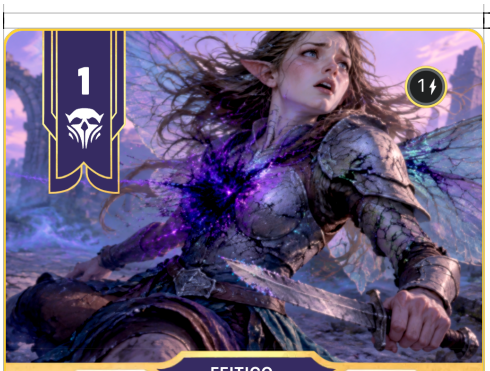
DAGGERHEART
COMPATIBLE

Pavor é o domínio dos pesadelos e do medo.

Quem escolhe este caminho pode conjurar monstruosidades, enfraquecer seus inimigos e canalizar magias aterrorizantes para destruí-los. O Pavor concede a seus adeptos poder sobre forças que a maioria teme demais para empregar.

O domínio do Pavor pode ser acessado pelas classes *Ocultista* e *Bruxa*.



FEITIÇO

ARRUINAR

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso:

• Ao rolar com Esperança, cause **d6+1** de dano mágico usando sua Proficiência. Ao rolar com Medo, cause **d10+1** de dano mágico usando sua Proficiência.

• O próximo ataque que o alvo acertar causa metade do dano.

Em uma falha, você deve gastar 1 Ponto de Esperança ou marcar 1 Ponto de Fadiga.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



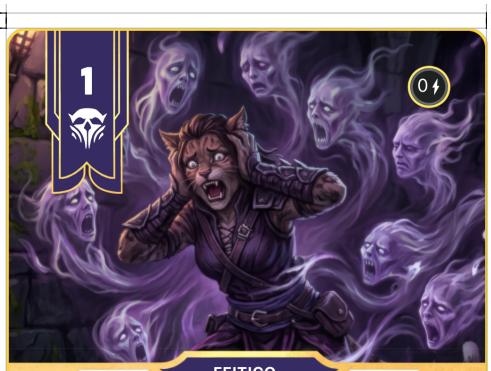
FEITIÇO

VÉU UMBRAL

Uma vez por descanso, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para envolver-se em energia sombria. Ao fazer isso, coloque nesta carta um número de marcadores igual à quantidade de Pontos de Medo do mestre. Depois que um teste de ataque for feito contra você, você pode gastar qualquer quantidade de marcadores para impor uma penalidade de –1 ao resultado por marcador gasto.

Ao fim da cena, descarte marcadores não utilizados.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

VOZ DO PAVOR

Você pode falar magicamente com uma criatura que possa ver, atormentando-a com suas palavras. Faça um **teste de conjuração** contra ela. Em um sucesso, ela deve marcar 1 Ponto de Fadiga e fica paralisada de terror, tornando-se temporariamente *Imobilizada*.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

RETALIAÇÃO HEDIONDA

Quando um aliado próximo sofre dano de um alvo que você possa ver, você pode fazer um teste de reação contra o alvo usando seu atributo de conjuração. Em um sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para causar **d6** de dano mágico usando sua Proficiência.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

DRENAR ESSÊNCIA

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo muito próximo. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, o alvo sofre **d12+4** de dano mágico usando sua Proficiência. Em um sucesso com Medo, você recebe um bônus de +1 na Proficiência para este ataque.

Você recupera um número de Pontos de Vida igual ao número de Pontos de Vida que o alvo marcou devido a este ataque.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

TRAUMA COMPARTILHADO

Você pode transferir sofrimento de uma criatura para outra. Uma vez por descanso, marque qualquer número de Pontos de Vida em uma criatura voluntária corpo a corpo para recuperar o mesmo número de Pontos de Vida de outra criatura voluntária corpo a corpo.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

ATERRORIZAR

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo próximo. Em um sucesso, o alvo marca **1d4** Pontos de Fadiga e você pode fazê-lo fugir uma categoria de alcance para longe de você (por exemplo, de muito próximo para próximo ou de próximo para distante).

Em um sucesso com Medo, o alvo também fica temporariamente *Vulnerável*.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

CORRENTES DA AFLIÇÃO

Marque 2 Pontos de Fadiga para deixar um alvo próximo temporariamente *Acorrentado*. Quando uma criatura *Acorrentada* causa dano, o alvo do ataque marca 1 Ponto de Vida a menos do que marcaria normalmente. Você só pode manter uma criatura *Acorrentada* por vez.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

INVOCAR HORROR

Uma vez por cena, **marque 1 Ponto de Fadiga** para conjurar uma criatura de outro mundo que causa **d8+1** de dano mágico usando seu atributo de conjuração a um alvo distante. Se o alvo marcar qualquer número de Pontos de Vida devido a este ataque, ele deve ter sucesso em um **teste de reação (12)** para manter a firmeza diante do horror ou marcar o mesmo número de Pontos de Fadiga. Após fazer o ataque, a criatura se dissipa.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com

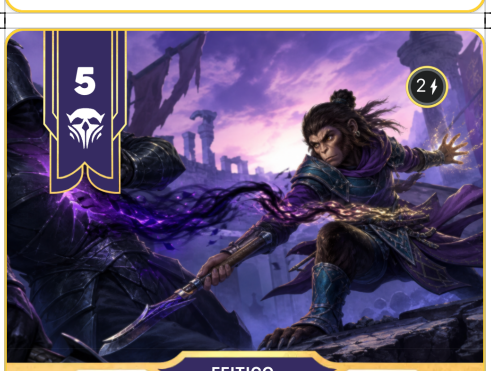


FEITIÇO

NÉVOA ESPECTRAL

Gaste 2 Pontos de Esperança para conjurar uma névoa sinistra que torna você e os aliados à sua escolha próximos momentaneamente *Incorpóreos*. Enquanto estiver *Incorpórea*, uma criatura pode atravessar objetos sólidos e é imune a dano físico. Ela volta a ser corpórea após atravessar um objeto sólido ou fazer um teste. Caso contrário, esse efeito dura até o fim da cena.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

