é estranho para uma classe conjuradora, mas você pode tomar decisões que o tornam um combatente formidável o suficiente para atrair ataques, poupando seus aliados mais vulneráveis. Por fim, Suporte também é um papel incomum para um bruxo, mas você pode escolher um patrono e magias que permitem que proteja e cure seus aliados em vez de atormentar seus inimigos.

Já que escolhe sua subclasse no 1º nível, você não tem muito tempo para ter uma ideia sobre seu personagem e em como quer interpretá-lo antes de escolher sua subclasse. Felizmente para você, sua escolha de subclasse está profundamente interligada com o conceito de interpretação de seu personagem. Isto deve ajudá-lo a tornar a escolha de patrono uma tarefa menos intimidadora.

(Note que eu estou usando Ataque, Defesa, Tanque e Suporte como uma referência. Nenhum trecho das regras de D&D se refere a personagens desta forma, mas é uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam dentro do grupo).

ATAQUE

Bruxos ofensivos canalizam todo o seu poder nas magias destrutivas e em armas mortíferas, tendo pouca consideração por sua própria segurança. Bruxos que fazem

um pacto com o **Ífero** ganham magias que reforçam este arquétipo, bem como a poderosa característica de pacto Lançar no Inferno, no 14º nível. Bruxos que fazem pacto com o **Celestial** (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) possuem miraculosos poderes de cura, mas eles também ganham acesso a magias que podem invocar a ira dos céus. Por fim, bruxos que fazem pacto com a **Lâminabruxa** [Hexblade] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) preferem usar armadura e ir para a linha de frente de combate, armados com suas lâminas sobrenaturais.

DEFESA

Bruxos que se especializam em Defesa preferem proteger-se de sofrer dano enquanto controlam o campo de batalha com magias que manipulam os elementos, criam ilusões ou que rompem o próprio espaço. Como tal, os bruxos que emprestam poder d'**O Grande Antigo** são excepcionais conjuradores defensivos, e aqueles que servem ao patrono **Imortal** [Undying] (do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*) têm uma extraordinária aptidão para a sobrevivência até mesmo diante das circunstâncias mais mortíferas. Bruxos que servem a **Arquifada** possuem poderes que iludem os combatentes inimigos, deixando-os vulneráveis aos ataques de seus aliados — tudo isso enquanto permanecem perfeitamente a salvo sob um manto de invisibilidade.

TANQUE

Um Tanque enfrenta inimigos poderosos e usa a própria ameaça que representa para atrair a atenção para si e afastar os ataques aos seus aliados mais vulneráveis. Tais combatentes costumam usar armaduras mais reforçadas e melhoram suas poderosas capacidades defensivas — ambas características que poucos bruxos possuem. Apenas os bruxos abençoados com o poder da

Lâminabruxa [Hexblade] possuem a habilidade de usar armadura média e escudos, e suas temidas habilidades de combate corpo a corpo fazem deles alvos importantes no campo de batalha.

SUPORTE

Bruxos abençoados por um pacto com um **Celestial** possuem magias parecidas com aquelas do clérigo, garantindo-lhes formidáveis habilidades de cura e restauração. Eles também possuem poderes únicos que podem invocar uma

ira retributiva sobre inimigos que ousariam atacá-los, tornando-os um alvo menos interessante em combate, apesar de suas defesas baixas.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA (PARTE 2)

- Coloque seu maior valor de atributo no Carisma. O melhor lugar para colocar seu segundo maior valor de atributo depende do papel que você quer ter em seu grupo, mas você pode facilmente colocá-lo onde quiser.
 - Se você quiser ocupar o papel de Ataque no seu grupo e se concentrar em causar dano, coloque seu segundo maior valor de atributo na Destreza (se você quer jogar com um Lâminabruxa [Hexblade], então coloque na Constituição; estes pontos de vida adicionais serão úteis).
 - Se você quer ocupar os papéis de Defesa ou Tanque em seu grupo e se concentrar na sobrevivência, coloque seu segundo maior valor de atributo na Constituição.
 - Se você quer ser o Suporte do seu grupo, coloque seu segundo maior valor de atributo na Destreza, o que irá ajudá-lo a reforçar sua baixa Classe de Armadura.
- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é sua chance de criar uma história de fundo que desafia as convenções ou que seja mais direta. Seu bruxo era um acólito de um culto das trevas, doutrinado desde o nascimento? Ele era um eremita que viu além das estrelas em seu período de solidão? Ou você era uma criança de rua que trocou o único bem que tinha — sua alma — para ter a chance de escapar da pobreza e conseguir vingança contra quem o desprezou.
 - Dada a escolha entre uma arma simples e uma besta leve, escolha uma arma simples que se encaixe na visão que você tem do seu personagem. Você sempre terá *raio místico* para o combate à distância.
 - Não há diferenças mecânicas entre uma bolsa de componentes de magia e um foco arcano, portanto escolha qualquer um deles que combine com seu personagem.
 - Escolha um kit de erudito se você planeja passar algum tempo na civilização, ou um kit de aventureiro se longe dela.
 - Escolha outra arma simples!
- Se escolher o patrono Lâminabruxa, você deveria comprar seu equipamento inicial à la carte. Você começará com uma média de 50 PO, portanto



