OCULTISTA
PAVOR & GRAÇA

NOME

GÊNERO

HERANÇA

SUBCLASSE

NÍVEL

EVASÃO
Começa em 11

ARMADURA

AGILIDADE ○	FORÇA ○	ACUIDADE ○	INSTINTO ○	PRESENÇA ○	CONHECIMENTO ○
Correr Equilibrar-se Saltar	Agarrar Levantar Romper	Esconder-se Manipular Manobrar	Perceber Pressentir Orientar	Comover Convencer Enganar	Analisar Aprender Lembrar

SAÚDE & DANO

Some seu nível atual ao seus limiares de dano.

DANO MENOR	DANO MAIOR	DANO GRAVE
Marque 1 PV	Marque 2 PV	Marque 3 PV

PV ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PF ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ESPERANÇA

Gaste 1 Ponto de Esperança para usar uma Experiência ou prestar ajuda.

◇ | ◇ | ◇ | ◇ | ◇ | ◇

Dádiva do Patrono: Quando você falhar em um teste, você pode **gastar 3 Pontos de Esperança** para refazê-lo com vantagem.

EXPERIÊNCIAS

OURO

PUNHADOS ○○○○○○○○○

BOLSAS

BAÚ

HABILIDADES DE CLASSE

PACTO DO PATRONO

Você se comprometeu com uma entidade sobrenatural (como uma divindade, ser feérico ou demônio) em troca de poder. Escreva o nome dela em sua ficha de personagem e, em seguida, trabalhe com o mestre para determinar sua esfera de influência (como Natureza, Caos, Sabedoria, Travessura, Amor, Guerra, Justiça ou Morte). Antes de fazer um teste relacionado à esfera de influência de seu patrono, você pode **gastar 1 Favor** para pedir sua ajuda, rolando seu Dado do Patrono e somando o resultado ao total. Seu Dado do Patrono começa como d6 e aumenta para d8 no nível 5.

NOME DO PATRONO

ESFERA DE INFLUÊNCIA

FAVOR ○○○○○

Você começa com 3 de Favor. Você pode usar um movimento de repouso para prestar tributo ao seu patrono. Descreva como faz isso e receba um número de Favor igual ao seu atributo de conjuração. Além disso, quando obtiver um sucesso com Esperança em um teste, você pode optar por receber 1 Favor em vez de 1 Ponto de Esperança.

ARMAS ATIVAS

PROFICIÊNCIA ●○○○○○

PRINCIPAL

NOME **ATRIBUTO & ALCANCE** **DADOS & TIPO DE DANO**

HABILIDADE

SECUNDÁRIA

NOME **ATRIBUTO & ALCANCE** **DADOS & TIPO DE DANO**

HABILIDADE

ARMADURA ATIVA

NOME **LIMIARES BASE** **ARMADURA BASE**

HABILIDADE

INVENTÁRIO

ARMA NO INVENTÁRIO

☐ PRIMÁRIA ☐ SECUNDÁRIA

NOME **ATRIBUTO & ALCANCE** **DADOS & TIPO DE DANO**

HABILIDADE

ARMA NO INVENTÁRIO

☐ PRIMÁRIA ☐ SECUNDÁRIA

NOME **ATRIBUTO & ALCANCE** **DADOS & TIPO DE DANO**

HABILIDADE

Daggerheart © Darrington Press 2026

OCULTISTA

PAVOR & GRAÇA

Como ocultista, você jurou sua vida a um patrono de outro mundo
em troca de poder extraordinário.

ATRIBUTOS SUGERIDOS

+1 Agilidade, −1 Força, 0 Acuidade,
+1 Instinto, +2 Presença, 0 Conhecimento

ARMA PRIMÁRIA SUGERIDA

Cimitarra | Presença Corpo a Corpo | d8+1 fís | Uma Mão

ARMA SECUNDÁRIA SUGERIDA

Capa de Batalha | Presença CaC | d4 fís | Uma Mão

Acolchoada: +2 nos limiares de dano.

ARMADURA SUGERIDA

Túnica de Mago | Limiares base 4/10 | Armadura base 2

Encantada: Ganhe um bônus nos seus limiares de dano igual ao seu atributo de conjuração.

INVENTÁRIO

ANOTE:

uma tocha, 15m de corda, suprimentos básicos e um punhado de ouro

ENTÃO ESCOLHA ENTRE:

uma Poção de Vida Menor **OU** uma Poção de Vigor Menor

E ENTRE:

uma escultura que simbolize seu patrono **OU** um anel que você não consegue remover

DESCRIÇÃO DE PERSONAGEM

Escolha um (ou mais) de cada linha, ou escreva sua própria descrição.

Roupas: esvoaçantes, suntuosas, luminosas, remendadas, impecáveis, sagradas, sombrias.

Olhos como: cravos, terra, oceano sem fim, fogo, hera, lilás, noite, espuma do mar, inverno.

Corpo: largo, esculpido, curvilíneo, esguio, rotundo, baixo, atarracado, alto, magro, pequeno, definido.

Pele na cor de: cinzas, trevo, neve, areia fina, obsidiana, rosas, safira, glicínia.

Postura de: tempestade iminente, devoto, caos total, bobo da corte, hiperativo, monarca, profeta.

PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir.
Você também pode criar suas próprias perguntas.

Quem em sua comunidade passou a rejeitar você depois que firmou um pacto com seu patrono?

Que situação desesperadora levou você a oferecer sua vida a seu patrono?

Seu patrono lhe deu uma tarefa que deve cumprir acima de qualquer coisa. Qual é ela e por que preocupa você?

Então trabalhe com o mestre para criar duas Experiências.

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir ou invente as suas,
para personagens dos outros jogadores responderem

Por que você acha que confio em você para falar sobre o que meu patrono diz e faz?

Nossa relação mudou desde que você me viu prestar tributo a meu patrono. O que você viu e como isso afetou você?

Certa vez, fiz algo muito imprudente e você nunca me deixou esquecer. O que foi?

2º PATAMAR: NÍVEIS 2 A 4

No nível 2, crie uma nova Experiência com +2 e aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, marque-os e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.:4).*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

3º PATAMAR: NÍVEIS 5 A 7

No nível 5, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, marque-os e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.:7).*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*
- ☐ *Pegue uma carta de subclasse aprimorada. Então, corte a opção de multiclasse deste patamar.*
- ☐☐ *Aumente sua Proficiência em +1.*
- ☐☐ *Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Pegue uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

4º PATAMAR: NÍVEIS 8 A 10

No nível 8, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, marque-os e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.:7).*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*
- ☐ *Pegue uma carta de subclasse aprimorada. Então, corte a opção de multiclasse deste patamar.*
- ☐☐ *Aumente sua Proficiência em +1.*
- ☐☐ *Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Pegue uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

Daggerheart © Darrington Press 2026