GOLPE NEFASTO

Quando um alvo marca qualquer número de Pontos de Vida devido a um ataque seu, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para drenar seu poder.
O mestre perde 1 Ponto de Medo.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

FOGO SOMBRIO

Uma vez por cena, **gaste qualquer número de Pontos de Esperança** para escolher um número equivalente de adversários próximos como alvos. Cada alvo faz um **teste de reação (15)**. Alvos que falharem sofrem **d8+6** de dano mágico usando seu atributo de conjuração enquanto são envolvidos em fogo sombrio. Alvos que tiverem sucesso sofrem metade do dano.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com

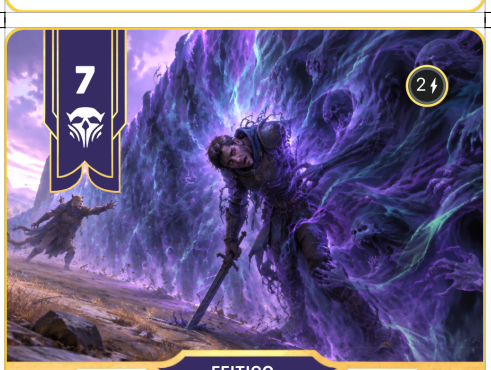


FEITIÇO

SUSTO SÚBITO

Quando você causa dano mágico a um alvo, pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para se teleportar e ficar corpo a corpo com ele. Ao fazer isso, o alvo fica *Vulnerável* até marcar 1 ou mais Pontos de Vida.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

MURALHA DA FOME

Faça um **teste de conjuração (10)**. Em um sucesso, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para criar uma muralha visível de energia necrótica contorcida entre dois pontos em alcance distante. A muralha dura até você marcar 1 Ponto de Vida ou conjurar este feitiço novamente. Uma criatura que esteja dentro da muralha quando ela surgir ou que a atravesse deve marcar 2 Pontos de Fadiga.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



TALENTO

DOM DO PAVOR

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio do Pavor, receba os seguintes benefícios:

• Quando você tem um sucesso com Medo, pode **marcar 2 Pontos de Fadiga** para impedir que o mestre receba 1 Ponto de Medo.

• Uma vez por descanso, ao fazer um teste, você pode receber um bônus na rolagem igual à quantidade de Pontos de Medo do mestre.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

CARNE PROFANA

Receba um bônus de +1 em seus limiares de dano para cada Ponto de Fadiga marcado.

Além disso, ao rolar com Medo, você pode **gastar 2 Pontos de Esperança** para recuperar 1 Ponto de Armadura.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

EXÉRCITO SOMBRIO

Faça um **teste de conjuração (14)**. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, você pode conjurar demônios que o cercam e se movem com você. Coloque 8 marcadores nesta carta. Quando você causa dano a um alvo muito próximo, pode gastar qualquer número de marcadores para somar **1d8** à rolagem de dano por marcador gasto. Além disso, ao sofrer dano, você pode gastar qualquer número de marcadores para reduzir o dano em **1d8** por marcador gasto. Sempre que você gasta um marcador, um demônio age em seu favor e depois desaparece. Após um descanso, marcadores não utilizados são perdidos.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

PERDIÇÃO

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso, **marque qualquer número de Pontos de Fadiga** para rolar um número equivalente de **d20**, causando dano mágico igual à soma dos resultados. Se este ataque derrotar o alvo, todos os adversários distantes dele devem marcar 1 Ponto de Fadiga.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com

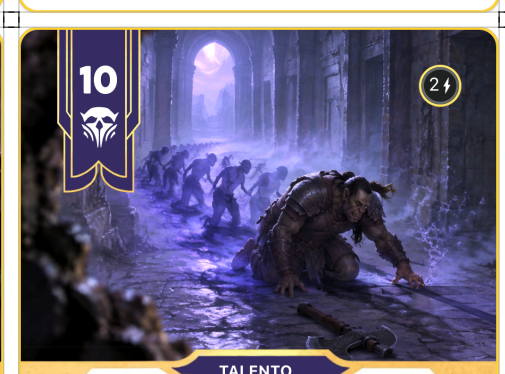


TALENTO

SABOREAR A ANGÚSTIA

Quando um adversário próximo sofre dano grave, você pode recuperar 1 Ponto de Fadiga.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



TALENTO

INFLIGIR TORMENTO

Você causa dano dobrado a alvos que estejam com todos os seus Pontos de Fadiga marcados.

Além disso, quando um adversário próximo é derrotado com todos os seus Pontos de Fadiga marcados, você recebe 1 Ponto de Esperança.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



FEITIÇO

AVATAR DO TERROR

Marque 1 Ponto de Fadiga para se transformar em uma criatura alimentada pelo medo. Enquanto estiver nessa forma, você recebe um bônus de **1d6** em suas rolagens de dano para cada Ponto de Medo do mestre. Além disso, você recebe
1 Ponto de Esperança quando o mestre gasta
1 Ponto de Medo para pôr em foco um adversário muito próximo.

Antes de fazer um teste, você deve gastar 1 Ponto de Esperança. Se não puder fazer isso, volta à forma normal.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com

Localizado por: Victor Carloni (mais em victorcarloni.com)

Artes foram geradas especificamente para este projeto de localização, a fim de evitar a reprodução das ilustrações oficiais de Daggerheart. Daggerheart e toda a propriedade intelectual relacionada pertencem à Darrington Press e aos respectivos detentores de direitos.