Imagem da Wizards of the Coast



escolha um conjunto de gibão de peles, um escudo, uma arma marcial de sua escolha e gaste o restante do seu dinheiro em equipamento de aventura. Se você tiver sorte nas jogadas e conseguir ao menos 70 PO para começar, compre um camisão de cota de malha em vez de um gibão de peles.

UM BRUXO EM COMBATE

O combate é um ato que deve ser cuidadosamente equilibrado para você. Você tem apenas um espaço de magia no 1º nível, portanto você precisa usá-lo no momento certo. Se você planeja conjurar uma magia como *danação*, esse momento poderia o mais cedo possível, e então você volta a recorrer aos seus abundantes truques para causar dano. Mesmo que passe de nível, você precisa economizar seus recursos; você ganha um segundo espaço de magia no 2º nível, mas não ganha um terceiro até o 11º nível!

Assim como os feiticeiros e bardos, você aprende novas magias conforme sobe de nível, e pode conjurar qualquer de suas magias conhecidas com seus espaços de magia limitados. Isso diferencia você de outras classes conjuradoras como os magos e druidas, que têm acesso a uma ampla variedade de magias, mas que devem preparar antecipadamente uma pequena seleção delas sempre que concluírem um descanso longo. Você também tem acesso a uma ampla escolha de truques —

especialmente se forjar um Pacto do Tomo no 3º nível — que pode conjurar à vontade sem gastar espaços de magia. Use isso como um guerreiro usaria uma espada ou besta, e economize estas poderosas magias equilibradas para fazê-las valer a pena.

Bruxos têm dezenas de pontos de decisão discretos entre suas escolhas de Patrono Sobrenatural, Dádiva do Pacto e Invocações Místicas, mas a mais grandiosa dessas escolhas é a escolha de magias de bruxo. Para aliviar a ansiedade de escolher magias, uma escolha amostral da lista de magias e invocações é mostrada a seguir. Estes exemplos de listas são baseados em seu papel de preferência no grupo e podem facilmente serem alteradas para se encaixar na visão que você tem do seu personagem. Se achar que uma magia não está funcionando para você, é possível mudar uma magia por outra sempre que ganhar um nível nesta classe. Porém você só pode trocar uma magia por nível, então não fique pensando que trocará sua lista inteira de magias sempre que ganhar um nível. Você pode (e deve) adaptar estas listas de magias não apenas de acordo com sua preferência pessoal, mas também de acordo com o tipo de desafios que está enfrentando em sua campanha.

TODOS OS BRUXOS

No 1º nível você faz um pacto com um Patrono Sobrenatural. Esta escolha lhe ajudará a determinar seu papel e

garantirá poderes adicionais ao longo da campanha.

No 2º nível você pode amplificar seu poder arcano com as Invocações Místicas. Estas invocações dão suporte ao seu papel no grupo, e são discutidas abaixo. Você também ganha seu segundo espaço de magia, definindo um incrível aumento em sua flexibilidade.

No 3º nível você refina o pacto selado com seu patrono ao escolher uma Dádiva do Pacto, escolhendo entre o Pacto da Lâmina, o Pacto da Corrente ou o Pacto do Tomo. Qual dádiva você deve escolher depende muito do seu papel no grupo, e isso é discutido abaixo.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! A maioria dos bruxos quer maximizar seu valor de Carisma o mais rápido possível para melhorar a potência de suas magias, mas você pode querer escolher um talento que acentue o seu papel no grupo.

