

# OCULTISTA

O Outro Lado é misterioso, perigoso e, de certa forma, cativante. Muitos estudiosos das entidades se perdem em seus reinos obscuros em busca de poder, mas existem aqueles que visam compreender e dominar os mistérios paranormais para usá-los para combater o próprio Outro Lado. Esse tipo de agente não é apenas um conhecedor do oculto, como também possui talento para se conectar com elementos paranormais.

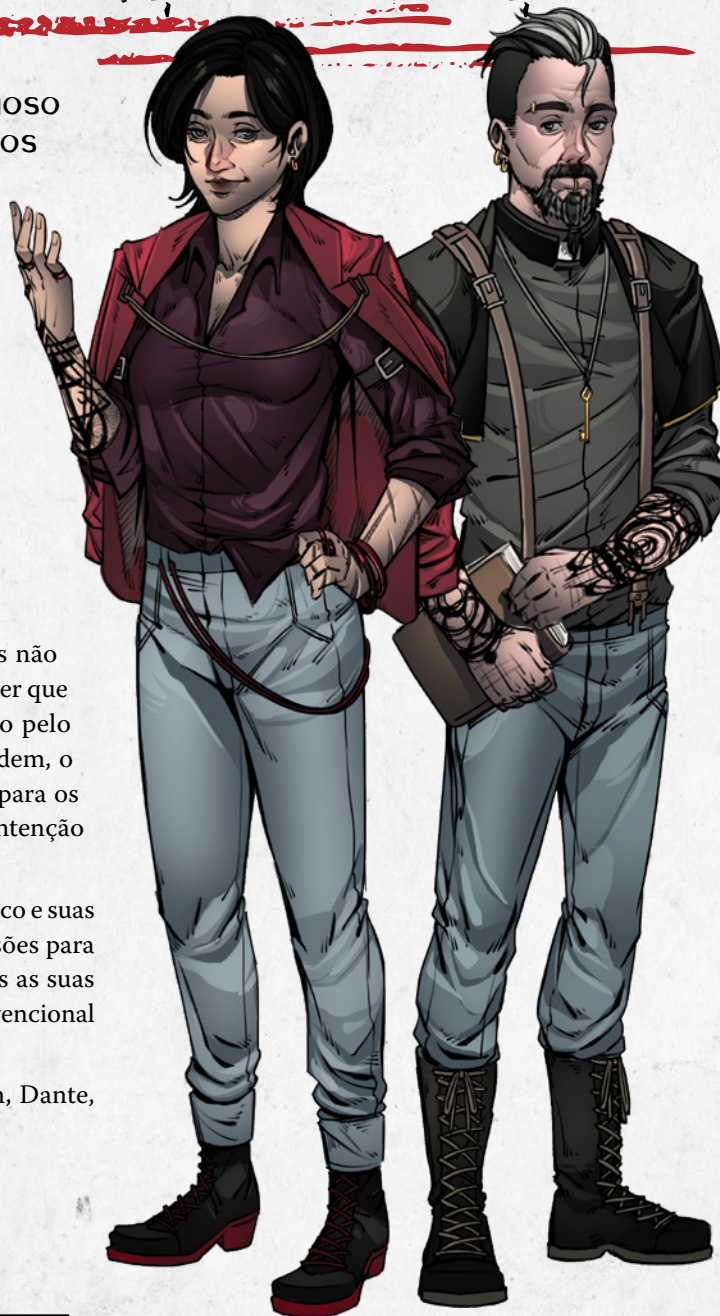
Ao contrário da crendice popular, ocultistas não são intrinsecamente malignos. Seria como dizer que o cientista que inventou a pólvora é culpado pelo assassino que disparou o revólver. Para a Ordem, o paranormal é uma força que pode ser usada para os mais diversos propósitos, de acordo com a intenção de seu usuário.

