

OCULTISTA

Aqueles que negociaram suas vidas (ou talvez até suas almas) com um patrono de outro mundo em troca de poder extraordinário são conhecidos como Ocultistas. Muitas vezes, esses mortais chegaram a um ponto de desespero que os levou a fazer esse sacrifício: eles esperam proteger a si mesmos ou alguém querido, ajudar sua comunidade, buscar vingança, elevar sua posição ou de alguma outra forma levar adiante suas ambições. As entidades poderosas a quem recorrem são tão variadas quanto os próprios ocultistas: deuses, espíritos, demônios ou outros seres desconhecidos até mesmo para quem firma o pacto. Cada entidade possui uma esfera de influência que define seu poder sobrenatural e aquelas que colecionam almas raramente são conhecidas por sua benevolência. Assim, o poder de um ocultista é definido pela relação que mantém com seu benfeitor. Apesar de sua magia aterrorizante, ocultistas podem descobrir que há alguém (ou alguma coisa) controlando eles também.



OCULTISTA

PACTO DO INFINDÁVEL

Fundamental

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO: PRESENÇA

Manto do Patrono: Gaste 1 Favor para envolver-se em um aspecto aterrorizante de seu patrono, que dura até você sofrer dano grave ou até o fim da cena. Enquanto esse efeito estiver ativo, você recebe um bônus em seus limiares de dano igual ao seu patamar e tem vantagem em testes para intimidar um alvo.

Abraço Imortal: Uma vez por descanso, gaste qualquer quantidade de Favor para rolar um número equivalente de Dados do Patrono. Para cada resultado 4 ou maior, recupere 1 Ponto de Vida.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



OCULTISTA

PACTO DO INFINDÁVEL

Especialização

Invocação Angustiante: Quando um adversário escolher você ou um aliado em alcance muito próximo como alvo de um ataque, você pode gastar 1 Favor para impor desvantagem ao teste. Se o adversário falhar, ele também deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Dissipar Dano: Uma vez por descanso, você pode gastar 1 Favor para reduzir pela metade o dano que sofreria.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



OCULTISTA

PACTO DO INFINDÁVEL

Maestria

Égide Sombria: Uma vez por descanso longo, quando você for sofrer dano, você pode gastar 1 Favor em vez de marcar Pontos de Vida.

Flagelo Drenante: Quando um adversário escolher você ou um aliado em alcance muito próximo como alvo de um ataque, você pode gastar 1 Favor para deixá-lo Drenado. Quando fizer isso, ele deve marcar 1 PF e você recupera 1 PF. Enquanto estiver Drenado, o alvo usa um d12 em vez de um d20 nos testes de ataque (inclusive para vantagem ou desvantagem) até falhar em um teste.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



OCULTISTA

PACTO DO COLÉRICO

Fundamental

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO: PRESENÇA

Fúria do Patrono: Gaste 1 Favor para imbuir seus ataques com o poder de seu patrono até você causar dano grave ou até o fim da cena. Quando fizer uma rolagem de dano enquanto esse efeito estiver ativo, role também um número de Dados do Patrono igual ao seu patamar e some o total obtido ao dano causado.

Vingança Mortal: Quando marcar qualquer quantidade de Pontos de Vida devido a um ataque, você pode gastar 1 Favor para rolar um número equivalente de Dados do Patrono. Para cada resultado 4 ou maior, o atacante marca 1 Ponto de Vida.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



OCULTISTA

PACTO DO COLÉRICO

Especialização

Alcance Ameaçador: Gaste 1 Favor para aumentar em uma categoria o alcance de sua arma principal (por exemplo, de corpo a corpo para muito próximo ou de muito próximo para próximo), até o máximo de muito distante. Esse efeito termina quando você fizer um ataque bem-sucedido com essa arma.

Debilitar Meus Inimigos: Quando obtiver um sucesso com Esperança em um teste contra um alvo, você pode gastar qualquer quantidade de Favor para fazer o alvo marcar um número equivalente de Pontos de Fadiga.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



OCULTISTA

PACTO DO COLÉRICO

Maestria

Ataque Aterrorizante: Gaste 1 Favor para rolar novamente qualquer quantidade de seus dados de dano. Você pode continuar gastando Favores para usar esta habilidade na mesma rolagem de dano.

Ira de Outro Mundo: Uma vez por descanso, quando sofrer dano, você pode gastar qualquer quantidade de Favor para rolar o mesmo número de Dados do Patrono e escolher como alvo uma quantidade de criaturas em alcance próximo igual ao maior resultado obtido. Cada alvo deve marcar 1 Ponto de Vida.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com