No 5º nível, você ganha acesso a magias de 3º círculo. Isso caracteriza um incrível aumento em poder potencial, e as magias que você vai querer escolher são específicas do papel escolhido.

ATAQUE

Bruxos podem ter espaços de magia limitados, mas possuem invocações que aumentam demais o poder de seus truques, e automaticamente conjuram suas magias no círculo de poder disponível mais alto. Isto sempre é útil para bruxos que se especializam em magia destrutiva. Bruxos que fazem pacto com o Infero ou com a Lâminabruxa [Hexblade] são mais adequados para o papel de Ataque. Bruxos do Celestial também possuem potentes habilidades ofensivas. Sua escolha de patrono lhe garante magias adicionais, muitas das quais cruciais para suas habilidades ofensivas.

No 1º nível você aprende dois truques da lista de magias do bruxo. Estes você não pode trocar, portanto escolha sabiamente. Você deve escolher ao menos dois truques ofensivos para que sempre tenha um ataque à vontade com o qual contar. *Lâmina flamejante verde* é uma boa escolha para um bruxo focado no combate corpo a corpo, e *raio místico* é obrigatório para qualquer bruxo. Caso contrário, considere uma magia de curto alcance, como *rajada de veneno* ou *trovoada*.

Também no 1º nível, você aprende duas magias de 1º círculo da lista de magias do bruxo. *Armadura de Agathys* é uma escolha forte, já que garante a você uma so-

breviência aumentada e dano adicional; ela também equilibra-se com o nível. *Danação* é uma magia obrigatória graças à sua longa duração. Note que você pode mudar o alvo de sua *danação* a qualquer momento após seu alvo atual ter morrido, contanto que você mantenha a concentração. Isso significa que sua *danação* pode durar entre os encontros de combate, especialmente quando conjurada em níveis mais altos.

No 2º nível você aprende uma nova magia de 1º círculo. *Repreensão diabólica* é uma boa escolha, já que permite que você continue a causar dano mesmo quando está na defensiva. Você também escolhe duas Invocações Místicas. *Explosão Agonizante* é obrigatória, já que aumenta muito sua capacidade de causar dano. Sua outra invocação deve ser uma invocação social, como

Máscara das Muitas Faces, ou uma exploratória como *Visão Diabólica*, de modo a completar seu conjunto de perícias.

No 3º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 2º círculo da lista de magias do bruxo. Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 2º círculo. Se uma magia ganhar poder por ser conjurada em um círculo maior, ela conterà uma seção ao final que diz "Em Níveis Mais Altos". Você aprende uma magia nova, como *despedaçar* ou *lâmina sombria*.

Você também ganha uma Dádiva do Pacto. O Pacto da Lâmina é excelente para bruxos Lâminabruxa [Hexblade] ou para qualquer bruxo que queira se envolver em combate próximo.

O Pacto do Tomo serve aos bruxos que preferem lutar de longe; ele garante a você três truques de qualquer lista de magias. O Pacto da Corrente lhe garante um familiar poderoso, que você pode usar para auxiliá-lo a explorar áreas perigosas e até mesmo ajudá-lo

em combate! Todos esses benefícios são úteis para o papel de Ataque de diferentes maneiras, especialmente porque eles desbloqueiam Invocações Místicas específicas posteriormente, mas o Pacto da Lâmina é o naturalmente mais ofensivo.

Uma vez que você pode escolher uma das invocações que sabe e substituí-la por outra invocação disponível sempre que avançar de nível, é possível obter acesso a invocações com benefícios específicos neste nível, como *Arma de Pacto Aprimorada*, *Aspecto da Lua*, *Livro dos Segredos Antigos*, *Oferenda dos Eternos* ou *Voz do Mestre das Correntes*.



Imagem da Wizards of the Coast

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! Se você quer aumentar suas chances de causar mais dano, deveria colocar ambos os pontos no Carisma. Se você quer um talento que o ajude a melhorar a quantidade de dano que causa, considere os talentos Atirador Arcano, Conjurador Bélico ou Sor-tudo. Um Lâmina bruxa [Hexblade] com foco na Destreza também pode gostar de escolher o talento Mestre em Armaduras Médias.