Ocultistas aplicam seu conhecimento acadêmico e suas capacidades de conjuração de rituais em missões para investigar e combater o paranormal em todas as suas formas, principalmente quando munição convencional não é o suficiente para lidar com a tarefa.

**OCULTISTAS FAMOSOS:** Agatha Volkommenn, Dante, Arnaldo Fritz, Marc Menet, Kian.

## HABILIDADES DE OCULTISTA

**ESCOLHIDO PELO OUTRO LADO.** Você teve uma experiência paranormal e foi marcado pelo Outro Lado, absorvendo o conhecimento e poder necessários para realizar rituais. Você pode lançar rituais de 1º círculo. À medida que aumenta seu NEX, pode lançar rituais de círculos maiores (2º círculo em NEX 25%,



3º círculo em NEX 55% e 4º círculo em NEX 85%). Você começa com três rituais de 1º círculo. Sempre que avança de NEX, aprende um ritual de qualquer círculo que possa lançar. Esses rituais não contam no seu limite de rituais conhecidos. Veja o **CAPÍTULO 5** para as regras de rituais.



**HABILIDADE DE TRILHA.** Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de ocultista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 34 e 35.

**PODER DE OCULTISTA.** Em NEX 15%, você recebe um poder de ocultista à sua escolha. Você recebe um novo poder de ocultista em NEX 30% e a cada 15% de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

⌘ **Camuflar Ocultismo.** Você pode gastar uma ação livre para esconder símbolos e sigilos que estejam desenhados ou gravados em objetos ou em sua pele, tornando-os invisíveis para outras pessoas além de você mesmo. Além disso, quando lança um ritual, pode gastar +2 PE para lançá-lo sem usar componentes ritualísticos e sem gesticular (o que permite conjurar um ritual com as mãos presas), usando apenas concentração. Outros seres só perceberão que você lançou um ritual se passarem num teste de Ocultismo (DT 25).

⌘ **Criar Selo.** Você sabe fabricar selos paranormais de rituais que conheça (veja a página 151). Fabricar um selo gasta uma ação de interlúdio e um número de PE iguais ao custo de conjurar o ritual. Você pode ter um número máximo de selos criados ao mesmo tempo igual à sua Presença.

⌘ **Envolto em Mistério.** Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Ocultismo.

⌘ **Especialista em Elemento.** Escolha um elemento. A DT para resistir aos seus rituais desse elemento aumenta em +2.

⌘ **Ferramentas Paranormais.** Você reduz a categoria de um item paranormal em I e pode ativar itens paranormais sem pagar seu custo em PE.

⌘ **Fluxo de Poder.** Você pode manter dois efeitos sustentados de rituais ativos ao mesmo tempo com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito:* NEX 60%.

## CARACTERÍSTICAS

**PONTOS DE VIDA INICIAIS** 12+VIGOR

A cada novo nível de exposição 2 PV (+Vig)

**PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS** 4+PRESENÇA

A cada novo nível de exposição 4 PE (+Pre)

**SANIDADE INICIAL** 20

A cada novo nível de exposição 5 SAN

### PERÍCIAS TREINADAS

Ocultismo e Vontade, mais uma quantidade de perícias a sua escolha igual a 3 + Intellecto.

### PROFICIÊNCIAS

Armas simples.

## TABELA 1.5: O OCULTISTA

NEX	Habilidades
5%	Escolhido pelo Outro Lado (1º círculo)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de ocultista
20%	Aumento de atributo
25%	Escolhido pelo Outro Lado (2º círculo)
30%	Poder de ocultista
35%	Grau de treinamento
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de ocultista
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Escolhido pelo Outro Lado (3º círculo)
60%	Poder de ocultista
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento
75%	Poder de ocultista
80%	Aumento de atributo
85%	Escolhido pelo Outro Lado (4º círculo)
90%	Poder de ocultista
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha



- ⌘ **Guiado pelo Paranormal.** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional.
- ⌘ **Identificação Paranormal.** Você recebe +10 em testes de Ocultismo para identificar criaturas, objetos ou rituais.
- ⌘ **Improvisar Componentes.** Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Investigação (DT 15). Se passar, encontra objetos que podem servir como componentes ritualísticos de um elemento à sua escolha. O mestre define se é possível usar esse poder na cena atual.
- ⌘ **Intuição Paranormal.** Sempre que usa a ação facilitar investigação, você soma seu Intelecto ou Presença no teste (à sua escolha).
- ⌘ **Mestre em Elemento.** Escolha um elemento. O custo para lançar rituais desse elemento diminui em -1 PE. *Pré-requisitos:* Especialista em Elemento no elemento escolhido, NEX 45%.
- ⌘ **Ritual Potente.** Você soma seu Intelecto nas rolagens de dano ou nos efeitos de cura de seus rituais. *Pré-requisito:* Int 2.
- ⌘ **Ritual Predileto.** Escolha um ritual que você conhece. Você reduz em -1 PE o custo do ritual. Essa redução se acumula com reduções fornecidas por outras fontes.
- ⌘ **Tatuagem Ritualística.** Símbolos marcados em sua pele reduzem em -1 PE o custo de rituais de alcance pessoal que têm você como alvo.
- ⌘ **Transcender.** Escolha um poder paranormal (veja a página 114). Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX. Você pode escolher este poder várias vezes.
- ⌘ **Treinamento em Perícia.** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

**AUMENTO DE ATRIBUTO.** Em NEX 20%, e novamente em NEX 50%, 80% e 95%, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 5 desta forma.

**GRAU DE TREINAMENTO.** Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 3 + Int. Seu grau de treinamento nessas

perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**VERSATILIDADE.** Em NEX 50%, escolha entre receber um poder de ocultista ou o primeiro poder de uma trilha de ocultista que não a sua.

## TRILHAS DE OCULTISTA

### Conduíte

Você domina os aspectos fundamentais da conjuração de rituais e é capaz de aumentar o alcance e velocidade de suas conjurações. Conforme sua conexão com as entidades paranormais aumenta você se torna capaz de interferir com os rituais de outros ocultistas.

**NEX 10% - AMPLIAR RITUAL.** Quando lança um ritual, você pode gastar +2 PE para aumentar seu alcance em um passo (de curto para médio, de médio para longo ou de longo para extremo) ou dobrar sua área de efeito.

**NEX 40% - ACELERAR RITUAL.** Uma vez por rodada, você pode aumentar o custo de um ritual em 4 PE para conjurá-lo como uma ação livre.

**NEX 65% - ANULAR RITUAL.** Quando for alvo de um ritual, você pode gastar uma quantidade de PE igual ao custo pago por esse ritual e fazer um teste oposto de Ocultismo contra o conjurador. Se vencer, você anula o ritual, cancelando todos os seus efeitos.

**NEX 99% - CANALIZAR O MEDO.** Você aprende o ritual *Canalizar o Medo*.

### Flagelador

Dor é um poderoso catalisador paranormal e você aprendeu a transformá-la em poder para seus rituais. Quando se torna especialmente poderoso, consegue usar a dor e o sofrimento de seus inimigos como instrumento de seus rituais ocultistas.

**NEX 10% - PODER DO FLAGELO.** Ao conjurar um ritual, você pode gastar seus próprios pontos de vida para pagar o custo em pontos de esforço, à taxa de 2 PV por PE pago. Pontos de vida gastos dessa forma só podem ser recuperados com descanso.

**NEX 40% - ABRAÇAR A DOR.** Sempre que sofrer dano não paranormal, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano à metade.

**NEX 65% - ABSORVER AGONIA.** Sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV com um ritual, você



recebe uma quantidade de PE temporários igual ao círculo do ritual utilizado. Por exemplo, se ativar esse poder com um ritual de 2º círculo, receberá 2 PE.

