

BRUXA

Bruxas são praticantes de magia que comungam com as forças da natureza e entidades de reinos além.

Essas conjuradoras invocam poderes a partir de suas práticas, combinando o tangível e o efêmero ao lançar feitiços, sussurrar incantações, criar talismãs, tecer ilusões e manter outros rituais pessoais. Elas podem proteger seus aliados e ferir seus inimigos ao invocar forças poderosas além de si mesmas (seres sobrenaturais como ancestrais, divindades ou aspectos da natureza).

Muitas vezes, seu conhecimento mágico é passado adiante por essas entidades ou através de muitas gerações de praticantes que se reúnem em pequenos grupos conhecidos como covens. Bruxas são frequentemente temidas e mal compreendidas, pois seus métodos podem parecer misteriosos, estranhos e até macabros aos não iniciados.

Seja qual for o caminho que trilhem, bruxas caminham sem medo pela fronteira entre luz e sombra.



BRUXA

BOSQUE

Fundamental

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO: CONHECIMENTO

Preparos Herbais: Quando você ou um aliado na cena recuperar 1 ou mais Pontos de Vida ou Pontos de Fadiga por usar um consumível, aumente em 1 a quantidade recuperada.

Talismã Encantado: Uma vez por descanso, você pode imbuir um pequeno objeto com sua essência protetora. **Gaste qualquer quantidade de Pontos de Esperança** para colocar um número equivalente de marcadores nesta carta. Quando quem estiver portando o talismã sofrer dano, gaste 1 marcador para reduzir em 1 o número de Pontos de Vida que ela deve marcar. Ao fazer um descanso, descarte todos os marcadores desta carta.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BRUXA

BOSQUE

Especialização

Caminhar Entre Mundos: Durante um momento de calma, faça um **teste de conjuração (13)**. Uma vez por descanso, em um sucesso, você pode marcar **1 Ponto de Fadiga** para atravessar o véu da morte e conversar com espíritos próximos. Coloque nesta carta um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração e remova 1 sempre que um espírito responder a uma pergunta. Quando o último marcador for removido ou ao fim da cena, você retorna ao Plano Mortal no mesmo ponto de onde partiu.

Maldição Insidiosa: Você tem vantagem em ataques contra criaturas sob seu **Malefício**.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BRUXA

BOSQUE

Maestria

Círculo do Poder: Uma vez por descanso, trace um círculo no chão delimitando uma área muito próxima ao seu redor e coloque nesta carta um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração. Enquanto estiverem dentro do círculo, você e seus aliados recebem +2 de bônus nos limiares de dano, testes de ataque e Evasão. Remova 1 marcador sempre que você ou um aliado dentro do círculo fizer um teste ou evitar um ataque. Este feitiço dura até o último marcador ser removido ou até você sair do círculo.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BRUXA

LUA

Fundamental

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO: INSTINTO

Glamour da Noite: Faça um **teste de conjuração (13)** para envolver-se em **Glamour** e assumir um aspecto fascinante e sedutor. Enquanto estiver sob seu **Glamour**, você tem vantagem em testes que se beneficiem de sua aparência ilusória. Além disso, adversários em alcance próximo devem marcar 1 Ponto de Fadiga para atacar você.

A menos que você **marque 1 PF** para manter o **Glamour**, ele termina quando você marcar 1 Ponto de Vida ou quando causar dano.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BRUXA

LUA

Especialização

Raio Lunar: Uma vez por sessão, você pode conjurar uma coluna de luar que ilumina a área em alcance próximo até o fim da cena. Enquanto estiverem banhados por esse luar, você e seus aliados recebem +1 de bônus em testes de conjuração e podem enxergar através de ilusões.

Ira da Luz Pálida: Quando uma criatura sob seu **Malefício** em alcance muito distante falhar em um ataque, ela deve marcar **1 Ponto de Fadiga**.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



BRUXA

LUA

Maestria

Fases Lunares: no início de cada sessão, role **1d6** e coloque o dado nesta carta. Você recebe o efeito correspondente até o fim da sessão:

- **1) Nova:** gaste 1 Ponto de Esperança para negar dano menor.
- **2-3) Crescente:** +2 em rolagens de dano.
- **4) Cheia:** +3 nos limiares de dano.
- **5-6) Minguante:** +1 na Evasão.

Uma vez por descanso, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para aumentar o valor desse dado em 1. Se aumentar o valor de um 6, ele se torna 1.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com