Também no 4º nível você ganha uma magia adicional. Considere escolher uma magia que aumente sua furtividade ou capacidade de manobra, como *invisibilidade* ou uma magia ofensiva com efeitos adicionais, como *espetar mente*. Você também aprende um truque adicional da lista de magias do bruxo. Um truque não focado em combate tornará você um aventureiro mais versátil.

No 5º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 3º círculo da lista de magias do bruxo. Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 3º círculo. *Voo* é uma magia incrivelmente poderosa nas mãos de um conjurador ofensivo, porém os bruxos que desejam permanecer no solo podem achar *toque vampírico* uma opção interessante.

Também no 5º nível você ganha uma Invocação Mística adicional. Se você escolher a dádiva do Pacto da Lâmina, Lâmina Sedenta é quase sempre sua melhor escolha. Maldição Enlouquecedora também é uma escolha interessante, e Uno com as Sombras torna possível saltar sobre os oponentes sem ser percebido.

DEFESA

Jogar defensivamente não é somente uma questão de manter-se vivo; é uma questão frustrar seus inimigos. Magias que perturbam o campo de batalha ou que enchem as mentes de seus oponentes são tão boas para você quanto as magias que aumentam diretamente sua própria armadura ou pontos de vida. Bruxos que fazem um pacto com O Grande Antigo, o Imortal [Undying] ou com a Arquifada são melhores para Defesa. Sua escolha de patrono lhe garante magias adicionais, muitas das quais são cruciais para suas capacidades defensivas.

No 1º nível você aprende dois truques da lista de magias do bruxo. Estes você não pode trocar, portanto escolha sabiamente. *Raio místico* é essencial para qualquer bruxo, mas você deveria escolher um outro truque que

torne mais difícil que seus oponentes retaliem. O efeito secundário de *toque necrótico* — evitar que uma criatura recupere pontos de vida — é um impedimento surpreendentemente poderoso, e o movimento forçado confuso de *infestação* pode impedir as táticas dos inimigos ou fazer com que eles andem a esmo em um terreno perigoso.

Também no 1º nível, você aprende duas magias de 1º círculo da lista de magias do bruxo. *Causar medo* é excelente para destruir as táticas dos inimigos e anular oponentes poderosos, e equilibra-se bem conforme você sobe de nível. *Braços de Hadar* é uma magia perturbadora e poderosa que tanto causa dano quanto impede os movimentos de seus oponentes.

No 2º nível você aprende uma nova magia de 1º círculo. *Armadura de Agathys* é uma escolha forte, já que garante a você uma sobrevivência aumentada e dano adicional; ela também equilibra-se com o nível. Você também escolhe duas Invocações Místicas. *Armadura de Sombras* é essencialmente uma *armadura arcana* permanente, e *Lança Mística* permite que você lute a partir de distâncias incríveis. As invocações que lhe conferem poderes que afetam movimento com *raio místico*, como *Agarramento de Hadar*, *Lança de Letargia* e *Raio Repelente* também são divertidas escolhas para se controlar o campo de batalha.

No 3º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 2º círculo da lista de magias do bruxo. Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 2º círculo. Se uma magia ga-

nhar poder por ser conjurada em um círculo maior, ela conterà uma seção ao final que diz "Em Níveis Mais Altos". Você aprende uma nova magia, como *imobilizar pessoa* ou *reflexos*.

Você também ganha uma Dádiva do Pacto. O Pacto da Lâmina não é normalmente sua melhor escolha. O Pacto do Tomo serve você muito bem, já que lhe garante três truques a partir de qualquer lista de magias. O Pacto da Corrente lhe garante um familiar poderoso, que você pode usar para auxiliá-lo a explorar áreas perigosas e até mesmo ajudá-lo em combate! O Pacto da Corrente é provavelmente mais útil para você, já que seu familiar irá ajudá-lo a passar pelas situações mais perigosas, e ela libera Invocações Místicas úteis posterior-



Imagem da Wizards of the Coast

mente.

Já que você pode escolher uma das invocações que conhece e substituí-la por outra invocação disponível sempre que avança de nível, você pode obter acesso a invocações específicas da dádiva neste nível, como Aspecto da Lua, Livro dos Segredos Antigos, Oferenda dos Eternos ou Voz do Mestre das Correntes.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! Se você quer aumentar suas chances de causar mais dano, deveria colocar ambos os pontos no Carisma. Se você quer um talento, considere os talentos Atirador Arcano, Conjurador Bélico ou Sor-tudo.