**NEX 99% - MEDO TANGÍVEL.** Você aprende o ritual *Medo Tangível*.

## Graduado

Você foca seus estudos em se tornar um conjurador versátil e poderoso, conhecendo mais rituais que os outros ocultistas e sendo capaz de torná-los mais difíceis de serem resistidos. Seu objetivo é desvendar e dominar os segredos do Outro Lado, custe o que custar.

**NEX 10% - SABER AMPLIADO.** Você aprende um ritual de 1º círculo. Toda vez que ganha acesso a um novo círculo, aprende um ritual adicional daquele círculo. Esses rituais não contam no seu limite de rituais.

**NEX 40% - GRIMÓRIO RITUALÍSTICO.** Você cria um grimório especial, que armazena rituais que sua mente não seria capaz de guardar. Você aprende uma quantidade de rituais de 1º ou 2º círculos igual ao seu Intelecto. Quando ganha acesso a um novo círculo, pode incluir um novo ritual desse círculo em seu grimório. Esses rituais não contam em seu limite de rituais conhecidos. Para conjurar um ritual armazenado em seu grimório, você precisa antes empunhar o grimório e gastar uma ação completa o folheando para lembrar o ritual. O grimório ocupa 1 espaço em seu inventário. Se perdê-lo, você pode replicá-lo com duas ações de interlúdio.

**NEX 65% - RITUAIS EFICIENTES.** A DT para resistir a todos os seus rituais aumenta em +5.

**NEX 99% - CONHECENDO O MEDO.** Você aprende o ritual *Conhecendo o Medo*.

## Intuitivo

Assim como combatentes treinam seus corpos para resistir a traumas físicos, você preparou sua mente para resistir aos efeitos do Outro Lado. Seu foco e força de vontade fazem com que você expanda os limites de suas capacidades paranormais.

**NEX 10% - MENTE SÃ.** Você compreende melhor as entidades do Outro Lado, e passa a ser menos abalado por seus efeitos. Você recebe resistência paranormal +5 (+5 em testes de resistência contra efeitos paranormais).

**NEX 40% - PRESENÇA PODEROSA.** Sua resiliência mental faz com que você possa extrair mais do Outro Lado. Você adiciona sua Presença ao seu limite de PE por turno, mas apenas para conjurar rituais (não para DT).

**NEX 65% - INABALÁVEL.** Você recebe resistência a dano mental e paranormal 10. Além disso, quando é alvo de um efeito paranormal que permite um teste de Vontade para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar.

**NEX 99% - PRESENÇA DO MEDO.** Você aprende o ritual *Presença do Medo*.

## Lâmina Paranormal

Alguns ocultistas preferem ficar fechados em suas bibliotecas estudando livros e rituais. Outros preferem investigar fenômenos paranormais em sua fonte. Já você, prefere usar o paranormal como uma arma. Você aprendeu e dominou técnicas de luta mesclando suas habilidades de conjuração com suas capacidades de combate.

**NEX 10% - LÂMINA MALDITA.** Você aprende o ritual *Amaldiçoar Arma*. Se já o conhece, pode gastar +1 PE quando o lança para reduzir seu tempo de conjuração para movimento. Além disso, quando conjura esse ritual, você pode usar Ocultismo, em vez de Luta ou Pontaria, para testes de ataque com a arma amaldiçoada.

**NEX 40% - GLADIADOR PARANORMAL.** Sempre que acerta um ataque corpo a corpo em um inimigo, você recebe 2 PE temporários. Você pode ganhar um máximo de PE temporários por cena igual ao seu limite de PE. PE temporários desaparecem no final da cena.

**NEX 65% - CONJURAÇÃO MARCIAL.** Uma vez por rodada, quando você lança um ritual com execução de uma ação padrão, pode gastar 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre.

**NEX 99% - LÂMINA DO MEDO.** Você aprende o ritual *Lâmina do Medo*.