Também no 4º nível você ganha uma magia adicional. Considere escolher uma magia que aumente sua furtividade ou capacidade de manobra, como *invisibilidade* ou uma magia ofensiva com efeitos adicionais, como *espetar mente*. Você também aprende um truque adicional da lista de magias do bruxo. Um truque não focado em combate tornará você um aventureiro mais versátil.

No 5º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 3º círculo da lista de magias do bruxo. Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 3º círculo. *Voo* garante a você um tremendo controle aéreo do campo de batalha, e *contra-magia* lançará medo no coração dos conjuradores inimigos.

Também no 5º nível você ganha uma Invocação Mística adicional. Manto de Moscas desincentiva inimigos a atacarem você em combate corpo a corpo, e Encharcar a Mente permite que você conjure a poderosa magia de controle *lentidão* uma vez por descanso longo usando um de seus espaços de magia. Tumba de Levistus é um poderoso "botão do pânico" caso você não dê conta do recado em uma situação.

TANQUE

Não é fácil ser Tanque como um bruxo. Contudo, a poderosa armadura, poderosa arma e magia temerária do Lâminabruxa [Hexblade] torna possível você ficar à altura do desafio.

No 1º nível você aprende dois truques da lista de magias do bruxo. Estes você não pode trocar, portanto esco-

lha sabiamente. *Raio místico* é essencial para qualquer bruxo — mesmo se você escolher combater corpo a corpo — mas você deveria escolher um outro truque que combine bem com seus ataques corpo a corpo. *Lâmina estrondante* pune os inimigos por tentarem escapar do seu alcance, tornando-a uma excelente escolha.

Também no 1º nível, você aprende duas magias de 1º círculo da lista de magias do bruxo. O dano adicional de *danação* é bastante potente, e afligir um inimigo tanto com *danação* quanto com a Perdição da Lâminabruxa [Hexblade] é um combo devastador, embora você só possa impor um desses agravos por turno, já que ambos necessitam de uma ação bônus. *Braços de Hadar* é uma magia perturbadora e poderosa que pode tanto causar dano quanto impedir seus oponentes de se movimentar, tornando mais difícil que inimigos escapem do seu alcance e ataquem seus aliados.

No 2º nível você aprende uma nova magia de 1º círculo. *Armadura de Agathys* é uma escolha forte, já que garante a você uma sobrevivência aumentada e dano adicional; ela também equilibra-se com o nível. Você também escolhe duas Invocações Místicas. Suas invocações de combate mais potentes vêm em níveis posteriores, portanto escolha invocações sociais como *Influência Enganadora* e *Máscara das Muitas Faces*, por enquanto.

No 3º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 2º círculo da lista de magias do bruxo.

Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 2º círculo.

Se uma magia ganhar poder por ser conjurada em um círculo maior, ela conterà uma seção ao final que diz "Em

Níveis Mais Altos". Você aprende uma nova magia, como *cativar* ou *raio do enfraquecimento*.

Você também ganha uma Dádiva do Pacto. O Pacto da Lâmina é de longe a melhor escolha para você, embora você ainda tenha outras opções.

Como você pode escolher uma das invocações que sabe e substituí-la por outra invocação disponível sempre que sobe de nível, você pode obter acesso a invocações específicas de dádiva neste nível, então deveria trocar uma de suas invocações atuais por Arma de Pacto Aprimorada para ganhar instantaneamente uma arma +1. Além disso, seu bônus de Combatente Amaldiçoado



BRUXO DA LÂMINABRUXA (HEXBLADE)

Imagem da Wizards of the Coast

agora se aplica a qualquer tipo de arma que você conjura usando sua dádiva de Pacto da Lâmina; se você quer lutar com uma arma de duas mãos, pode fazer isso agora!

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! Se você quer aumentar suas chances de causar mais dano, deveria colocar ambos os pontos no Carisma. Se você quer um talento para ajudar a aprimorar a quantidade de dano causado, considere os talentos Conjurador Bélico ou Sortudo. O talento Especialista em Armaduras Pesadas também garante a você proficiência com armadura pesada, caso você queira aumentar sua Classe de Armadura ainda mais. Se você estiver satisfeito com uma armadura média e tiver um valor alto de Destreza, o talento Mestre em Armaduras Médias irá torná-lo mais furtivo e melhorará sua CA com a armadura média.

Também no 4º nível você ganha uma magia adicional. Considere pegar uma magia que possui muitos usos em combate, como *imobilizar pessoa* ou uma magia que você pode combinar com outros efeitos, como *escuridão* e a invocação Visão Diabólica. Você também aprende um truque adicional da lista de magias do bruxo. Um truque não focado em combate irá fazer de você um aventureiro mais versátil, porém *puxão elétrico* é um excelente recurso para um tanque.

No 5º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 3º círculo da lista de magias do bruxo. Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 3º círculo. *Voo* garante a você um tremendo controle aéreo do campo de batalha, e *inimigos abundantes* pode ajudá-lo a proteger os membros de seu grupo ao voltar um de seus inimigos contra os aliados dele.

Também no 5º nível você ganha uma Invocação Mística adicional. Lâmina Sedenta é uma invocação praticamente necessária, já que garante a você um ataque adicional a cada turno. Se você quiser substituir uma invocação anterior, Maldição Enlouquecedora combina bem com sua Perdição da Lâminabruxa [Hexblade] e Destruição Mística aumenta seu dano às custas de seus espaços de magia.

SUPORTE

Poucos bruxos possuem a atitude certa para o papel de Suporte. A maioria está obcecada em aumentar seu

próprio poder a qualquer custo, mas aqueles com um coração altruísta podem fazer um pacto com o Celestial. Tais incomuns bruxos são agraciados com uma cura milagrosa e poderes de combate.

No 1º nível você aprende dois truques da lista de magias do bruxo. Estes você não pode trocar, portanto escolha sabiamente. *Raio místico* é essencial para qualquer bruxo, ainda mais um no papel de Suporte. *Pedra mágica* é um truque estranho que dá aos seus aliados acesso a dano mágico em níveis baixos, e *prestidigitação* é um truque divertido de se ter à disposição.

Também no 1º nível, você aprende duas magias de 1º círculo da lista de magias do bruxo. *Enfeitiçar pessoa* dará a você a utilidade social digna de um gentil — ou aparentemente gentil? — bruxo dos deuses. Da mesma forma *causar medo* permitirá a você falar com a voz de terríveis anjos, enchendo seus oponentes de terror.

No 2º nível você aprende uma nova magia de 1º círculo. *Proteção contra o bem e o mal* é circunstancial, porém bastante poderoso em seu nicho. Note que esta magia consome água benta, que custa 25 PO. Você também escolhe duas Invocações Místicas. Armadura de Sombras é essencialmente uma armadura arcana permanente, e Lança Mística permite que você lute a partir de distâncias incríveis. Ladrão dos Cinco Destinos permite que você enfraqueça seus inimigos e fortaleça seus aliados.

No 3º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 2º círculo da lista de magias do bruxo. Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 2º círculo. Se uma magia ganhar poder por ser conjurada em um círculo maior, ela conterà uma seção ao final que diz "Em Níveis Mais Altos". Você aprende uma nova magia, como *imobilizar pessoa* ou *reflexos*.

Você também ganha uma Dádiva do Pacto. O Pacto da Lâmina não é normalmente sua melhor escolha se quer assumir o papel de Suporte no grupo, mas esta dádiva pode se destacar se você quer andar na linha tênue entre Suporte e Ataque. O Pacto do Tomo serve você muito bem, já que lhe garante três truques a partir de qualquer lista de magias. O Pacto da Corrente lhe garante um familiar poderoso, que você pode usar para auxiliá-lo a explorar áreas perigosas e até mesmo ajudá-lo em combate! O Pacto da Corrente é provavelmente mais útil para você, graças às Invocações Místicas que

BRUXO DO
CELESTIAL

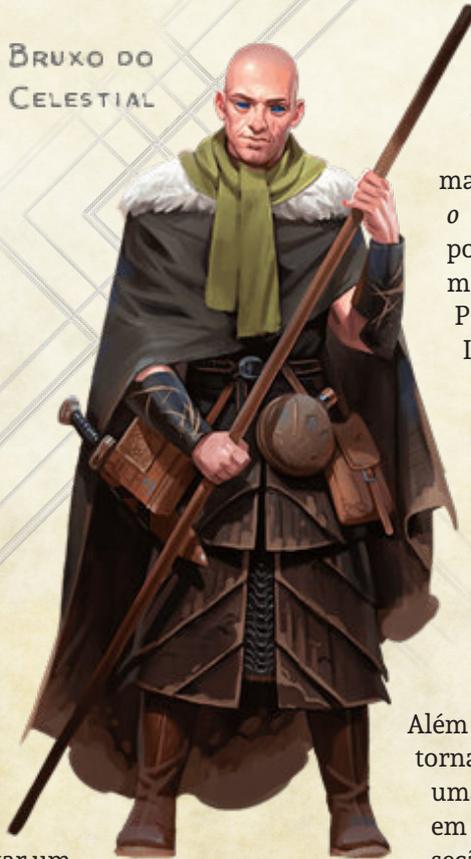


Imagem da Wizards of the Coast

ele libera.

Uma vez que você pode escolher uma das invocações que conhece e substituí-la por outra invocação disponível sempre que sobe de nível, você obtém acesso a invocações específicas de dádiva neste nível, como Oferenda dos Eternos, que torna sua auto-cura incrivelmente eficiente.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! Se quer melhorar suas chances de afetar inimigos com suas magias, você deveria colocar ambos os pontos no Carisma.

Também no 4º nível, você ganha uma magia adicional. Considere pegar uma magia que melhore sua furtividade ou manobrabilidade, como *invisibilidade* ou uma magia que enfraqueça, como *raio do enfraquecimento*. Você também aprende um truque adicional da lista de magias do bruxo. Um truque não focado em combate como *trovoada* tornará você um aventureiro mais versátil.

No 5º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 3º círculo da lista de magias do bruxo. Além disso, todos os seus espaços de magia tornam-se espaços de magia de 3º círculo. *Passo trovejante* pode ajudar você a sair de situações de combate adversas, e *círculo mágico* pode proteger seu grupo inteiro contra poderosas criaturas sobrenaturais.

Também no 5º nível você ganha uma Invocação Mística adicional. Tumba de Levistus irá ajudá-lo a sobreviver em circunstâncias adversas, e Armadura de Sombras pode ajudar a aumentar sua sobrevivência, se você achar que ela está em falta até agora.

SEU BRUXO, SUAS REGRAS

Este com certeza é o maior artigo sobre o básico das classes, e isso reflete o volume da versatilidade e do dinamismo da classe bruxo. Embora os bruxos tenham a reputação de serem personagens sinistros e ávidos por poder, há muito espaço para ir além deste exemplo de classe. Até mesmo este guia apenas risca a superfície da mecânica e das opções de interpretação disponíveis para os bruxos. Apenas observe a incrível diversidade de personagens que temos nos jogos de D&D. No *Critical Role*, por exemplo, Fjord é um antigo marinheiro que entrou acidentalmente em um pacto com um misterioso ídolo conhecido como Uk'otoa, e é relutante em aceitar o poder do ser, porém ávido para descobrir os segredos de seu patrono. Já no *Acquisitions Incorporated: A Equipe "C"*, K'thriss Drow'b é um receptáculo para o antigo ser estelar que garante a ela seus poderes.

No meu próprio jogo de D&D, *Worlds Apart*, Astride Brilhosolar é uma bruxa celestial que tem uma atitude e alegria enérgica e heroica e um estilo de luta rápido que a torna muito mais parecida com uma *Sailor Moon* do

que com uma tradicional bruxa que lê a sorte com tripas de rato. Isso sem dizer no principal vilão de *Worlds Apart*, Renault, um bruxo transformado em lich que forçou incrivelmente sua alma ao forjar pactos com todos os Patronos Sobrenaturais do *Player's Handbook: Livro do Jogador*, o que lhe garante um poder incrível a um custo igualmente incrível.

Temos também a Farideh do romance *Brimstone Angel*, que tem um relacionamento romântico do tipo vai-não-vai com seu patrono. Ou a bruxa que criei para a narrativa introdutória deste artigo, que ganha seus poderes do espírito Imortal [Undying] de sua amada, uma poderosa bruxa por si só antes de morrer.

Dito tudo isso, você pode fazer quase qualquer coisa com a classe bruxo, contanto que esteja disposto a descobrir as minúcias das mecânicas não convencionais. Eu seriamente recomendo dar uma chance. Use este guia como um ponto de partida, e então deixe sua imaginação rolar!

James Haeck é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas místicas gatinhas, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck..



www.aventureirosdosreinos.com